



Instituto de Artes
Departamento de Design
Programa de Pós-graduação em Design

MAIKA PIRES MILEZZI

O artesanato guarani entre o encanto e o conflito

A intervenção do design na produção de artesanato
tradicional sob uma ótica descolonial.

BRASÍLIA
Agosto / 2016

MAIKA PIRES MILEZZI

O artesanato guarani entre o encanto e o conflito

A intervenção do design na produção de artesanato
tradicional sob uma ótica descolonial.

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO
ORIENTADORA: PROF. DRA. SHIRLEY GOMES QUEIROZ

BRASÍLIA
Agosto / 2016

Ficha catalográfica elaborada automaticamente,
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Pa Pires Milezzi, Maika
 O artesanato guarani entre o encanto e o
 conflito: A intervenção do design na produção de
 artesanato tradicional sob uma ótica descolonial. /
 Maika Pires Milezzi; orientador Shirley Gomes
 Queiroz. -- Brasília, 2016.
 136 p.

 Dissertação (Mestrado - Mestrado em Design) --
 Universidade de Brasília, 2016.

 1. Design e artesanato. 2. Artesanato indígena. 3.
 Mbya Guarani. 4. Descolonialidade. I. Gomes Queiroz,
 Shirley, orient. II. Título.

*Se você tem uma idéia incrível
É melhor fazer uma canção
Está provado que só é possível
Filosofar em alemão*

(VELOSO, 1984)

RESUMO

A produção artesanal de culturas tradicionais se desenvolve fundamentada em uma estrutura de conhecimento diferente da que foi desenvolvido o design. Com a crescente desenvolvimento de atividades de design junto a comunidades produtoras de artesanato, afim de fomentar a inserção desses produtos no mercado, questionamos se essas atividades podem gerar conflitos. Principalmente no que diz respeito a colonialidade e apagamentos de saberes tradicionais em detrimento dos hegemônicos. No caminho para entender essa interação, este trabalho busca localizar a produção artesanal mbya guarani dentro de seu sistema cultural, sua relação com o território, modo de vida e cosmologia mbya guarani, afim de discutir, posteriormente, os impactos de um projeto de design nessa produção.

Palavras-chave: design, artesanato, tradicional, guarani, colonialidade.

ABSTRACT

The craft production in traditional cultures was developed based on a knowledge structure different from that in which the design was developed. With the increasing involvement of design activities in craft-producing communities, we ask if these activities may cause struggle, specially concerning to coloniality and traditional knowledges being erased by hegemonic ones. In order to understand this relation, this article is an effort to locate the mbya guarani craft production in its own cultural system, its relation with the territory, the way of life and cosmology of those people, and thereafter, discuss the outcomes of a design project in this production.

Keywords: *design, crafts, traditional, guarani, coloniality.*

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Esculturas Karajás com diferentes classificações de preço	37
Figura 2: Objeto artesanal e diferentes atribuições de significados	38
Figura 3: Marca da Associação Ver-as-Ervas	43
Figura 4: Poltrona Multidão	44
Figura 5: Criança brincando com quati na oficina	65
Figura 6: Escultura de quati	65
Figura 7: Pulseira com tema de futebol	65
Figura 8: Leão de madeira	65
Figura 9: Características do objeto	66
Figura 10: Tamanduá	69
Figura 11: Corujas	69
Figura 12: Tatu	69
Figura 13: Onça	69
Figura 14: Tartaruga	70
Figura 15: Tucano	70
Figura 16: Quati	70
Figura 17: Papagaio	70
Figura 18: Produção balaio	72
Figura 19: Taquara	73
Figura 20: Balaio sendo trançado	73
Figura 21: <i>Adjakapara</i> grande	73
Figura 22: Diferenças de acabamento	73
Figura 23: Pulseiras com grafismos	75
Figura 24: Sementes tradicionais	75
Figura 25: Sementes tradicionais	75
Figura 26: brincos com plumária	75
Figura 27: Chocalho	77
Figura 28: Arco e Flecha	77
Figura 29: ponta de flecha para caçar pássaros	77
Figura 30: Zarabatana	77
Figura 31: Grafismos jararaca	79

Figura 32: Grafismos coral e caninana _____	79
Figura 34: Grafismo coração _____	79
Figura 35: Padrões urutu e vida longa _____	79
Figura 36: Partes do Petyngua _____	82
Figura 37: Dimensões do petyngua ritual e comercial _____	84
Figura 38: Produção petyngua comercial e ritual _____	86
Figura 39: Estrutura do Projeto _____	88
Figura 40: Comércio na rua _____	92
Figura 41: Casa do Artesanato _____	92
Figura 42: Escola da Aldeia _____	92
Figura 43: Opy da Aldeia _____	92
Figura 44: Oficina _____	100
Figura 45: Desenhos oficina de criação de marca _____	100
Figura 46: Tag com a marca Pirarupa _____	100
Figura 47: Tag com a marca Kunhangue Rembiapo _____	100
Figura 48: Oficina interna _____	104
Figura 49: Oficina de estêncil _____	104
Figura 50: Participação em feiras _____	104
Figura 51: Produto feito em parceria _____	104
Figura 52: Sabonetes antes da ação _____	108
Figura 53: Formas em cerâmica feitas na oficina colaborativa _____	108
Figura 54: Forma desenvolvida no projeto _____	108
Figura 55: Kit com embalagem e saboneteira _____	108
Figura 56: Etapas da Produção Artesanal _____	112
Figura 57: Ações do projeto nas etapas da produção _____	115
Figura 58: Dimensões do processo do <i>petyngua</i> _____	119
Figura 59: Possíveis alterações nas dimensões do objeto _____	120

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
1.1 Contexto da Pesquisa	10
1.2 Objetivos	13
1.2.1 Objetivo Geral	13
1.2.2 Objetivo Específicos	13
1.3 Justificativa	13
1.4 Metodologia	14
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	17
2.1 Colonialidade e conhecimento	17
2.2 Artesanato	26
2.2.1 Panorama teórico do artesanato	26
2.2.2 Definições Institucionais	30
2.2.3 Percepções do artesanato	35
2.2.4 Definições adotadas	39
2.3 Intervenções do design na produção artesanal	40
2.4.1 Formas de atuação	41
2.4.2 Formas abordagens e crítica	45
2.4 Artesanato tradicional mbya guarani	48
2.4.1 Contexto e território	48
2.4.2 Organização social	51
2.4.3 Cosmologia e espiritualidade	54
2.4.4 Híbridismos e essencialismos	62
2.5.4 Objeto	66
2.5.4 Petyngua	80
3. O CASO: DESIGN E O ARTESANATO MBYÁ NA TEKOA ITATY	87
3.1 O projeto	87
3.2 Aldeia Itaty	89
3.3 O Design Possível	93
3.4 Relato da Intervenção	94
3.4.1 Fase 1	95

3.4.2 Fase 2	100
3.4.3 Fase 3	104
3.4.4 Observações Gerais	108
4 ESTUDO DO CASO	110
4.1 Classificação do método	111
4.2 Impactos possíveis no processo e objeto	114
4.3 Utilização dos conteúdos das oficinas	116
4.4 Discussão	120
5 Considerações Finais	122
REFERÊNCIAS	124
APÊNDICE A - Glossário de palavras em guarani	128
APÊNDICE B - Termo de consentimento livre e esclarecido	130

1 INTRODUÇÃO

1.1 Contexto da Pesquisa

Com o crescente interesse das pessoas por temas acerca de sustentabilidade e uma saturação dos produtos industriais massificados, os objetos artesanais têm ganhado espaço na preferência das pessoas (MASCÊNE, 2004). Esse interesse está ligado à prática de turismo que alia o consumo de produtos com referência à territorialidade e culturas locais. Objetos que trazem consigo valores morais e estéticos indecifráveis, produzidos no seio de uma cultura exótica e, certamente, livre dos valores nocivos da ocidentalidade encantam muitas pessoas. Que, por sua vez, fazem o que está ao seu alcance para fazer parte dessa atmosfera: consomem. Para Grunewald (2008), a busca pelo “outro”, no sentido de exótico, está no centro das discussões sobre turismo e etnicidade, como uma herança do período colonial. Agora novas etnicidades emergem como um espaço a partir do qual comunidades em posições subalternas que podem falar de si mesmas contra as forças do mundo globalizado. Daí temos um movimento duplo de um grupo que busca pela etnicidade e um grupo que a expressa, mas que não necessariamente falam a mesma língua.

Junto a esse movimento, o fomento a produção artesanal se alia à criação de políticas públicas para a geração de trabalho e renda de desenvolvimento locais, diversas iniciativas para a adequação do artesanato ao mercado por meio de design e de gestão são criadas (ANDRADE, 2013.). Essas iniciativas podem agir de diversas formas, desde auxiliar as pessoas artesãs a posicionar melhor seus produtos no mercado, até profundas modificações nos produtos e gestão dos negócios (BORGES, 2011). Segundo Bonsiepe (2011) essas ações se diferenciam também em tipos de abordagem, no que concerne à manutenção da autonomia dos produtores e interesses de terceiros. Considerações a respeito da forma de abordagem e avaliação de métodos utilizados nesse tipo de ação como mais ou menos intervencionistas também são feitas por Andrade (2013).

Importante considerar que ações de design na produção artesanal devem ser vistas de forma sistêmica. É necessário observar a existência de diversos atores envolvidos e na sua posição dentro de um sistema complexo. Sendo assim, cabe colocar que muitas das iniciativas de melhoria da produção artesanal - por meio do design e/ou

disciplinas correlatas como o marketing, a administração, entre outros - estão normalmente inseridas dentro de uma concepção de desenvolvimento - seja com um enfoque sustentável, regional, familiar, entre outras. Contando, assim, com instituições e pessoas interessadas nos resultados que podem trazer, desde governos locais e nacionais até empresas privadas, organizações não governamentais de interesse ambiental e organizações comunitárias. Interesses esses que nem sempre estão alinhados.

Também no contexto dessas atividades, não se pode deixar de lado os outros conflitos em que essas comunidades estão inseridas, em especial se tratamos de comunidades em situação de vulnerabilidade. Entre eles as questões de demarcação de terras, para as comunidades indígenas e quilombolas, por exemplo. O que envolve longas disputas judiciais, conflitos com as pessoas das comunidades vizinhas - que muitas vezes chegam à dimensão física.

Para comunidades indígenas a questão da terra ocupa o centro das motivações para o crescimento da atividade artesanal como forma de sustento, pois, muitas vezes, as mudanças e perdas territoriais causaram a perda de condições necessárias para o modo de vida tradicional, obrigando as pessoas a buscarem alternativas. (IKUTA, 2002) Assim, essas comunidades tem que adaptar sua produção de dinâmica organizacional tradicional para a cultura de mercado. Cultura essa, que possui uma lógica própria e fará com que a produção dessas comunidades tenha que responder a essa lógica e não às que respondia anteriormente. Como o caso das comunidades Mbya Guarani da grande Florianópolis - em especial a aldeia Itaty, cenário dessa pesquisa - que produzem artesanato para comercialização e subsistência.

O design, por vezes, se anuncia com um papel solucionador de conflitos e mediador de interesses. No caso da adaptação do artesanato tradicional para um contexto do mercado, não faltam exemplos de projetos que exaltam conceitos de identidade e territorialidade que se transformam em vantagem competitiva. A “cultura popular” é valorizada como atributo estético, muitas vezes também utilizados como inspiração para projetos de design. Essas ações de design são encaradas - não completamente sem razão - como uma maneira de proteger a existência não só dos bens culturais, mas também das pessoas que os produzem, auxiliando na interface dessas pessoas e sistemas com o mercado.

Muitos questionamentos sobre o caráter ético dessas intervenções são feitos, como comentado anteriormente a respeito dos pontos de vista de Andrade (2013) e Bonsiepe (2011). Por questionamentos dessa natureza são desenvolvidos métodos e estratégias para que as intervenções interajam de forma respeitosa com as comunidades. Dentre elas, a utilização de métodos participativos de criação e tomada de decisão. Um dessas iniciativas é a metodologia utilizada pelo Design Possível, organização que trabalha com ações de design e gestão junto a comunidades produtoras de artesanato em alguns estados do Brasil, e da qual falaremos um pouco mais adiante.

Por outro lado, surgem reclamações originadas de movimentos sociais ligados a essas comunidades apontando problemas como “apropriação cultural” (violenta); disputas por propriedade intelectual de conhecimentos populares e outras questões ligadas a colonialidade de saberes. Alguns autores de teorias descoloniais, por sua vez, apontam que a base epistemológica em que os nossos conhecimentos foram construídos parte de uma perspectiva etnocêntrica, baseada no sistema de conhecimento europeu (DUSSEL, 2010; SANTOS, 2010). O que nos leva a pensar se os questionamentos que fazemos sobre a atuação do design em comunidades tradicionais são suficientes. Tendo em vista ainda que o design, enquanto disciplina, se desenvolveu sob forte influência da modernidade europeia (CARDOSO, 2008). Partindo disso, chegamos numa questão a ser explorada a respeito de onde tocam os conhecimentos de design com conhecimentos tradicionais das comunidades produtoras de artesanato:

Mesmo com a utilização de métodos para tornar as ações menos impositivas, a intervenção do design na produção artesanal de povos e comunidades tradicionais pode ser colonizadora?

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo Geral

Analisar especificidades da produção artesanal tradicional e a realização de ações de design nesse contexto, afim de verificar se, mesmo em metodologias participativas, podem implicar em colonização.

1.2.2 Objetivos Específicos

- a) Contextualizar a produção de artesanato da comunidade estudada dentro do seu sistema cultural, observando como o modo de produção e os objetos se relacionam com outras partes do modo de vida;
- b) Classificar a metodologia de ação estudada de acordo com autores da área de design e artesanato, afim de situá-la em relação outros estudos já produzidos;
- c) Verificar em quais pontos o modo de produção do artesanato da comunidade estudada foi afetada pela ação;
- d) Discutir, com base em autores de teoria descolonial, o impacto da ação e seus possíveis desdobramentos para a questão da pesquisa;

1.3 Justificativa

O trabalho de intervenção do design em comunidades produtivas de artesanato, se propõe a gerar uma mudança na forma como as pessoas envolvidas enfrentam o mercado. Por meio de modificações nos produtos ou nos sistemas administrativos objetiva-se proporcionar a geração de renda e auto-sustentabilidade do negócio. No entanto, a intervenção nos produtos, e mesmo nos sistemas de produção e gestão, pode interferir em saberes tradicionais do grupo em questão. Ainda que se utilize metodologias como o design colaborativo, designer-interventores, em sua maioria, ainda são “corpos estranhos” às comunidades. Sendo pessoas de fora do grupo cultural, estão sujeitos a práticas colonizadoras. Além de tomarem a vez do protagonismo dos próprios indivíduos do grupo. Dessa forma, a busca por novas perspectivas e teorias de outras áreas poderiam contribuir para o design nesse tipo de atuação.

Como parte de processos de formação, capacitação técnica, interferência nos modos de produção, estéticos e simbólicos da produção artesanal, a intervenção do design nos grupos produtivos se dá, antes que nos produtos e sistemas, no modo de vida das pessoas envolvidas. Por esse motivo, há de se ter atenção especial para as ferramentas e meios com os quais essas invenções são realizadas. A arquiteta Janete Costa (2008) que realiza trabalho junto a grupos produtivos de artesanato reforça a ideia de que é preciso respeitar a autonomia e a autoestima das pessoas. “Interferir sem ferir” em suas palavras.

Mesmo consciente disso, como o profissional de design se situa dentro dessas relações? A necessidade de interferir em produções tradicionais para uma “adequação ao mercado” traz consigo um grande potencial de ferir a autonomia das pessoas envolvidas. Mesmo considerando conceitos como “territorialidade” como algo a ser valorizado nos produtos, a possibilidade de esses valores serem utilizados de forma artificial e mesmo imposta não pode ser descartada. Com isso, a busca da relativização do processo de adequação ao mercado – especificamente um mercado moldado para a produção industrial capitalista – com os conceitos de colonização e colonialidade, vem para buscar desses estudos novas perspectivas para lidar com esses conflitos.

1.4 Metodologia

Para se chegar ao proposto nos objetivos da pesquisa, foi analisado um caso de ação de design em uma comunidade de saber tradicional, especificamente Mbya Guarani, que serve para auxiliar na sistematização do método de análise das especificidades de uma produção de artesanato tradicional, não ocidental. A ação será avaliada levando em consideração três eixos principais:

- a. Questões levantadas na literatura da área de design sobre a intervenção na produção artesanal, e possíveis soluções encontradas;
- b. Parâmetros embasados em autores de teoria da descolonialidade;
- c. Informações obtidas em entrevistas e observação dos artesãos da comunidade pesquisada após a realização da ação.

Espera-se, embora não seja o objetivo principal, que as informações levantadas possam servir para se aprofundar a questão em momentos posteriores. A pesquisa não objetiva obter respostas precisas para o problema sugerido, de outra forma, visa organizar informações e aprofundar as discussões a respeito do tema. Portanto, metodologicamente, é considerada de natureza exploratória no que concerne a sua profundidade (GIL, 2008).

Como o caso analisado teve a participação da pesquisadora como designer e ministrante das oficinas de formação (será explicado melhor no capítulo 3 sobre a ação), a pesquisa adquire algumas características de pesquisa participante, pelo fato de a distinção entre objeto e pesquisador ser, de fato, indissociável; mas também porque, numa pesquisa de natureza social, os fatos são dinâmicos e influenciados pelo meio, inclusive pela própria ação do pesquisador. (GIL, 2008)

Para o levantamento de dados a respeito do caso, foram utilizados os relatórios das ações e publicações realizadas pelos participantes, além de complementação das informações com relatos verbais. Cabe lembrar que a pesquisadora participou da maior parte dessas ações, portanto parte dessas complementações são originadas da experiência. Os dados correspondentes à situação atual das comunidades, impactos posteriores do projeto, foram obtidos por meio de entrevistas não estruturadas e observação.

No que diz respeito às informações referentes aos Mbya Guarani, levantadas para detalhar o processo de produção e suas relações com o modo de vida Mbya como um todo, foi realizada pesquisa bibliográfica em publicações de antropologia e história a respeito da etnia mbya guarani, além dos trabalhos de conclusão de curso da Licenciatura Intercultural da Universidade Federal de Santa Catarina. Esse curso é voltado para pessoas indígenas das três etnias predominantes no estado, Guarani, Kaingang e Xokleng, e os trabalhos são pesquisas feitas pelos estudantes indígenas sobre as próprias comunidades de acordo com suas próprias demandas. Uma observação a quem for em busca dessas últimas fontes, cabe dizer que o formato desses trabalhos não segue o padrão comum de trabalhos de conclusão de graduação, algumas vezes, podendo parecer inconsistentes ou muito curtos. Lendo os próprios trabalhos, no entanto, percebe-se nas apresentações dos autores, um complicado percurso percorrido por eles até a graduação e o tamanho da dificuldade de se traduzir um

conhecimento produzido de forma muito diferente do formato esperado pela academia. Por exemplo, o fato de que, em geral, os Mbya tem como língua materna o guarani e só aprendem português em idade escolar, quando tem essa oportunidade. Mais do que um esforço de tradução de um idioma pro outro, existe uma barreira epistemológica que iniciativas como essa da Licenciatura Intercultural Indígena da UFSC tem tentado transformar em pontes. Particularmente, podemos considerar que esse tipo de informação é exatamente o tipo que se busca com essa pesquisa: conhecimento produzido pelos próprios Mbya Guarani sobre si mesmos, o que muda o ponto de vista da pesquisa de um ato de observação para um de diálogo.

A estrutura da dissertação apresenta no capítulo 2, Fundamentação Teórica, os subsídios teóricos para as análises propostas. No Item 2.1 considerações a respeito da construção do conhecimento ocidental e suas relações com a colonialidade, localizando o design nesse contexto. O Item 2.2 traz um panorama a respeito de artesanato junto a algumas observações úteis para a pesquisa, como a percepção do público e definições institucionais sobre o tema. No Item 2.3 é explorado o tema “intervenção do design na produção artesanal” com foco principal em alguns autores escolhidos para classificar a ação realizada no estudo de caso. O artesanato mbya guarani será apresentado no Item 2.4, onde será feita uma contextualização da produção artesanal em relação ao modo de vida mbya, território, cosmologia e espiritualidade desse povo. No capítulo 3 será apresentado o relato do caso, apresentando o projeto em que as três fases da ação foram realizadas. Além de informações a respeito da Aldeia Itaty e do Design Possível. Encerrando, o capítulo 4 apresenta o estudo de caso com a análise das informações obtidas de acordo com os parâmetros propostos.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 Colonialidade e conhecimento

A vinda dos colonizadores europeus no século XV para as Américas representa o início de uma nova era para o mundo. Para o filósofo argentino, Enrique Dussel (2010), o ano de 1492 sinaliza o início da modernidade, quando a Europa passa a se auto-constituir como exploradora e colonizadora de um “outro” que poderia ser descoberto. De acordo com Kiryllos (2014), essa visão de Dussel se contrapõe a visão hegemônica da modernidade, que seria construída a partir de um ponto de vista eurocêntrico:

“o conceito hegemônico de modernidade (...) é eurocêntrico, provinciano, regional. A modernidade é [tida como] uma emancipação, uma 'saída' da imaturidade por um esforço da razão como processo crítico, que proporciona à humanidade um novo desenvolvimento do ser humano.(...)” (DUSSEL, 2005, p.60 *apud* KIRYLLOS, 2014. p.17)

Dussel (2010) afirma que, diferente do que tende a parecer nos dias de hoje, “a Europa nunca foi o centro da história mundial até finais do século XVIII (...) Passará a ser o centro em consequência da revolução Industrial.” A visão da Europa como centro da civilização e origem da modernidade passa a existir por conta do trabalho de filósofos europeus como Weber que, com suas posições, “distorce o fenômeno da origem da modernidade”, pois desconsideram parte da história e da civilização do mundo não europeu - como o mundo islâmico, que era já bastante desenvolvido. (DUSSEL, 2010) E é essa visão que é levada adiante no projeto de modernidade da colonização do novo mundo.

Com as colonizações, a Europa se coloca como centro do mundo e detentora do conhecimento civilizado, que deverá ser levado aos outros povos desprovidos desse conhecimento. Não desconsiderando as possíveis partes positivas, tampouco pretendendo desenrolar aqui uma disputa entre os possíveis malefícios e benefícios da modernidade, faz-se necessário para essa reflexão, apontar alguns dos problemas decorrentes do processo colonizador. Para Kiryllos (2014) “as características tipicamente atribuídas à modernidade tais como a racionalidade, o iluminismo e o progresso, não são mais relevantes que o seu caráter colonizador” (p.17). O colonialismo criou uma distinção entre “o europeu” e os outros povos, o que originou a ideia de raça como forma de distinguir hierarquicamente essa relação. “É este conceito de raça originário

no colonialismo que tornará possível o racismo, a distinção hierárquica entre diferentes etnias.” (KIRYLLOS, 2014. p.18) Que é, segundo a autora, um processo que se estende até os dias de hoje e, embora tenha sido desqualificado como discurso político, continuou tendo efeitos.

O colonialismo implica em formas de dominação política, como negação da independência e da emancipação de povos ou nações, e é datado. O fim do colonialismo político, não implicou o fim das relações de poder por ele geradas. As relações desiguais, tanto entre estados, quanto entre grupos sociais continuaram na forma da colonialidade. (SANTOS, 2010) A colonialidade é perpetuada de forma mais sutil, não é imposta - necessariamente - à força, mas em forma de ideologia que se reflete nos sistemas de funcionamento da sociedade. Por exemplo, o sistema de conhecimento da modernidade foi desenvolvido sob uma perspectiva eurocêntrica. Assim como todo aparato de validação do conhecimento, como a academia ou as legislações de reconhecimento de propriedade intelectual, são desenhados para formas de conhecimento nos moldes ocidentais.

Segundo Quijano (2010), desde o início do século XVII, um modo de se produzir conhecimento adequado às “necessidades cognitivas do capitalismo” foi elaborado e formalizado nos centros de poder, não por acaso representados pela Holanda de Descartes e Spinoza e a Inglaterra de Locke e Newton. Em suas palavras, esse modo de produzir conhecimento se definia por:

(...) a medição, a externalização (ou objetivação) do cognoscível em relação ao conhecedor, para o controle das relações dos indivíduos com a natureza e entre aquelas em relação a esta, em especial a propriedade dos recursos de produção. (QUIJANO, 2010)

Quando fala em “conhecimento que dava conta das necessidades cognitivas do capitalismo”, Quijano (2010) projeta uma ideia fundamental para a nossa reflexão: a não neutralidade do conhecimento. E vai além, os moldes de produção e validação desse conhecimento também são formados de acordo com as necessidades da sociedade que o desenvolveu. Para compreendermos essa situação, busquemos como exemplo, a relação dos conhecimentos indígenas da Amazônia sobre a biodiversidade e a indústria farmacêutica.

O que acontece nessa situação é não só o não reconhecimento dos conhecimentos indígenas, mas também uma estrutura que favorece quem domina a

linguagem hegemônica. Esses povos possuem um imenso conhecimento a respeito da biodiversidade da Floresta e suas possíveis aplicações (SANTOS, 2010). No entanto, seu tipo de conhecimento não é validado pela ciência, pois não possui os requisitos pra ser considerado científico. Isso possibilita que outros indivíduos, que dominam a forma de se produzir conhecimento científico tomem conta desse conhecimento, o testem e o tornem válido perante seus pares. Dessa forma, um conhecimento medicinal, outrora tradicional, pode ser apropriado pela indústria farmacêutica que o registra em forma de propriedade intelectual - outra forma de controle colonial, dessa vez jurídica.

Ainda no cenário amazônico, há alguns anos uma empresa de cosméticos conhecida pelo apelo sustentável e natural de seus produtos, fez um trabalho de desenvolvimento de produtos com base na tradição das Erveiras de Belém do Pará. Os produtos criados, que utilizavam como matéria prima recursos naturais locais, aproveitaram também da mão de obra e tecnologias tradicionais dos povos ribeirinhos. Até onde se tem registro, realizado em forma de manejo sustentável. (MIYATA, 2013)

Esse é um claro exemplo de como o design e o empreendedorismo podem atuar para o desenvolvimento local, gerando renda para comunidades, aproveitando suas tecnologias tradicionais. No entanto, um olhar mais atento pode identificar alguns conflitos sociais e culturais que surgiram dessa relação. As Erveiras do Mercado Ver-o-peso, coletivamente, questionaram o fato de a empresa não ter dado retorno à comunidade a respeito dos conhecimentos passados. O caso foi analisado pelo Ministério Público Federal e Estadual do Pará, e por uma comissão de bioética da ordem dos Advogados do Brasil. (MIYATA, 2013) Aí percebemos um conflito interessante do ponto de vista jurídico, com o qual ainda temos dificuldade de lidar. A empresa alegou que não obteve esse conhecimento de ninguém em específico, mas sim algo que era de domínio popular, o que não é previsto pela legislação brasileira. No entanto, a comunidade não abriu mão de reivindicar o seu direito coletivo àquele conhecimento. (GLASS, 2006)

Olhando por uma perspectiva mais liberal, alguns críticos poderão dizer que a empresa estava lucrando sobre o seu próprio trabalho de pesquisa em desenvolvimento realizado sobre o esses conhecimentos. Pois, obviamente, para que esses conhecimentos tradicionais tomassem uma forma comercial aceita pelo mercado e que corresponda às rígidas normas de regulação impostas a produtos cosméticos, muito

teve que ser trabalhado sobre ele. No entanto, se retomarmos ao que diz Quijano (2010) sobre as formas de validação do conhecimento e posicionarmos os atores nesse cenário, temos uma instituição (empresa) que domina a forma de produzir conhecimento científico, além dos conhecimentos sobre mercado e direitos autorais. Do outro lado temos uma comunidade detentora de um saber produzido de uma forma bastante diversa da hegemônica; um conhecimento construído na base de vivências e sistemas cognitivos alheios ao sistema ocidental, e repassados a diante por meio da tradição, de acordo com as necessidades dessa comunidade e de seus ancestrais. Esse conhecimento não poderia ter sido registrado ou validado por meio de patentes - ao menos não nas formas mais usuais - por que ele não cabe na forma do conhecimento científico ocidental. Não sem ser reprocessado pelas lentes da ótica científica. Mesmo que tivesse passado nessa primeira etapa - o que possivelmente acarretaria em perdas na sua riqueza - ainda haveria o conflito da propriedade. Como registrar algo que pertence à todos e a ninguém ao mesmo tempo? O sistema capitalista, por mais que tenham-se feito tentativas a esse respeito nos últimos anos, ainda tem dificuldades para lidar com questões como propriedade coletiva difusa - talvez o erro esteja em querer aplicar o conceito de propriedade a sistemas para os quais ele não foi pensado - sem querer individualizar de alguma forma, seja na forma de associação, cooperativa ou de governo. Esse conflito foi resolvido com um acordo de contrapartida da empresa para com a comunidade, assim como pagamento de direitos por meio de um contrato de participação de benefícios, inédito no País, segundo a OAB (2006). Longe de questionar se foi ou não justo, ou se essa foi a melhor solução possível, é preciso reconhecer que houve algum esforço de ambas as partes para se chegar a um consenso.

Esse caso da relação da empresa de cosméticos com a população tradicional ainda encontra outros desdobramentos. Como dito anteriormente, a matéria prima dos produtos desenvolvidos pela empresa é extraída da região pela própria população. O que a princípio é uma forma de dar vazão para a atividade extrativista já realizada por essas comunidades, e parece bastante positivo sob um ponto de vista desenvolvimentista (ainda que sustentável), encontra algumas críticas sob outros pontos de vista. Uma demanda como a de uma empresa desse porte, altera consideravelmente as atividades tradicionalmente realizadas pela comunidade. O que

pode ser evidenciado na fala de uma das erveiras do mercado Ver-o-peso em entrevista à revista Carta Maior:

Na verdade, o que começou a incomodar Deusa e as amigas foi que a priprioca encareceu e rareou no mercado. O tanto que elas compravam a 20 centavos e vendiam por 50 hoje custa R\$ 1,50 e é vendido a R\$ 2. E o pior é que, com a proximidades das festas de São João, o produto para fazer o banho de cheiro, imprescindível para dar boa sorte, está faltando. (GLASS, 2006.)

Segundo a erveira entrevistada por Glass, a empresa compra grande parte da produção, não sobrando para o uso tradicional. Essa fala é bastante simbólica ao representar o impacto que mudanças nos arranjos produtivos locais podem ter no modo de vida das pessoas e comunidades tradicionais. O que, por um lado, representa um aumento do escoamento da produção local da matéria prima - priprioca -, e impacta na geração de renda para a comunidade e desenvolvimento local; por outro, pode representar uma imposição de novos hábitos para aquela comunidade e pode interferir, inclusive, no contexto que gerou aquele conhecimento inicial.

Outros desdobramentos, não necessariamente ligados ao caso citado, são possíveis em situações análogas. As mudanças no modo de vida das comunidades podem acontecer de forma definitiva e irreversível. Isso porque um saber aprendido para um determinado contexto, quando adaptado para outro, se modifica. Se considerarmos que demandas comerciais podem oscilar ou mesmo se esgotar - se essa comunidade teve seu modo de vida alterado, e “desaprendeu” a viver da forma adaptada ao contexto anterior - quando a demanda acabar, possivelmente, a comunidade encontrará problemas para seguir em frente.

É importante salientar que essa discussão não objetiva defender nenhuma espécie de preservacionismo cultural, mas sim o respeito aos saberes tradicionais. Levando em conta o poder de apagamento, muitas vezes silencioso, que os conhecimentos científicos têm quando colocados em disputa com os tradicionais.

A ativista e pesquisadora Tainá Paiva Godinho (2015), fala a respeito da gastronomia tradicional da Amazônia. Em escolas de gastronomia é comum considerar a culinária tradicional dos povos Amazônia como inadequada. Pois não utilizam de sal nem de açúcar, e seus processos e tecnologias são inadequados ou primitivos. A pesquisadora identifica nesses conceitos, a utilização de uma perspectiva levantada por Levi Strauss durante suas pesquisas no Brasil. O questionamento se dá em torno de:

porque utilizamos referências baseadas numa cultura alimentar europeia moderna, pra julgar e classificar a cultura alimentar dos povos da amazônia, povos esses que tiveram desenvolvimentos bastantes distintos? Por que ignorar milhares de anos de existência, desenvolvimento, aperfeiçoamento de técnicas, de forma adaptada a sua realidade, para utilizar referências de outros povos, em outros continentes, outro clima?

Godinho (2015) vai além quando fala que na tradição dos povos da Amazônia, a alimentação é indistinta do remédio, por exemplo. O que nutre e o que cura são parte de um mesmo sistema de vida adaptada à floresta. Essas questões são presentes também na língua e em outras dimensões destes sistemas de conhecimento. São todas partes interligadas de um sistema, o qual, não podemos distinguir e classificar segundo parâmetros ocidentais. Fragmentar e descontextualizar esse conhecimento é perder parte de sua riqueza.

Além de se fragmentar os conhecimentos, que, fazem parte de um sistema complexo e interdependente, tendemos a hierarquizar esses fragmentos de acordo com os nosso próprios parâmetros. Não é raro ver em publicações que defendem a preservação de saberes tradicionais justificativas a respeito do “valor” daquele saber baseadas em parâmetros científicos. Por exemplo, uma comunidade que tenha um critério para extrair determinado tipo de matéria-prima da natureza baseado em conceitos próprios, como ciclo da lua dentro de uma visão cosmológica ou espiritual. E quando, defendendo que o ritual seja preservado, não tardamos em justificar que respeitar esse ciclo tem efeito na durabilidade do material, ou na recuperação do meio ambiente de onde foi extraído. Ainda que essas informações sejam verdadeiras - não são raras as vezes -, apenas estamos considerando esse conhecimento como válido, por que encontramos um correspondente no sistema científico ocidental. Dessa forma, ao passar todo o sistema de conhecimento daquela comunidade pelo filtro de validação científica, algumas partes seriam consideradas válidas enquanto outras poderiam ser descartadas. No entanto, tanto as partes com correspondentes científicos válidos, quanto as consideradas supérfluas fazem parte do sistema epistemológico da comunidade em questão. Eliminar uma das partes não necessariamente tem um efeito apenas nela mesma, mas no todo.

Pensar de forma descolonial implica compreender o percurso epistemológico do conhecimento hegemônico como uma construção social e política e não como

“verdade”. E considerar válidos saberes diversos, ainda que não sejam compreendidos pela lógica ocidental, e não reduzi-los a conhecimentos de segunda categoria como “crendices” ou “superstições”. Dessa forma, é necessário estar bastante atento aos métodos que são utilizados para lidar com questões interculturais. Bonsiepe (2011) traz um exemplo bem próximo do nosso objeto de estudo das possíveis consequências de se lidar com essas questões levemente:

O processo de colonização suprimiu essas dimensões semânticas ou visões cosmológicas. Em uma pesquisa sobre a linguagem dos Amuzga no estado de Guerrero no México, descobriu-se que a tradução da linguagem dos Amuzga para o espanhol foi feita por voluntários do Instituto Linguístico de Verão dos EUA, o que levou a uma perda do significado correto de todo o conteúdo histórico-conceitual. Essas traduções são tão erradas que uma figura geométrica, na qual os participantes visualizam a forma de um <sapato>, teve o respectivo signo literalmente traduzido como <sapato>, apesar de não usarem sapatos nessa região. (BONSIEPE, 2011. p.64)

Por conta dessas questões, alguns autores da descolonialidade sugerem a criação de epistemologias alternativas, que permitam o reconhecimento dessas outras formas de conhecimento adequadas a outros contextos sociais.

Compreendido o significado da colonialidade e seu funcionamento em relação a povos e territórios tradicionais, é importante voltarmos os olhos para as origens do design enquanto disciplina. E, posteriormente, para o desenvolvimento do design brasileiro. É importante conceber que não estamos tratando do design como algo estático e hermético. Traçar esse percurso histórico é necessário apenas para compreender como os conceitos que fundamentam a colonialidade estão também impregnados histórica e metodologicamente no que entendemos como design. Mas é preciso considerar que no desenvolvimento do design ocorreram muitas trocas e influências de outras áreas e discussões.

O design industrial descende de uma tradição europeia e por muito tempo o design buscou uma legitimação por meio da ciência e da técnica. Isso trouxe consequências para o ensino de design e a maneira como lidamos com a disciplina até hoje. No Brasil, por conta principalmente do fato de uma das escolas pioneiras no ensino de design no Brasil, a Escola Superior de Desenho Industrial, ter sido idealizada por ex alunos da escola Ulm, existe uma incidência dos princípios racionalistas herdados dessa escola no ensino de design (CARDOSO, 2008; BORGES, 2011).

Entre as ideias que permaneceram da Escola de Ulm estavam as de 'boa forma' ou do 'bom design'. "Se a forma segue a função, não é necessário atentar para as culturas locais, pois, obtida uma forma 'adequada', ela poderia ser repetida indefinidamente e independentemente do lugar." (BORGES, 2011. p.33) Como dito, esses princípios foram amplamente aplicados na formação do ensino de design do Brasil. Para Rafael Cardoso (2008), no Brasil "a experiência da Bauhaus acabou contribuindo para uma atitude de antagonismo dos Designers em relação à arte e ao Artesanato".

Apesar de bastante expressiva, essa não foi a única vertente a ganhar corpo no design brasileiro. Encontramos também experiências da construção de um ensino de design voltado para realidades do chamado terceiro mundo, como aponta Moraes (2006). Mais recentemente os estudos de design voltados para diversidade cultural ganharam ainda mais força. Bonsiepe (2011) trata a respeito da alteridade em design levantando diversos pontos importantes para a prática da disciplina e a forma de lidar com "o outro". Pensando nesse outro como detentor, também, de uma cultura projetual, que pode não se assemelhar ao design, mas que precisa ser respeitada como tal. Colocar o design, ou quaisquer ferramentas que usemos no mesmo patamar de outras formas de se produzir, implica em abrir mão da ideia de um "conhecimento superior" - mesmo que não tenhamos isso em mente quando trabalhamos - que vai resolver os problemas de outras culturas.

A alteridade pressupõe a disposição de respeitar outras culturas projetuais com seus valores inerentes, e não vê-las com o olhar de exploradores em busca da próxima moda de curta duração. Essa virtude pressupõe a disposição de resistir a qualquer visão messiânica de etnocentrismo. (BONSIEPE, 2011. p.38)

Esse trecho de Bonsiepe abre espaço para um diálogo necessário: o que entendemos como cultura projetual válida. Da mesma forma que os saberes citados nos parágrafos anteriores precisam passar pelo crivo da ciência para serem considerados válidos pela sociedade ocidental, as formas de se produzir objetos e informação passam por processo semelhante. Desde a classificação dos objetos produzidos por culturas não ocidentais como "arte primitiva", e as inúmeras tentativas de se categorizar esses objetos de acordo com parâmetros ocidentais como "estética", valores de uso, até a avaliação da forma de se produzir esses objetos.

Quando designers interferem em uma produção tradicional, atribuem valor às etapas de desenvolvimento daqueles objetos. Algumas práticas são consideradas aceitáveis ou até desejáveis. Outras são passíveis de eliminação ou descaracterização. Obviamente, essa classificação é plenamente justificada pelas necessidades do projeto, o contexto do mercado, entre outras coisas. Necessidades, essas, que são identificadas na própria comunidade produtora, por exemplo: aumentar a renda. Voltando à discussão anterior a respeito de se fragmentar um sistema de saberes complexo e eliminar ou preservar partes de acordo com critérios externos a esse sistema, temos uma lógica bastante semelhante.

Não se pretende, no entanto, com essas reflexões, traçar parâmetros definitivos ou travar processos de diálogo entre o design e culturas projetuais tradicionais; mas sim apontar a importância de cada decisão que se toma quando se lida com questões que envolvem interculturalidade e relações de poder. Não se trata apenas de ter intenção de se respeitar as culturas com que se interage. É necessário compreender que tudo o que pensamos está inserido em um sistema epistemológico que é perpassado por relações diversas de poder. Tudo que vemos, é visto através da lente desse sistema de pensamento. Compreender que existem outras epistemologias, outras formas de pensar e de produzir objetos, e que não necessariamente iremos entendê-las como um todo, é um passo importante.

Para Bonsiepe (2011) o discurso do design hoje ainda reflete interesses de países dominantes e do discurso da globalização que busca organizar o mundo de acordo com os interesses hegemônicos desses países. A temática da alteridade implica em adentrar o complexo debate sobre identidade.

Como é sabido, a temática da alteridade é ligada ao debate sobre a identidade, a apresentação e a autorepresentação. Essa temática ocupa um espaço importante no discurso do feminismo, do papel dos gêneros, das etnias e da diversidade religiosa; por isso tem virulentas implicações políticas, pois esbarra em questões de autonomia, vale dizer, da capacidade de definir perspectivas próprias do futuro. (BONSIEPE, 2011. p.38)

Os próximos passos talvez estejam em aprender a ouvir e a respeitar a autonomia desse 'outro', por mais espinhoso que isso possa parecer sob um ponto de vista político. Tanto pelo discurso político declarado, quanto pelo discurso absorvido pelo que lidamos apenas como "método".

2.2 Artesanato

Para o desenvolvimento dessa pesquisa é preciso definir alguns termos que serão bastante recorrentes. Neste capítulo faremos uma breve delimitação a respeito do artesanato em algumas das dimensões que dizem respeito a essa pesquisa: teórico-conceitual; institucional - instituições cujas definições de artesanato têm influência na realização da atividade na prática; e simbólica - no que diz respeito à percepção do público com relação ao produto artesanal.

As distinções sobre o que é “artesanato”, “arte”, “cultura material” ou outras formas de se produzir objetos, se relacionam com a forma com que são classificadas as pessoas que os produzem e consomem. Diferentes teorias tentam explicar e justificar a seu modo diversas formas de hierarquização das produções humanas. Classificações essas, cunhadas sobre determinados interesses em determinados contextos. Cabe nos perguntar: quais dessas distinções são úteis pra esse estudo e por que? Para isso buscamos definições conceituais sobre o que é artesanato. Mas também, definições adotadas em documentos oficiais de instituições públicas e privadas que trabalham com artesanato, das quais devemos estar cientes. O discurso sobre o que é ou não artesanato, é também o que define o que deve ou não ser protegido enquanto patrimônio cultural, e que tipo de incentivos se pode obter de políticas públicas voltadas para o setor. Além disso, artesanato é também linguagem: o que o público lê como artesanato? O que é vendido, por exemplo, em lojas de decoração sob a roupagem de artesanato étnico se distingue de que forma de outra produção que é feita da mesma forma, mas que não alcança esse status?

2.2.1 Panorama teórico do artesanato

Das visões teóricas do que define artesanato, podemos destacar classificações voltadas para o modo de fazer (método); e para uma visão historicista e até mesmo evolutiva dessas atividades. Visões estas que, muitas vezes, caminham juntas. A

classificação mais voltada para o “modo de fazer”, só é possível utilizando contraste entre a atividade artesanal e outras atividades humanas, como por exemplo, a produção industrial, a arquitetura, a arte, entre outras. Quando feita a comparação entre essas atividades, quase que inevitavelmente, inicia-se também uma atribuição de importância hierárquica entre elas. Essa hierarquia pode derivar de questões temporais e tecnológicas - como grande parte das comparações entre indústria e artesanato. Também de mecanismo de distinção de classe, étnicas ou geográficas - o que é ou não aceito como arte, ou a comparação entre artesanato e “arte primitiva”.

Numa primeira instância, situemos o artesanato como uma atividade humana que busca “dar existência concreta e autônoma a ideias abstratas e subjetivas” assim como outras atividades projetuais como as artes, a arquitetura e a engenharia, como pontua Denis (1998, p.19) ao colocar o design sob um ponto de vista antropológico. O autor continua o seu raciocínio definindo a produção e o uso de objetos ou artefatos por seres humanos como “cultura material”. Termo que, ainda segundo ele, teve sua origem no estudo “dos artefatos de povos considerados ‘primitivos’ pelos colonizadores europeus” (p.19), embora tenha adquirido outros sentidos posteriormente, e é utilizado pra analisar determinada sociedade por meio dos seus artefatos. Analisando a Grande Exposição de 1851, Willian Whewell (*apud* DENIS, 1998) propõe que o progresso da civilização humana pode ser verificado estudando-se a “arte material”, sugerindo que existe uma linha evolutiva entre a “arte primitiva” e a produção industrial. Nas palavras do autor:

“Whewell aclamou o ajuntamento de ‘coisas’ no Palácio de Cristal como uma oportunidade singular para a ciência descobrir as leis da produção material. Comparando a evolução da arte e da indústria desde as produções de povos ‘rudes e selvagens’ até aquelas das ‘comunidades civilizadas do mundo industrializado’, seria possível extrair lições permanentes sobre a natureza da arte, da ciência, do progresso e da própria civilização ” (DENIS, 1998, p.20)

Esse caso nos dá um indício da relação hierárquica que se estabeleceu entre diferentes tipos de produção de artefatos. Pois, segundo Denis, Whewell sugere, inclusive, que essa relação seja evolutiva e temporal. A conclusão de que objetos produzidos manualmente fossem um estágio anterior à produção industrial parece lógica, levando-se em consideração a cultura material europeia, que, então, era o cenário referência para essas reflexões. Além disso, haviam interesses de determinados setores dessa sociedade de colocar a civilização ocidental como um estágio avançado ou

superior às outras civilizações então colonizadas. Daí a ideia de exaltar o progresso científico e tecnológico da era industrial e demarcar um distanciamento entre esse e outros tipos de produção.

Pela colocação de Denis, podemos inferir uma referência a uma linearidade histórica entre a produção industrial e a artesanal. A “Sociedade Industrial” tenta se afastar da ideia de “artesanato”, pois dela se origina e a ela se opõe. O cenário ao qual nos referimos é o da Europa pós revolução industrial, portanto, o que estamos chamando de ‘artesanato’ são os objetos produzidos pelas corporações de ofícios europeias, que possuem tipo específico de organização produtiva, transmissão de conhecimento e relação estético-cultural com o entorno.

Se mudamos o cenário para o Brasil, por exemplo, temos uma situação diferente. O que chamamos hoje de artesanato no Brasil não é o mesmo tipo de produção encontrada na Europa pré-industrial e seus herdeiros contemporâneos. Para a arquiteta Lina Bo Bardi (1994), o que é produzido no Brasil sequer deveria ser chamado de artesanato, mas sim de pré-artesanato. Apesar de ser uma das maiores expoentes da pesquisa e valorização do artesanato (pré-artesanato na sua concepção) e da arte popular, a visão da arquiteta sobre a definição de artesanato está bastante ligada às corporações de ofício, que não teriam se desenvolvido no Brasil - ao menos não da mesma forma que na Europa.

Dessa concepção vem a ideia de que a produção industrial brasileira - incluindo o design - teria sido derivada da indústria europeia que, por sua vez, nasceu do artesanato europeu. E que, portanto, poderia se buscar um caminho alternativo para o design brasileiro mirando-se na cultura popular. (BARDI, 1994; MORAES, 2006). Importante pontuar que essa linha de raciocínio não necessariamente aponta para uma perspectiva evolucionista da cultura material. Alguns autores como Rafael Cardoso Denis (2008) e Adélia Borges (2011), por exemplo, apontam a ideia de que o design e a produção industrial brasileira derivam de concepções importadas, como algo que direcionou a forma como o design foi e é desenvolvido no Brasil. Mas não que isso, necessariamente, implicaria uma “evolução” de artesanato para indústria.

Ainda tratando das definições teóricas de artesanato, independente dos processos históricos que possam ter levado a esse cenário, alguns autores se atêm a distinções técnicas que precisam ser pontuadas. Lobach (2000) categoriza os objetos

em: objetos naturais, objetos modificados da natureza, objetos artísticos, e objetos de uso. Esses últimos são divididos em duas subcategorias: objetos industriais e objetos artesanais. Os objetos artesanais tem como característica o trabalho feito manualmente. Nessa modalidade o objeto é produzido quase que por completo pelo artesão que controla o processo produtivo. Como atende a poucos clientes, o artesão pode conferir uma atenção especial para cada uma das peças, que variam bastante entre si. Já no processo industrial, cada detalhe é pensado antes da produção, que acontece com o auxílio de máquinas, e as unidades produzidas em série são iguais ao protótipo, salvo pequenas variações inerentes ao processo produtivo. (p.37) Na classificação de Lobach, a diferença entre artesanal e industrial se concentra no controle do processo produtivo e é refletida no objeto. Nessa definição também fica claro o papel do designer que projeta o objeto de forma separada de sua fabricação. Essa classificação encontra eco em outros autores, e no entanto não é absoluta. Forty & Soares (2007) utilizam a produção de cerâmica inglesa de Wedgwood para demonstrar que a separação entre projeto e produção também ocorreu anteriormente ao processo industrial.

Trazendo a discussão pra contemporaneidade, Cardoso (2012) argumenta que esse antagonismo entre a produção industrial e artesanal teve uma origem artificial, criado pela sociedade industrial a fim de afirmar as ideias da modernidade diante do que existia anteriormente. Sendo assim, principalmente diante das mudanças paradigmáticas dos meios de produção atuais – com as quais definições como produção seriada ou em larga escala deixam de ser referência para definir o que é a produção industrial – a linha que distinguia o artesanato da indústria passa a ser ainda mais difícil de definir. Dessa forma, ele afirma que “o conceito de artesanato – que foi, em grande parte, inventado pela sociedade industrial para ser contraposto à ideia de indústria, então nova. – começa a perder o sentido.” (p.237) A separação entre design e artesanato torna-se cada vez mais nebulosa, a medida que processos de produção sofisticados começam a se tornar acessíveis, inclusive para a produção de peças únicas.

A popularização do uso das impressoras 3D e outras ferramentas de prototipagem, por exemplo, permitem que uma única pessoa possa projetar, prototipar e fabricar objetos tornando os prontos para comercialização - o que no design gráfico não é tão recente assim. Por outro lado, alguns objetos classificados como industriais

recebem acurado tratamento manual. (CARDOSO, 2012) Isso contrapõe definições como as de Lobach baseadas na divisão do trabalho, e padronização da produção.

Esse cenário acaba arrastando o conceito plausível de artesanato para a dimensão simbólica. O que é lido como artesanato hoje, embora considerando muitos dos parâmetros citados acima como guia, é, de certa forma, o que é apontado como tal. Em parte por definições institucionais que objetivam delimitar um campo, em parte por um determinado posicionamento de mercado que reconhece na produção artesanal uma via interessante de desenvolvimento. Não esquecendo o seu papel como parte de um processo de afirmação identitária de determinados grupos culturais.

2.2.2 Definições institucionais

Academicamente temos vários conflitos em torno da palavra artesanato, e mesmo os autores individualmente não são tão conclusivos. Quando se trata de definições institucionais, muitos documentos oficiais de órgãos governamentais ou privados que trabalham com revitalização de artesanato, trazem definições fechadas sobre o que é e o que não é artesanato, além de sub classificações da atividade e definições sobre materiais e técnicas. Esses documentos tem como objetivo servir de diretriz pra a atuação, seja do órgão que o produziu, nos casos de instituições que lidam diretamente com desenvolvimento da área do artesanato; ou como guia para um segmento da economia/ sociedade afim de seguir determinada diretriz política governamental para o setor em questão. Uma das importâncias principais das delimitações desses órgãos, é que elas servirão de parâmetro para definir o que vai ser beneficiado por políticas públicas, incentivos e financiamentos.

O Programa de Artesanato Brasileiro (PAB), vinculado ao Ministério do Desenvolvimento, Indústria e Comercio Exterior, pulicou um documento intitulado Bases Conceituais do Artesanato Brasileiro (2012), no qual encontramos definições sobre o que é ou não artesanato (quadro 1):

Quadro 1: Definições de Artesanato para o PAB.

ARTESANATO: Compreende toda a produção resultante da transformação de matérias-primas, com predominância manual, por indivíduo que detenha o domínio integral de uma ou mais técnicas, aliando

criatividade, habilidade e valor cultural (possui valor simbólico e identidade cultural), podendo no processo de sua atividade ocorrer o auxílio limitado de máquinas, ferramentas, artefatos e utensílios.

Não é ARTESANATO: Trabalho realizado a partir de simples montagem, com peças industrializadas e/ou produzidas por outras pessoas; - Lapidação de pedras preciosas; - Fabricação de sabonetes, perfumarias e sais de banho, com exceção daqueles produzidos com essências extraídas de folhas, flores, raízes, frutos e flora nacional. - Habilidades aprendidas através de revistas, programas de TV, dentre outros, sem identidade cultural.

Fonte: Adaptado de BRASIL (2012).

O documento do PAB é categórico ao excluir uma vasta lista de atividades manuais que, segundo eles não “possui valor simbólico e identidade cultural”. É evidente a intenção de promover uma delimitação entre o que pode ser considerado artesanato de outros tipos de trabalhos manuais. Formas possíveis de aprendizado são citadas como parâmetros de classificação do que pode ser considerado artesanato, no entanto, não há justificativa para tal, tampouco se especifica exatamente o que quer dizer. A expressão “identidade cultural” aparece tanto na negação quanto na afirmação do que é artesanato. Embora a sua aplicação seja conceitualmente problemática, podemos perceber com a sua utilização, uma tentativa de se indicar um caminho para o artesanato que valoriza identidades locais.

Além de definir o que é e não é artesanato, o documento prossegue com a categorização de atividades com características semelhantes como o que chamam de “Arte Popular”; “Artesanato”; e “Trabalhos Manuais”. No que podemos resumir como: o artesanato se difere da arte popular, pela intencionalidade artística - presente na segunda categoria - e pela reprodução das peças - feita pela primeira categoria e não pela segunda. Já os “trabalhos manuais” são caracterizados por uma produção não sistemática, uso de “técnicas de domínio público”, e com “produtos baseados em cópias, sem valor cultural que identifique sua região de origem ou o artesão que o produziu”. Apesar de ter citado anteriormente que “alguns produtos não possuem identidade cultural”, nesse trecho, o documento deixa mais claro que o que quer dizer com identidade cultural é voltado para identidade local. O documento do PAB também define que o trabalho artesanal é aquele em que o profissional transforma a matéria prima em produto acabado, participando do processo por inteiro. Não é considerado

artesão, segundo o documento, o trabalhador que realiza apenas uma etapa do processo, e desconhece as demais. (BRASIL, 2012)

Prosseguindo, o documento traz informações sobre as tipologias do artesanato, fazendo classificações de acordo com as matérias primas utilizadas e as formas de uso. Das quais a mais relevante para essa análise é chamada de “classificação do produto artesanal”. Os critérios são: origem, a natureza de criação e produção que “expressa os valores decorrentes dos modos de produção, das peculiaridades de quem produz e do que o produto potencialmente representa.” Além de determinar “os valores históricos e culturais do artesanato no tempo e no espaço onde é produzido.” (BRASIL, 2012) Seguindo a classificação os tipos de artesanato são: Artesanato Indígena; Artesanato de reciclagem; Artesanato tradicional; Artesanato de referência cultural; e Artesanato contemporâneo-conceitual.

O segundo documento analisado foi o *Termo de Referência: atuação do sistema SEBRAE no Artesanato*, elaborado pelo Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas (MASCÊNE, 2010). A atuação do SEBRAE junto ao artesanato tem um foco mais mercadológico que se reflete no documento quando traz classificações menos restritivas. Apesar de utilizar algumas referências idênticas ao documento do PAB, o termo do SEBRAE não se atém a definir o que pode ou não pode ser artesanato, e acrescenta nas tipologias algumas atividades excluídas pelo PAB. No quadro abaixo, as tipologias de artesanato e atividades análogas.

Quadro 2: Tipologias de artesanato para o SEBRAE.

Categorias do artesanato
ARTE POPULAR “Conjunto de atividades poéticas, musicais, plásticas e expressivas que configuram o modo de ser e de viver do povo de um lugar”
ARTESANATO “A partir do conceito proposto pelo Conselho Mundial do Artesanato, define-se como artesanato toda atividade produtiva que resulte em objetos e artefatos acabados, feitos manualmente ou com a utilização de meios tradicionais ou rudimentares, com habilidade, destreza, qualidade e criatividade.”
TRABALHOS MANUAIS (ARTESANATO DOMÉSTICO) “Os trabalhos manuais exigem destreza e habilidade, porém utilizam moldes e padrões pré-definidos, resultando em produtos de estética pouco elaborada. Não são resultantes de processo criativo efetivo. É, na maioria das vezes, uma ocupação secundária (...) ou um passatempo.”
PRODUTOS ALIMENTÍCIOS (TÍPICOS) Os produtos típicos são, em geral, produtos alimentícios processados segundo métodos tradicionais, em pequena escala, muitas vezes em família ou por um determinado grupo. Apesar de serem produzidos artesanalmente, são atendidos apenas parcialmente pelo Programa.
PRODUTOS SEMI INDUSTRIAIS E INDUSTRIAIS (“INDUSTRIANATO”) “Produção em grande escala, em série, com utilização de moldes e fôrmas, máquinas e equipamentos de reprodução, com pessoas envolvidas e conhecedoras apenas de partes do processo.”
ARTESANATO INDÍGENA “São os objetos produzidos no seio de uma comunidade indígena, por seus próprios membros. São, em sua maioria, resultante de uma produção coletiva, incorporada ao cotidiano da vida tribal, que prescinde da figura do artista ou do autor.”
ARTESANATO TRADICIONAL “Conjunto de artefatos mais expressivos da cultura de um determinado grupo, representativo de suas tradições porém incorporados à sua vida cotidiana. Sua produção é, em geral, de origem familiar ou de pequenos grupos vizinhos, o que possibilita e favorece a transferência de conhecimentos sobre técnicas, processos e desenhos originais. Sua importância e seu valor cultural decorrem do fato de ser depositária de um passado, de acompanhar histórias transmitidas de geração em geração, de fazer parte integrante e indissociável dos usos e costumes de um determinado grupo.”
ARTESANATO DE REFERÊNCIA CULTURAL “São produtos cuja característica é a incorporação de elementos culturais tradicionais da regionais. São, em geral, resultantes de uma intervenção planejada de artistas e designers, em parceria com os artesãos, com o objetivo de diversificar os produtos, porém preservando seus traços culturais mais representativos.”
ARTESANATO CONCEITUAL “Objetos produzidos por pessoas com alguma formação artística, de nível educacional e cultural mais elevado, geralmente de origem urbana, resultante de um projeto deliberado de afirmação de um estilo de vida ou afinidade cultural. A inovação é o elemento principal que distingue este artesanato das demais categorias. Por detrás destes produtos existe sempre uma proposta, uma afirmação sobre estilos de vida e de valores, muitas vezes explícitos através dos sistemas de promoção utilizados, sobretudo aqueles ligados ao movimento ecológico e naturalista.”

Fonte: Adaptado de Mascêne (2010)

Desse quadro, o que mais interessa para essa pesquisa são as definições de Artesanato Tradicional, Indígena e de Referência Cultural. O documento do PAB traz algumas terminologias problemáticas como “nível cultural mais elevado”; o uso dessas e outras expressões contidas nesses documentos pressupõe que existe hierarquia entre tipos diferentes de cultura, ou mesmo que alguns tipos de expressão não são considerados cultura. Mas também trás alguns conceitos úteis como a diferenciação entre artesanato tradicional/ indígena e artesanato de referência cultural. A principal distinção entre as categorias é a presença da palavra inovação no artesanato de referência cultural, enquanto os outros dois falam em contexto de uso na comunidade e tradição. O documento do SEBRAE também faz diferenciações a respeito do modo de fazer desses objetos, diferenciando, tal como o PAB, Arte Popular de Artesanato e Trabalhos Manuais.

Quadro 3: Definições de Artesanato para o SEBRAE.

ARTE POPULAR	ARTESANATO	TRABALHOS MANUAIS
Produção de peças únicas	Produção de pequenas séries com regularidade	Produção assistemática
Arquétipo	Produtos semelhantes, porém diferenciados entre si	Reprodução ou cópia
Compromisso consigo mesmo	Compromisso com o mercado	Ocupação secundária
Fruto da criação individual	Fruto da necessidade	Fruto da destreza

Fonte: Adaptado de Mascêne (2010)

Chama atenção nesse quadro a caracterização de artesanato como uma atividade com “compromisso com o mercado” e “fruto da necessidade”. O que parece contradizer o quadro anterior que coloca como artesanato também as produções indígenas e tradicionais. Segundo o próprio documento, são objetos ligados ao cotidiano das comunidades (tanto indígenas quanto tradicionais), e não feitos com foco o mercado - embora possam ser deslocados para esse fim.

2.2.3 Percepções do Artesanato

Independente dos parâmetros utilizados pela academia ou por instituições citadas, uma outra dinâmica a respeito do que significa artesanato tradicional nos interessa também: a percepção do público consumidor. Mascêne (2010), numa lista de sugestões do que deve ser analisado numa pesquisa de concorrentes para o mercado de artesanato, coloca que diferentes tipologias de artesanato devem ser consideradas. Apesar das classificações, tanto da autora, quanto dos outros documentos institucionais analisados, serem bastante taxativas, nesse ponto podemos inferir que: a percepção dos consumidores sobre as tipologias de artesanato não funcionam da mesma forma que as classificações institucionais. Como encara os “tipos” de artesanato como concorrentes e similares, numa visão bastante focada no mercado, encontramos nessa classificação parâmetros alinhados com a “percepção dos consumidores” a respeito dos objetos artesanais. No quadro 4 as tipologias de artesanato segundo os parâmetros do SEBRAE:

Quadro 4: Tipologias do artesanato com base em estudo de concorrentes.

Tipologias de Artesanato
As tipologias de artesanato local com as mesmas características e direcionado ao mesmo segmento (geralmente o que menor risco apresenta devendo ser encarado como aliado e não como concorrente).
O artesanato proveniente de outras regiões do país (mesmos produtos com qualidades e preços diferenciados).
O artesanato de outros países da América Latina (maior diversificação, porém de preço mais elevado).
O artesanato de diferentes procedências agrupado sob a denominação genérica de “étnico” (em geral, da África e do Oriente).
O artesanato produzido em grande escala na China, Índia e Malásia (grande diversidade e preço muito baixo).
Os produtos industriais que falsificam o produto artesanal, em geral produzido pelos “tigres asiáticos”.

Fonte: Adaptado de Mascêne (2010)

O que chama atenção no quadro não é apenas a possibilidade de os consumidores não distinguirem ou não se importarem com aspectos de territorialidade e identidade local, mas também a possibilidade de lerem como artesanato objetos que

são fabricados com o intuito de simular as características desse tipo de produto - também devemos abrir para a possibilidade de os consumidores fazerem a escolha conscientemente, por se importarem apenas com características estéticas do objeto e não simbólicas, por exemplo.

Apesar disso, não podemos ignorar o caráter de distinção social que existe no mercado de artesanato. Tanto por aspectos ligados a economia solidárias quanto pelo que vamos chamar aqui de consumo do “exótico”. Sobre este último, a antropologia da arte e do turismo nos dá alguns indícios interessantes: é comum na comercialização de “arte primitiva” e turismo étnico, em que supostos valores “transcendentais” das culturas não ocidentais são valorizados por um público que busca o exótico. (GRUNEWALD, 2008) (PRICE, 1991) Nesse ponto encontramos um público que se interessa pelo que, em design, chamamos de valores simbólicos do objeto. A busca pelo “transcendental”, “desconhecido”, “primitivo” - não necessariamente num sentido negativo, mas de volta às origens - é um reflexo da exotificação das culturas não ocidentais promovida pela modernidade. Normalmente esse tipo de interesse vem atrelado a uma busca por objetos originais ou genuínos. Consumidores interessados em artefatos de outras culturas tendem a preferir objetos de uso cotidiano da comunidade do que objetos feitos com a finalidade de venda. O que faz com que, por exemplo, objetos com marcas de uso sejam mais valorizados - inclusive financeiramente falando.

Numa verificação rápida em sites de venda de objetos indígenas disponíveis na internet, verificou-se uma diferença considerável nos preços de objetos de artesanato indígena brasileiro feitos para venda, e objetos semelhantes atribuídos ao mesmo povo, porém apresentados como artefato arqueológico. Os Objetos em questão são esculturas Karajás conhecidas como bonecas Ritxoco, recentemente consideradas como Patrimônio Imaterial do Brasil. Na imagem (figura 1), o objeto encontrado no site de artefatos arqueológicos, e dois modelos feitos pelos artesãos de etnia Karajá da Ilha do Bananal (TO).

Figura 1: Esculturas Karajás com diferentes classificações de preço

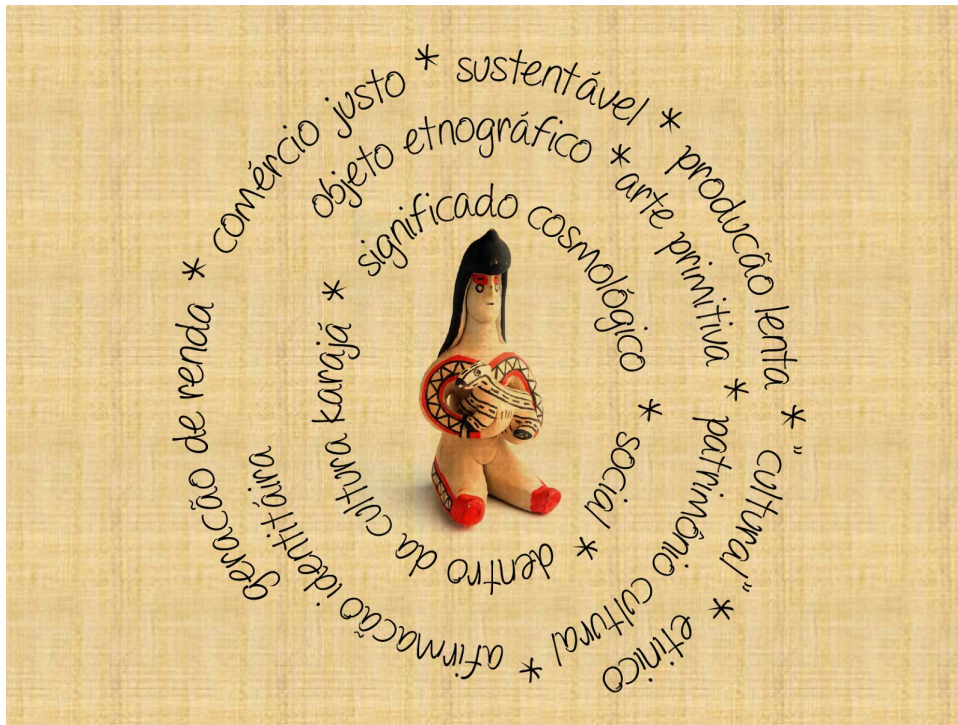


Fonte: a autora, 2015.

É importante pontuar aqui que, antes de pensar em conceitos estéticos sob um ponto de vista teórico, o que está sendo discutido é a percepção dos envolvidos a respeito desses conceitos. Muito se debate em antropologia da arte sobre a transculturalidade das categorias “estética” e “arte”; sobre como esses conceitos, criados para definir práticas ocidentais, não cabem propriamente para definir produções de outras culturas (PRICE, 1991). No entanto, aqui pensamos especificamente a respeito da percepção de indivíduos de fora do grupo a respeito do que é produzido. Como no cenário analisado, a venda do artesanato é uma das principais fontes de renda da comunidade, que por sua vez, depende que os consumidores compreendam ou atribuam valores e significados aos seus objetos. Nesse caso, saber se existe uma compreensão dessas categorias igual ou equivalente por parte dos consumidores e produtores (ou seja, ser transcultural) não é de primeira importância para que a relação de compra e venda ocorra. Mas, de outra forma, é importante que os consumidores percebam naqueles objetos algo que lhes interesse.

Objetos artesanais de comunidades tradicionais estão imersos em uma teia de atribuição de significados. Desde a sua posição enquanto artefato inserido em um contexto cultural tradicional, o objeto passa por diversos deslocamentos e acumula significados atribuídos pelas diferentes posições que pode ocupar (figura 2).

Figura 2: Objeto artesanal e diferentes atribuições de significados.



Fonte: a autora, 2015.

Em parte pelas trocas culturais realizadas pela própria comunidade com elementos externos, mas também pelo deslocamento do objeto para outros contextos. Quando, por exemplo, o objeto é retirado da comunidade e levado para um museu, adquirindo assim o status de “objeto etnográfico”, “patrimônio cultural”, ou ainda “arte primitiva”. Se o objeto passa a ser comercializado como souvenir de turismo, por exemplo, pode ser lido como uma peça pertencente a “uma rede de economia criativa” ou “um objeto tradicional adquirido por alguém que detém determinado status cultural”. Esses múltiplos sentidos que um mesmo objeto pode adquirir em sua existência hora podem entrar em conflito, hora podem interagir entre si. Por exemplo: se um objeto foi considerado patrimônio cultural por um órgão do governo, isso contribui para o seu status junto a consumidores de “arte tradicional”. Por outro lado, pensar esse objeto como souvenir turístico que pode ser produzido em larga escala, o desvaloriza enquanto objeto arte primitiva.

2.2.4 Definições Adotadas

Os tópicos anteriores exploraram algumas possibilidades diferentes em que é aplicada a palavra *artesanato*. Entendemos que nenhuma dessas definições isoladamente é o suficiente para definir essa atividade. Tampouco podemos descartar parte delas, considerando a natureza do trabalho do designer nos projetos de revitalização do artesanato, como articulador de diferentes interesses. Nesses diferentes interesses, encontramos diferentes linguagens, é preciso saber dialogar com cada uma delas.

Entretanto, essa pesquisa possui um recorte específico que precisa ser delimitado: a produção de artesanato tradicional. Apesar de as reflexões teóricas terem alargado a concepção de artesanato, para esse trabalho adotaremos algumas definições. Situar o artesanato em meio a outras formas de produção de objetos é uma tarefa difícil. Podemos situar um objeto enquanto fruto de uma comunidade de cultura tradicional. Como conceito de cultura tradicional, por sua vez, será considerada a definição da UNESCO:

A cultura tradicional e popular é o conjunto de criações que emanam de uma comunidade cultural fundadas na tradição, expressas por um grupo ou por indivíduos e que reconhecidamente respondem à expectativas da comunidade enquanto expressão de sua identidade cultural e social; as normas e os valores se transmitem oralmente, por imitação ou de outras maneiras. Suas formas compreendem, entre outras, a língua, a literatura, a música, a dança, os jogos, a mitologia, os rituais, os costumes, o artesanato, a arquitetura e outras artes. (UNESCO, 1989)

Portanto, vamos convencionar que estamos chamando de artesanato tradicional a produção de objetos para uso interno ou comercialização advindos de comunidades tradicionais. O uso de materiais ou técnicas não tidos como tradicionais deverá ser encarado como parte dos processos de dinâmica cultural. Assim não serão considerados esses fatores para classificar se a produção é ou não tradicional. Mas sim adotando partindo o princípio da “auto declaração dos povos e comunidades tradicionais”, como aponta Montenegro (2012).

2.3 Intervenções do design na produção artesanal

Objeto principal desse estudo é um processo que aqui chamamos de intervenção do design na produção artesanal. Esse tipo de processo, apesar de definido pelos designers com uma certa unidade é diverso e, por vezes, conflituoso dentre as diferentes metodologias de ação. No tópico que segue trataremos de delimitar o assunto de acordo com as fontes encontradas, que vão desde produção acadêmica a respeito do tema, até relatórios e documentos de orientação referentes a projetos e instituições que trabalham com isso. Portanto, essa delimitação se dará de forma genérica, trazendo exemplos de contextos distintos a fim de responder à demanda da pesquisa.

Em linhas gerais, podemos dizer que o processo de intervenção do design na produção artesanal ocorre para que conhecimentos do design (e áreas correlatas) sejam utilizados para qualificar as produções de artesanato locais no que concerne, principalmente, à sua relação com o mercado. E tem como temas periféricos questões de identidade, desenvolvimento local, geração de renda, turismo e sustentabilidade. Cada um desses temas carrega consigo interesses de diferentes atores e se desenvolvem mais ou menos de acordo com o contexto.

Num contexto inicial, encontramos a produção artesanal acontecendo de acordo com parâmetros tradicionais ou quaisquer outros relativos a dinâmica cultural em que a comunidade está inserida. É possível que essa produção já esteja inserida em uma lógica de mercado, com objetos sendo produzidos para a venda. No entanto, a forma como isso acontece poder ser caótica e desequilibrada. É comum encontrar situações em que, por exemplo, o valor de venda dos objetos não cobre os custos de produção, ou que o lucro de intermediários é bastante desproporcional ao dos produtores. Outros problemas da ordem da qualidade do produto também são frequentemente encontrados, o que dificulta a sua aceitação pelo mercado ou faz o preço de venda cair. Por exemplo, falta de padronização, problemas no acabamento, uso materiais inadequados, padrões estéticos que não condizem com a expectativa do mercado, etc. Essas dimensões estão todas correlacionadas, uma vez que a escolha de um determinado posicionamento de mercado e público alvo, determina que preço poderá ser cobrado pelo objeto. Como um dos problemas citados anteriormente é a relação

preço/custo inadequada, esse quesito se faz de extrema importância para a sustentabilidade da produção como um negócio, e das pessoas envolvidas. Logo, adequar os produtos às exigências desse mercado, e desse público que pode pagar pelos objetos em questão, se torna vital.

Convivendo com a herança de um percurso histórico que os tornou distantes (ver tópico 2.1), a aproximação entre o design e o artesanato no Brasil aconteceu de forma lenta e gradual, conjuntamente com outras áreas do conhecimento acadêmico como o Serviço Social e a Antropologia. De acordo com Borges (2011), esse movimento iniciou-se no final da década de 1980 entre outras coisas, como consequência do processo de redemocratização do país. Protagonizadas por profissionais independentes ou por instituições como o SEBRAE ou Universidades Federais, além de programas de governo como “Artesanato Solidário”, essas ações promoveram atividades bastante distintas. Entre as quais a autora destaca: resgate de técnicas tradicionais em vias de se perder; capacitação técnica dos artesãos; desenvolvimento de novos produtos adaptados as técnicas locais; pesquisas sobre identidades regionais para aplicação nesses produtos; além de formação empreendedora e incentivo a organização coletiva dos artesãos.

2.3.1 Formas de Atuação

Foquemos agora nas possíveis ações que o design pode realizar junto ao artesanato. Em um primeiro momento, pode-se pensar que a atuação do design é centrada nos produtos. No entanto, muitas vezes, a atuação é focada em gestão, posicionamento de mercado ou outras questões afins. Para Celeski (2013) *“o designer não precisa desenvolver o projeto de produtos propriamente dito, pode contribuir com questões relacionadas à organização logística, aprimoramento de qualidade e organização interna.”* (p.35). Os caminhos para a melhoria das condições da produção artesanal são diversos. Borges (2011), em sua pesquisa com vários designers e outros profissionais que trabalham com revitalização de artesanato, levantou como principais os seguintes eixos:

Melhoria das condições técnicas - Envolve desenvolver critérios de qualidade de produção e acabamento, uso de materiais e processos adequados (Ex.: tratamento contra fungos para sementes; uso de tintas que não desbotam, etc.); Capacitação

técnica dos artesãos; adaptações que facilitem outras etapas do processo, como transporte, e evite danos no produto; melhorias no acabamento que podem influenciar no posicionamento de mercado e preço do produto; incentivar o uso de técnicas que se adaptem melhor às pessoas artesãs e diminuam a possibilidade de erro. Outras adaptações possíveis são relacionadas a equilibrar o valor percebido pelo público com o trabalho realizado. Ex.: diminuir a área de bordada de uma peça, diminui o trabalho mas pode ser percebido da mesma forma pelo público.

Uso de Materiais Locais - Essa vertente foca na utilização de materiais locais, especialmente de origem natural como fibras vegetais, flores, couros além de materiais descartados diversos. O uso desses materiais é, muitas vezes, associado ao território. Como, por exemplo, do capim dourado que só cresce em uma região específica do Tocantins e é utilizado na produção de objetos que, pelo material, são diretamente associados à identidade da região. Em se tratando de materiais autóctones, Borges afirma que designers tem muito a aprender com os artesãos, mas também destaca o trabalho de profissionais como engenheiros agrônomos que auxiliam no aperfeiçoamento do uso desses materiais. Materiais provenientes de descarte também são citados como uma boa oportunidade para desenvolvimento do artesanato, chamando a atenção para o trabalho de valorização desse tipo de matéria prima por meio do design.

Identidade e Diversidade - Esse tópico aponta para um caminho em que o design contribui de forma mais efetiva para a valorização da produção artesanal. Segundo a autora, esse tipo de ação acontece principalmente em lugares onde a produção é recente ou passou por um processo de descaracterização. O uso de referências não ligadas ao território e ao cotidiano ou “pouco originais” nos motivos do artesanato - como temas de revistas de bordados, personagens de desenhos animados ou animais do hemisfério norte -, são tidas como um ponto negativo, entre outras coisas, por dificultar a diferenciação do produto no mercado. A autora tem o cuidado de dizer que a referida troca de temas não deve ser imposta, mas colocada como uma opção a mais para o trabalho. Envolver os artesãos no processo de desenvolvimento faz com que os projetos desenvolvidos não só tenham ligação com o território, mas com os artesãos e seu cotidiano. Nas práticas tradicionais de artesanato, busca-se resgatar a memória de

técnicas e desenhos como uma maneira de auxiliar nesse quesito, o que pode ser feito com o auxílio de profissionais e órgãos de patrimônio.

Construção de Marca - Construção de marca consiste em desenvolver um programa de identidade visual para os produtos artesanais, incluindo materiais de papelaria, embalagens e o que mais for necessário. Esse material deverá comunicar os valores que estão por trás dos objetos para o público. Visto que, dificilmente, um objeto artesanal consegue competir com um industrial no quesito preço, esses valores servirão como vantagem competitiva. Em alguns casos, a marca é construída de forma participativa. Como a marca da Associação Ver-as-Ervas do mercado Ver-o-Peso de Belém, desenvolvida pelas designers Fernanda Martins e Sâmia Batista. (ver figur3)

Figura 3: Marca da Associação Ver-as-Ervas.



Fonte: Mapinguari Design.

Artesãos como Fornecedores - Além das práticas que ocorrem junto aos artesãos, uma outra relação possível é a do uso de elementos artesanais nos projetos de design. Nesse caso, os artesãos atuam como fornecedores para os designers. Um exemplo de desse tipo de objeto é a poltrona Multidão de Fernando e Humberto campana que utiliza na sua composição bonecas de pano feitas na Paraíba (Figura 4). Essa encomendas, muitas vezes, significam um acréscimo de receita para as comunidades.

Figura 4: Poltrona Multidão



Fonte: Borges (2010)

Ações Combinadas - Nos caminhos apontados por Borges, são claras as sobreposições entre os tópicos. Isso acontece por que as ações em sua maioria, não ocorrem isoladamente, mas de forma combinada, foram divididas dessa forma para uma maior compreensão.

A título de comparação, as ações do SEBRAE junto ao artesanato partem de 6 eixos norteadores, segundo Mascêne (2010), que visam nortear estrategicamente as ações da instituição em âmbito nacional e nos estados. Resumidamente os eixos consistem em: Estudos e Pesquisas - Realizar atividades prospecção para apoiar os processos de tomada de decisão; resgate de iconografia regional “em bases técnico-científicas, utilizando se de grupos multidisciplinares.” (p.19); pesquisas de mercado. Tudo isso com a adoção de indicadores de desempenho para monitorar e avaliar os projetos “conforme metodologia da gestão estratégica orientada para resultados.” (p.19)

Inovação e Tecnologia - Melhorias ligadas a infra estrutura da produção de locais de trabalho à capacidade produtiva; otimização de processos por meio da tecnologia; otimização dos produtos com foco nas demandas e oportunidades do mercado com “intervenção por meio do design”, adequação dos materiais com aproveitamento dos

recursos locais; desenvolvimento de embalagens e incentivo de projetos de “indicação geográfica como forma de agregar valor ao produto”

Capacitação Empresarial - Envolve capacitação de técnicos do Sistema SEBRAE para o acompanhamento dos projetos; capacitação dos fornecedores (consultores e instrutores multiplicadores); e capacitação dos artesãos com oficinas e consultorias práticas e teóricas, além de “habilitar familiares dos artesãos em gestão, comercialização e outras informações inerentes ao mercado”; desenvolver estratégias de apoio ao cooperativismo e associativismo.

Acesso a Mercados - Visa ações que agreguem valor de mercado aos produtos. Como desenvolvimento de identidade visual/ marcas; embalagens. Atribuição de selos e certificados de procedência; qualidade; ambientais e sociais; e contextualização histórica e cultural do produto e processo. Implementar projetos de acesso aos mercados, integrados a outros setores (turismo, agronegócios, outros) e a promotores de eventos. Promover a participação em eventos; Interagir na logística e distribuição de matérias-primas e/ou produtos acabados, de sua origem ao destino, favorecendo o acesso direto ao consumidor final e ao atacadista.

Serviços Financeiros - Articular parcerias para ampliação do acesso ao crédito. Auxiliar na captação de recursos para o financiamento do setor artesanal, negociando, com organismos nacionais e internacionais, a alocação de recursos para a implementação de projetos.

Políticas Públicas - Contribuir para a criação de legislação que regulamente a atividade artesanal; estimular a formalização do artesão.

2.3.2 Formas abordagens e crítica

Além das diferenças, podemos pontuar diferenças nas formas de abordagem para uma mesma ação. Por exemplo, a “construção de marca” citada em ambos os planos metodológicos, pode ser feita por um designer consultor ou prestador de serviços ou desenvolvida de forma participativa junto aos artesãos. O mesmo pode se dizer do desenvolvimento e adaptação de produtos para o mercado. No primeiro caso, em que o designer atua como consultor, o processo ocorre de forma vertical, de fora pra dentro. “Os artesãos não participam do processo de pesquisa e desenvolvimento de

novos produtos e recebem o novo conhecimento depois dele ter sido pesquisado, desenvolvido e testado.” (ANDRADE, 2012. p.70) No segundo caso, o designer atua como facilitador do processo que acontece em conjunto com os artesãos.

Alguns autores são enfáticos ao criticarem a atuação do designer enquanto prestador de serviços. Pois consideram que a participação das pessoas nos processos de decisórios e sua total compreensão do que está sendo feito também é fundamental para que haja continuidade do trabalho. Janete Costa, arquiteta em experiência com produção artesanal afirma que é “preciso interferir sem ferir” sem tentar impor ideias (*apud* BORGES, 2012, p.149). Para ela a relação da interferência do designer no trabalho artesanal é de importância fundamental:

É interferir sem ferir e, principalmente, não destruir a auto-estima da população. Quando você interfere demais, a auto-estima deles vai abaixo, porque se vêem como subalternos. Não se pode ser autoritário. É preciso colaborar, mas nunca se limitar a mudar o desenho e pronto. Eles têm que participar. Só assim há continuidade. (COSTA, 2008)

Andrade (2012) pontua que algumas ações de design tem caráter intervencionista e que contrariam o que dizem diversos autores consultados por ela nas áreas de sustentabilidade, desenvolvimento e educação: *“as ações em comunidades em situação de vulnerabilidade e pequenos grupos produtivos deve favorecer o empoderamento visando sua emancipação”* (p.70). Esse pensamento encontra eco em outros autores que tratam de design e artesanato. Para Borges (2012), no trabalho do designer com grupos produtores de artesanato é preciso compreender a cultura local e *“respeitar os signos que resistem há tempos, respeito por todo o sistema de símbolos que se encerra num objeto”* (p.155) o papel do designer *“será menos o de autor e mais o de facilitador e estimulador de processos”* (p.133).

Os diferentes interesses dos atores envolvidos nessas ações, fizeram com que elas se diferenciasssem entre si em métodos e objetivos. Borges pontua, por exemplo, o foco do o Programa de Artesanato Solidário, liderado pela Antropóloga Ruth Cardoso, que defendia que a interferência do design no artesanato tradicional deveria ser a mínima possível. O oposto do que defende o SEBRAE, cujos gestores do programa de artesanato *“sempre manifestaram o desejo expresso de adequar os objetos artesanais às demandas de mercado”* (p.53). Bonsiepe (2011) faz uma abordagem mais ampla sobre diferentes contextos da relação do design com o artesanato, não se delimitando

aos momentos em que o designer atua diretamente com a produção artesanal. O que é bastante relevante para compreendermos determinadas relações entre as ações realizadas pelos diferentes tipos de intervenção. Assim divide a atuação do design junto ao artesanato em seis diferentes Enfoques: **1 Conservador** - “Busca proteger o artesão contra qualquer influência do design vinda de fora.” Que o autor atribui a postura de antropólogos que querem manter “o artesão em estado puro, imaculado, imune a influências contemporâneas.” (p.63); **2 Estetizante** - Considera os artesãos criadores de “arte popular” (em referência “arte erudita”). Utiliza elementos dessas manifestações como referências para as suas criações. Esse enfoque se manifesta no “*ethnodeisgn*”; **3 Produtivista** - Os artesãos são tidos como “mão de obra qualificada e barata” que produzem objetos assinados por designers e artistas. O autor aponta aqui o caráter de exploração desse enfoque; **4 Culturalista ou essencialista** - Esse enfoque considera que os projetos dos artesãos são ponto de partida para o “verdadeiro design latino-americano”; **5 Paternalista** - trata os artesãos como clientela política de programas assistencialistas. Em que os programas exercem uma função mediadora entre os produtores e os consumidores. Mais uma vez, Bonsiepe, enfatiza os aspectos negativos dessa atividade quando coloca que há predominância de obtenção de altas margens de lucro para os vendedores; **6 Promotor de inovação** - o último dos enfoques listados pelo autor “advoga a autonomia dos artesãos para melhorar suas condições de subsistência” e enfatiza que, nesse caso, a “participação ativa dos produtores é requerida”. (p.64)

Aparentemente o único dos enfoques que citados que apresenta uma ideia positiva é o último “promotor de inovação”. A crítica de Bonsiepe as diversas atuações do design junto ao artesanato é bastante válida, no entanto, é perceptível que o autor se prende a aspectos negativos de cada uma delas. Uma análise que se propusesse mais isenta poderia dizer, por exemplo: que em uma situação como a prevista no Item 3 (Enfoque produtivista), artesãos trabalhassem como fornecedores para designers que assinem uma peça X. Se essa relação ocorrer com o protagonismo e autonomia dos artesãos respeitada, remuneração adequada e, quando couber, a devida atribuição da autoria para ambas as partes. Esse caso teria o mesmo caráter de exploração que o autor indica? Da mesma forma nos outros enfoques os artesãos poderiam estar investidos de consciência autônoma e negociarem por conta própria os termos que as

relações ocorreriam. Outro exemplo possível, está no caso do enfoque 1 (conservador), em que a busca por essa proteção dos processos e objetos tradicionais pode partir da própria comunidade. Esse pode ser um recurso da comunidade para proteger o seu modo de vida tradicional de agentes externos que ofereçam ameaça. Utilizando, para isso, recursos legais como a patrimonialização, que além de oferecer proteção, pode ser um canal para obtenção de recursos para investimento na atividade.

O que cabe se questionar, diante dos apontamentos de Bonsiepe, é: nas relações que ocorrem na prática, considerando todos os interesses envolvidos em cada uma delas, existem condições para que a autonomia e os interesses dos artesãos sejam respeitados? O que seria diferente de tratar os artesãos como parte passiva das relações que precisa ser protegida. Mas sim, medir se a dose de poder que designers e outros atores envolvidos nessas relações deixam espaço para outras vozes soarem. É por esse motivo, que se faz tão importante analisar mais cuidadosamente a carga ideológica contida nos nossos métodos e discursos.

2.4 Artesanato tradicional mbya guarani

2.4.1 Contexto e território

Os Guarani são uma das etnias mais numerosas do Brasil, contando com cerca de trinta e cinco mil pessoas distribuídas pelo litoral sul e sudeste e interior do Mato Grosso do Sul. Continuam vivendo de acordo com seus costumes apesar do contato com os não índios desde a colonização. (CELESKI, 2013) Isso ocorre devido a suas características restritivas em relação ao que “vem de fora”, como o sistema educacional. Atualmente os Guarani se dividem em quatro subgrupos que subsistiram dos 14 que podiam ser contados nos séculos XVI e XVII, são eles: Chiriguano, Kayová, Chiripá ou Nhandeva e Mbya. A extinção desses grupos, é resultado de processo como a incorporação por outros grupos, guerras de extermínio, genocídio, epidemias e endemias associadas a redução dos seus territórios, segundo Chamorro (apud IKUTA, 2002). Alguns autores identificam apenas três subgrupos na etnia guarani, e as fontes divergem a respeito dos motivos da divisão e o que distinguem os grupos (IKUTA, 2002)

O subgrupo Mbya atualmente é composto por cerca de oito mil pessoas (IBGE, 2016) que vivem nas regiões litorâneas da América do Sul. Os lugares onde os Mbya vivem são escolhidos pelos recursos de fauna e flora e formações rochosas (chamadas

de ruínas) mostradas por *Nhanderú* - criador da terra pela cultura guarani. Quando nas condições ideais, essas terras são chamadas de *yvy porã* (terra boa). De acordo com a cultura ancestral, os Mbya estão em constante busca da *Yvy marã ei* (Terra Sem Males - que é um local mítico) - o que fez (e faz) com que as famílias viajassem em busca desse local onde se pode viver *nhandereko*, (nhande = nosso / reko = modo de vida, ou sistema) o modo de ser guarani. (GAUDITANO et al, 2006. *apud* CELESKI, 2012)

A busca pela *yvy porã* ou pela *Yvy marã ei*, estão ligadas a um princípio básico na cultura mbya que é o de alcançar a *aguyje* (perfeição individual) que, por sua vez leva a *kandire* (literalmente “ossos preservados” mas tem uma conotação de “imortalidade”). Essas condições de perfeição só são atingidas quando são respeitados os princípios do *nhandereko* em sua complexidade. Por exemplo, se alimentando corretamente dos alimentos sagrados como o milho; realizando os rituais de dança e reza; e seguindo o modo de ser mbya também nas atividades do dia a dia. Para seguir o *nhandereko* de forma satisfatória é necessário ter as condições que são encontradas na *yvy porã* (terra boa). (LITAIFF, 2004)

A subsistência do povo Guarani é baseada principalmente na agricultura, caça, pesca, coleta e criação de pequenos animais. Atualmente tem sido complementada por outras atividades como a venda de artesanato, prestação de serviços temporários externos, aposentadorias de alguns indivíduos e doações. Há uma relação fundamental entre aumento da produção de artesanato pelos Mbyá e a falta da *yvy porã* (terra boa). Como exemplo, os autores citam a comunidade do Morro dos Cavalos/ SC (*Tekoa Itaty*) - local da realização desta pesquisa - em que uma parte da terra é íngreme, infértil e com solo composto de muitas pedras, características que dificultam o cultivo. (IKUTA, 2002) Essa questão do impacto que os recursos disponíveis no território exercem nas atividades dos Mbya, se repete em diferentes comunidades. Como a escassez de recursos de caça, pesca e agricultura acabam fortalecendo a produção do artesanato como forma de subsistência das comunidades, o modo de vida original é adaptado para uma organização social e política atual. Onde a terra - que anteriormente era local de passagem na longa busca pela “Terra sem Males” - torna-se, não só, um local fixo, mas também objeto de disputas com governos e comunidades vizinhas. O conflito, acaba adentrando o cotidiano; da aldeia às ruas das cidades onde o artesanato é comercializado.

Apesar das características nômades do povo, a sua cultura material é intimamente ligada ao território. Aqui entende-se território não só como “terra” ou “lugar”, mas o território no sentido antropológico, que engloba a paisagem, a ecologia e sua relação com o povo dentro de uma lógica própria. Desde as plantas que crescem no local, os animais, os rios, entre outros elementos, com seus respectivos significados dentro daquele sistema cultural; além da maneira como esses elementos interagem entre si e com a população humana; fazem parte do território. Dessa forma, a composição do artesanato mbya vai estar ligada ao tipo de material com que é produzido, assim como seus significados culturais e religiosos. O território - por influência, por exemplo, das condições climáticas e geográficas em que os objetos são utilizados e fabricados - também reflete no desenvolvimento vernacular tanto dos objetos quanto dos métodos. Por exemplo, cestos de taquara só puderam ser desenvolvidos porque existiu taquara disponível na região, também porque se fez necessário um objeto para se carregar os alimentos colhidos. O modo de se fazer esses cestos, desde o tipo de trançado e corte das fibras, o tipo de desenho dos grafismos ou a época em que a matéria prima é colhida depende das condições climáticas e tipos de ferramentas disponíveis naquele território. Um exemplo de como o território influencia na forma dos objetos, é a diferença de acabamentos dos cestos produzidos no sul e das aldeias do Rio de Janeiro identificada por Garcia (2008). De acordo com essa pesquisa, o tipo de arremate dos cestos com as pontas viradas para dentro devido a maior maleabilidade do material usado, a taquarinha, é feito em aldeias do sul onde esse material é abundante. Diferente dos cestos de aldeias do Rio de Janeiro onde só há disponibilidade da taquara que possui fibras mais duras, portanto o cesto tem acabamento em cipó.

Os Mbya possuem uma visão própria sobre o significado do território que é diretamente ligado ao modo de vida guarani (o *nhandereko*). Para eles o território é o lugar ideal para se construir um *Tekoa* (aldeia), são revelados pelos anciãos e líderes espirituais, possuem características específicas chamados de *yvy rupa* (território ou literalmente, berço da terra):

Quando se fala do território guarani, estamos falando de espaço, tempo, convivência, terra, animais, plantas medicinais, deuses e da crença, ou melhor o nosso *yvy rupa* (território ou berço da terra), tudo junto. (M. MOREIRA, 2015. p.14).

Voltando à cultura material, pode-se dizer que apenas essa combinação de fatores faz com que aquela categoria de objetos adquira tais características com o passar dos séculos; em outras palavras, toda uma teia de relações que envolve a existência daquele povo naquele local. Assim, a terra escolhida pelos Guarani para se estabelecerem deveria ter as características corretas para cumprir as necessidades do grupo. Com os conflitos por terra, muitas vezes, os locais de estabelecimento das aldeias não correspondem ao que era esperado o que irá se refletir nos objetos produzidos. Junto com outras condições de hibridismos e trocas culturais com outros grupos, forma-se um cenário único em que são produzidos objetos que, ao mesmo tempo, carregam características tradicionais e contemporâneas - sempre tendo em vista também o processo além do objeto. No entanto, é importante estabelecer, que a falta de acesso à terra ideal, embora prejudique, não impede que os Guarani Mbya vivam dentro do seu sistema, o *nhandereko*. Visto que, muitas das características do seu modo de vida estão ligadas a outros fatores além do território, como sua organização social, sua cosmologia e espiritualidade.

2.4.2 Organização Social

Dentre outras características que moldam a forma tradicional de produção Guarani, alguns autores apontam a sua forma de organização econômica e social das comunidades. Souza e Ikuta (2002) afirmam que, a respeito das relações econômicas, o sistema produtivo Guarani original não produz além das necessidades. Não há prestígio dos indivíduos com referências aos bens materiais, portanto, não há estímulo para o desenvolvimento de produtividade econômica. A produção é feita com base na solidariedade social, não havendo necessidade da produção de excedente. O que é, em parte, causado pela religiosidade acentuada e mentalidade animista. O sucesso produtivo não é considerado como resultado exclusivo das atividades econômicas, mas possuem influência cosmológica. Destaca-se, ainda, a grande preocupação com os problemas do destino sobrenatural do ser (busca pela *aguyje*), com o predomínio da religião sobre outras partes da totalidade sócio-cultural, inclusive da economia (IKUTA, 2002).

Segundo Ikuta (2002) a organização social dos Mbya Guarani se baseia em famílias extensas, mas que nem sempre vivem no mesmo território. As lideranças da comunidade tem um papel de resolver crises de caráter social ou individual. E "manter presente o que eles identificam como modo de viver dos antigos". O prestígio da liderança, está, portanto na capacidade de reunir o grupo em torno dos valores fundamentais da cultura Mbya, usando como instrumento o discurso e o exemplo. (p.111) A religiosidade tem papel central na cultura Mbya, sendo que os xamãs possuem também importância política nas comunidades.

Na organização do trabalho, segundo Vietta (1992 apud IKUTA, 2002), existe divisão de papéis de gênero que se mantém até os dias de hoje, apesar de relativamente flexível. Celeski (2013) relaciona essa divisão com um dos mitos de origem do povo Mbya, em que a mulher surgiu do cesto e o homem do arco. O que explicaria o fato de as cestarias serem tipicamente feita por mulheres, enquanto armas e esculturas são fabricadas pelos homens. A pesquisadora mbya Eunice Antunes (2015) explica também que as mulheres que menstruam precisam se resguardar nesse período, de acordo com os costumes. Ela explica que essa questão chegou a causar conflitos com as autoridades educacionais de Santa Catarina, por conta do funcionamento da escola indígena que não permitia que alunas e funcionárias se ausentassem das atividades nesse período.

Existe implicações de divisões de gênero em outras atividades contemporâneas como a venda do artesanato nas cidades que é feita majoritariamente pelas mulheres. Quando questionados a respeito do por que de as mulheres venderem o artesanato, durante as oficinas na aldeia Itaty, as respostas variaram entre "os homens terem vergonha de vender" ou pelo esteriótipo de desocupação e mendicância com que a venda na rua é associada; também que as mulheres venderiam mais facilmente os objetos. Essa passagem nos traz mais uma vez um relance da natureza conflituosa em que se encontra o artesanato indígena. Uma vez que a presença das mulheres nas ruas do Centro das cidades é, muitas vezes, vista como mendicância ou de outras formas de marginalizadas - como pode ser percebida no relato da intervenção como um dos fatores motivadores do projeto.

Para Ikuta (2002) o sistema social dos Mbya, de forma mais ampla, é estruturado por relações de reciprocidade. Tanto a busca da Terra sem Males quando a busca da

aguyje (perfeição individual), são alcançadas com práticas de reciprocidade, assim como a circulação econômica e o prestígio social das sociedades guaranis também são baseadas nesses princípios:

“Os princípios da reciprocidade e redistribuição são responsáveis para que o poder e o prestígio sociais estejam identificados com outros qualificativos, como a generosidade e o dom da oratória. O indivíduo, na busca de prestígio social, é avaliado pela sua capacidade de dar presentes - essa prática causa o duplo movimento de produção/distribuição de bens, do qual a coletividade é beneficiada” (Souza, 1987 apud IKUTA, 2002. p.113)

A reciprocidade ou *mboraiupa* envolve tanto os indivíduos dentro da comunidade quanto externos de outras aldeias. Outro reflexo desse princípio é o *potyro* que significa literalmente “muitas mãos” e se refere ao trabalho em grupo. (LITAIFF, 2004)

Essas questões junto com o fato de muitos Mbya não falarem a língua portuguesa fluentemente, influenciam algumas formas de negociação e comercialização dos objetos. Algumas pessoas da comunidade tem mais facilidade pra negociar; para outras, a barreira cultural e linguística se faz mais forte. Importante perceber aqui um movimento bilateral, pois os não indígenas também tem dificuldades de entender conceitos mbya na hora dessas trocas. Há também outros reflexos contemporâneos da *mboraiupa*: assim como a troca de sementes sagradas era feita tradicionalmente entre as diferentes aldeias, atualmente outras trocas, como a de espécies de orquídeas - que também são comercializadas pelas comunidades - são realizadas, como informa Eunice Antunes, então cacique da Aldeia Itaty, em entrevista.

O artesanato tem papel fundamental dentro da organização social mbya. Para Alexandrina Silva (2015), por meio do artesanato se pode compreender vários aspectos da organização do povo Guarani Mbya, como as relações entre os indivíduos e entre as aldeias diferentes. Além de ser importante também para o aprendizado dos costumes e do funcionamento da natureza. Em suas palavras:

Através do artesanato que adquirimos conhecimentos sobre o tempo, as fases da lua, o período adequado para colher a matéria prima da mata e o tempo de secar, de trançar ou de preparar para a confecção artesanal. (A. SILVA, 2015 p.12)

Por sua vez, “o modo de vida” que Alexandrina Silva (2015) relaciona com o fazer artesanal, é profundamente fundamentado na cosmologia e na espiritualidade guarani. Pensamento que se repete no que diz o antropólogo Aldo Litaiff (2004). O autor cita a forma como o conhecimento é passado de geração em geração através das histórias dos

deuses e heróis da cultura mbya. O que nos faz voltar a atenção para esse outro aspecto da cultura mbya guarani.

2.4.3 Cosmologia e espiritualidade

Para entender como a cosmologia e espiritualidade mbya guarani estão conectadas com o modo de vida, organização e território, podemos observar a forma como as histórias influenciam questões de ordem prática. Por exemplo, como algumas delas atuam como fundamentação da forma como os mbya vivem hoje, como o que diz respeito aos movimentos geográficos tomados recentemente por esse povo.

É o caso da história dos irmãos *Kuarai* (Sol) e *Jacy* (Lua) que, em seu percurso na busca pela casa de seu pai *Nhanderú* (Deus Maior), demarcam os caminhos por onde o povo Mbya iria transitar e estabelecer seu território. De acordo com a pesquisa de Litaiff (2004), o “mito dos irmãos”, embora apresente variações, gira em torno da ideia de *Kuarai* percorrer, no ventre de sua mãe, um caminho para a casa de seu pai *Nhanderu*. Em certo momento, a mãe é morta pelas onças - que são criaturas inteligentes - no entanto *Kuarai* é poupado protegido por uma delas. Ele é muito sábio e corajoso, por isso, vem a criar e descobrir muitas coisas que serão úteis para os humanos. Em certo momento, *Kuarai* traz a vida *Jacy*, que ele considerará como irmão. *Jacy* é menos corajoso e tem facilidade de arrumar problemas, tendo de ser protegido pelo irmão. Juntos eles encontram o caminho da casa do pai onde irão viver. Os locais por onde passaram *Kuarai* e *Jacy* na história, são hoje considerados o território mbya, por onde esse povo circula procurando a terra boa.

Essa questão da circulação e estabelecimento em determinados locais é reforçada por outro mito, do *Kesuita*, também chamado de *Nhanderu Mirim*. O *Kesuita* é um ser que transita pelos mesmo caminhos onde *Kuarai* e *Jacy* andaram. Ele é invisível, mas os mbya sabem quando está presente. É o *Kesuita* que irá conduzir as pessoas mbya que tenha atingido a *aguyje*, para a Terra Sem Males (*Yvy marã ei*), o que costuma acontecer após a morte, mas em ocasiões especiais com pessoas vivas, de acordo com a história.

Segundo Litaiff, o mito do *Kesuita* é uma construção mítico-histórica. Ou seja, que mistura fatos históricos - no caso, uma possível fusão dos missionários Jesuítas com

o deus Sol, *Kuarai*. Embora os Mbya entrevistados por ele neguem essa versão e digam que o “*Kesuita*” é guarani e os *Juruá* (não índios) que distorcem a história por inveja dos índios, dizendo que eles são padres. Não obstante, a questão que nos leva a falar sobre essas histórias é que, tanto a história dos irmãos (em suas diferentes versões) quanto a história do *Kesuita/Nhanderú Mirim*, reforçam e fundamentam a relação dos mbya com o território, principalmente a sua dinâmica de circulação entre um local ou outro. (LITAIFF, 2004) Portanto, mostra como os mitos influenciam e fundamentam alguns dos comportamentos contemporâneos desse povo.

Litaiff (2004) classifica os mitos guarani entre dois gêneros: um deles considerado sagrado que trata da criação da *Yvy Tenonde* (a primeira terra) e *Ne'ng* (o espírito humano); e os considerados não sagrados que, por sua vez, se dividem em dois tipos: os que falam da criação de *Yvy Pyau* (terra nova) que é a terra atual, e outros que tratam de relatos históricos de eventos mais recentes como a conquista da América e a Guerra do Paraguai. O autor cita ainda uma fala de uma pessoa mbya entrevistada por ele que diz: "os brancos só dão valor às histórias que estão escritas; é por isso que não respeitam o *nhande rekoram idjypy*, que é a nossa história". Para ele, essa fala representa uma distinção sintética entre as narrativas da história escrita, que é cronológica; e do mito, que é uma história não-linear ou não-cronológica e estritamente verbal.

Essa análise de Litaiff fala a respeito da estrutura social dos Mbya apoiada nos seus mitos. Transitamos aqui entre algumas dessas análises de autores das ciências sociais - mas sem grande aprofundamentos teóricos e metodológicos - e a versão dos próprios Mbya sobre com seus mitos e histórias. Essa segunda parte diz respeito a um esforço descolonial, não valorativo, sobre as diferentes construções de conhecimento. Enquanto da posição de designer - observando a relação do nativo em relação à sua cultura material, a fim de analisar a interferência do trabalho de design nessa relação -, não nos cabe decifrar possíveis significados do comportamento dessa comunidade, como seria o trabalho dos antropólogos e demais cientistas sociais, mas sim, compreender que existe uma relação complexa ali presente, que não deve ser tratada levemente. Dessa forma, os autores das ciências sociais aqui citados, estão para auxiliar na compreensão dessa realidade, quando for necessário.

Como é típico de culturas orais, existem inúmeras versões de cada uma das histórias. Essas variações ocorrem tanto de um subgrupo guarani para o outro quanto de uma aldeia para a outra (possivelmente cada ancião guarani as conta com suas próprias especificidades). Ou seja, não existe uma versão oficial, e todas as versões são igualmente válidas. Naturalmente, os pesquisadores que se dedicaram a essas comunidades fizeram as suas escolhas baseadas em padrões e metodologias por eles adotadas. Mas consideraremos aqui algumas versões diferentes e até conflitantes das histórias, pois elas compõem a realidade que estamos observando. Dessa forma, assim como Litaiff faz uma análise das dinâmicas sociais, como comentamos nos parágrafos anteriores, cada uma das aldeias, famílias, ou lideranças possui suas próprias lógicas e formas de encarar e explicar a realidade. Com esses relatos, podemos identificar parte da influência da cosmologia e da espiritualidade em diversas etapas da produção do artesanato e da sua utilização. As histórias da criação do universo, por exemplo, identificam partes do processo de produção do artesanato, por exemplo, os períodos de extração de matéria prima, de plantio das sementes, ou que se pode trabalhar:

“Quando a Lua está em fase nova, ela ainda é considerada uma criança e nesta fase que nós seres humanos, as plantas os animais, enfim, todos os seres vivos estão mais sensíveis.(...) Conforme a Lua vai crescendo até chegar na fase cheia, é a fase em que podemos então plantar, fazer artesanatos... Na Lua nova também é bom para semear, pois evita a vinda de pragas.” (MOREIRA, G. e MOREIRA, W., 2016. p. 16)

Nessas colocações é clara a fusão entre o mito/história e os conhecimentos a respeito do funcionamento da natureza. Uma coisa é indistinta da outra, e não por acaso, pois a forma de conhecimento tradicional *mbya* não categoriza esses conhecimentos em áreas diferentes tal qual o sistema de conhecimento ocidental. Ou seja, não podemos dimensionar ou hierarquizar a importância do respeito à “infância da lua” (*Jacy*), ou do controle de pragas. Ambas as informações coexistem no mesmo sistema. Essa indistinção entre natureza e espírito, divindades e seres mundanos é observada também no que (nós) podemos chamar de processos de produção do artesanato. A forma como a matéria prima é extraída, assim como o tempo correto para a extração, também obedece essa lógica. Como vemos nessa fala de Timóteo de Oliveira, artesão *mbya*, entrevistado na pesquisa sobre as esculturas de madeira de Gonçalves (2015):

“Timóteo também fala que quando vai ao mato colher a madeira para fazer os bichinhos, primeiramente tem que pedir permissão ao espírito da natureza e

da árvore. Essa, é cortada bem baixa para que possa brotar de novo, pois se não souber cortar ela não brota mais. Também se não pedir permissão ao “donos a noite” quando vai dormir não consegue fazê-lo, porque os espírito da árvore vem atrás da pessoa. Essa pessoa começa ter pesadelos e vários tipos de sentimentos ruins ou começa adoecer. Quando vai colher as ervas medicinais também é a mesma coisa, tem que pedir licença para os espíritos, se não o faz, o chá, às vezes não funciona. (GONÇALVES, 2015. p. 13)

Aqui encontramos também informações a respeito do “funcionamento”, não do objeto, pois o exemplo se refere ao chá, que pode não surtir o efeito esperado, se o processo não for feito corretamente. Isso é um indício de como o processo de produção dentro do sistema *nhandereko* (modo de vida mbya guarani) deve obedecer certos critérios para cumprir a sua função, que também faz parte do mesmo sistema. Também identificamos o princípio da reciprocidade: é preciso cumprir a sua parte - pedir permissão ao espírito da natureza, por exemplo - para se obter o que se busca. Além de ter que lidar com a natureza da forma correta, ou seja de acordo com o *nhandereko*, que ensina a forma de se cortar a árvore para que ela brote novamente. Essas informações são passadas de uma geração pra outra por meio das histórias tradicionais. Litaiff (2004) aponta que são os fragmentos dos mitos contados pelos mais velhos, que ensinam as crianças mbya a maneira de se fazer as coisas. “Faz-se assim por que o deus fez dessa forma, que é a forma correta.” Essa dinâmica, que é também fundamentada na observação das ações dos mais velhos, faz parte do processo de ensino e aprendizagem tradicional.

Dentre as dimensões do conhecimento mbya, uma outra de suma importância é do *Apyka Mirim* ou calendário cosmológico, que segundo os pesquisadores mbya. Moreira e Moreira (2015) é “um protótipo da grande organização cosmológica que nos serve como base de orientação e aprendizado.” O *Apyka Mirim* indica aos Mbya o tempo certo para, por exemplo, se extrair mel, plantar e colher plantas medicinais entre outras coisas. Essas orientações referem-se às estações do ano, e são ligadas ao movimentos dos astros, constelações e a organização do universo guarani mbya. No calendário guarani existem duas estações do ano ligadas a trajetória aparente do Sol: “*arapyau* (tempo novo) e o *ara ymã* (tempo velho). Sendo *arapyau* o período de primavera e verão e *ara ymã*, o período de outono e inverno.” (p.18) Nas palavras deles:

“ARAPYAU significa o começo da transformação de um novo ciclo da terra, das plantas e dos seres vivos. Os Guarani antigo começavam a preparar a terra para o plantio e também extrair a argila para produção de cerâmicas. Segundo seu Alcindo Whera Tupã diz que

nesse tempo o nosso corpo físico e espiritual se renova dando abertura para o conhecimento e sabedoria. Assim como as plantas recebem todo o nutriente da terra, da chuva, do sol e do vento.” (MOREIRA, G. e MOREIRA, W., 2015. p.18)

No sistema cosmológico, os astros estão ligados aos deuses num plano bem definido, segundo Litaiff (2004), e cada um tem uma posição específica no cosmos. Existe uma correspondência entre essa localização, os mitos de origem, as características de cada deus e o comportamento da natureza. Por exemplo, *Kuarai*, o Sol, refaz todos os dias a trajetória até a casa de seu pai, *Nhanderu* (Deus maior). Ou seja, o *Kuarai*, tem seu lugar claro no cosmos e no cotidiano mbya, sua existência influencia a forma como a natureza se comporta, e também como os mbya devem agir. Quando perguntada sobre os motivos pelos quais se deveria respeitar a fase da lua no cotidiano mbya, Eunice explica contando a história de *Kuarai* e *Jacy* (sol e lua) - porém numa versão um pouco diferente da contada por Litaiff. Na história que ela conta, *Nhanderu* cria a mulher para ser sua companheira. Por meio dos sentimentos (carinho, amor) a mulher engravida de *Nhanderu* e dará à luz *Kuarai*. No entanto, um dia *Nhanderu* sai de casa e deixa a mulher sozinha, quando recebe a visita do irmão de *Nhanderu*, que tinha como função dar o “acabamento” às criações de *Nhanderu*. Por causa desse hábito, o irmão, vendo a mulher, se aproxima dela e, de forma sexual, acaba fazendo ela engravidar de outra criança: *Jacy*. Por esse motivo *Kuarai*, o sol, é considerado responsável pela essência vital num sentido de energia, sentimento. Enquanto *Jacy* é responsável pela vida no sentido de reprodução. Assim considera-se que esses deuses, e por consequências os astros que eles representam, estão ligados à vida, e aos ciclos da natureza. O ciclo correspondente a vida do deus deve ser respeitado e dessa forma, com essas histórias, o conhecimento a respeito do funcionamento da natureza é passado adiante.

Por causa disso, o tempo dos acontecimentos nas comunidades mbya acontece de uma outra forma, relacionado aos ciclos da natureza e os afazeres resultantes deles. Eunice Antunes (2015) aponta a dificuldade de conciliação do tempo das dinâmicas nas aldeias, da realização de rituais ou até do processo de ensino aprendido em comparação à dinâmica exigida pela Secretaria de Educação para as escolas indígenas. Por exemplo, em certos períodos, em que deveria ser feito o plantio de determinada semente, os estudantes deveriam ir para junto das famílias auxiliar nessas atividades.

Ela também reforça essa ideia com o fato de que a transição da infância para a vida adulta na cultura mbya, acontece sem a escala da adolescência. Logo, muitos jovens estudantes já são considerados adultos e tem suas responsabilidades correspondentes. Por outro lado, a questão da escola pode ser comparada analogamente com questões a respeito da produção de artesanato, pois a escola vem para suprir necessidades educacionais que a educação tradicional não oferece, como ensino da língua escrita, por exemplo. A habilidade da escrita é algo que se faz necessário por causa dos contatos com a sociedade não indígena. É apropriação de uma ferramenta “externa” que vai auxiliar na manutenção de outras características da cultura desse grupo. Assim, busca-se um formato de escola, ou de educação, que permita a coexistência dos processos e dos tempos tradicionais com essas outras necessidades. A correspondência com a produção artesanal vem pelo fato de que a comercialização de objetos também é uma necessidade que veio do contato com a sociedade não indígena englobante, mas que tem sido, em muito, responsável pela manutenção dessas comunidades. Logo, da mesma forma, a apropriação de ferramentas para essa atividade ser realizada melhor, se faz necessária para a manutenção do modo de vida como um todo.

Ainda sobre a cosmologia e espiritualidade mbya, os animais também tem papel importante. Eles aparecem, por vezes, como auxiliares dos deuses na criação do universo - O beija flor que auxilia *Nhanderú Ete* (Deus maior) na criação. Outras, como parte importante dessa criação. Alguns animais fazem parte do modo de vida guarani como alimento ou possuem propriedades medicinais. Essas relações de utilidade também são traçadas a partir das histórias e é por meio delas que o conhecimento é passado para as próximas gerações, da forma como indicou Litaiff (2004). Informação que é confirmada por pesquisadores mbya como Gonçalves (2015). Para Gonçalves, as esculturas de bichinhos de madeira, são uma forma de repassar para os mais jovens a importância e as utilidades dos animais.

Cada artesanato de madeira feito em forma de bichinhos para os guarani tem o seu valor, sua história e sabedoria. Na cultura guarani, por exemplo, o tatu e a tartaruga possuem partes do corpo que são utilizados na medicina tradicional guarani. Por isso, os guarani, quando caçam ou pegam na armadilha um tatu, o levam para a aldeia e, na hora de cortar e limpar, tiram um pedacinho da carne com gordura para guardar. A banha do tatu é medicina, por isso é passada nas crianças a cada lua nova como um creme, uma pomada. Assim a criança cresce com corpo firme e forte mesmo que ela não tenha muita massa muscular – e assim, seus ossos se tornam duros. (GONÇALVES, 2015. p.8)

Além disso, o modo de fazer as esculturas, desde a extração correta da matéria prima até a observação dos rituais e técnicas de produção, também fazem parte desse processo de aprendizagem, segundo Gonçalves (2015). Ele cita que as crianças acompanham os pais na hora de fazer as esculturas, e aprendem com a observação. Dessa forma podemos dizer que uma animal representado numa escultura está relacionado com seu correspondente no mito e no cotidiano. E que essas relações de significados se retroalimentam: objeto e histórias são importantes para o aprendizado e consequente preservação do animal real no cotidiano. Por sua vez, as histórias e esculturas existem porque o animal existe e é importante para a comunidade (ver figuras 5 e 6: Criança brincando com quati e escultura do animal).

Com a história do beija flor, podemos observar também as relações simbólicas entre o animal, o objeto (quando existe a escultura) e o seu significado na história e no cotidiano. Segundo a pesquisadora mbya, Elizete Antunes (2015), na história da criação do mundo, o beija flor foi o primeiro animal criado por *Nhanderu (Deus maior)*. Por sua vez, o pássaro auxiliou o deus criador na sua obra. Foi o beija flor que, tocando suas asas na água e no fogo, criou a terra. Ele também auxiliou *Nhanderu* levando néctar para alimentar o deus. Por isso, a tradição diz que, quando um beija flor visita alguém, quer dizer que “boas coisas chegarão”. Quando foram feitas as oficinas de criação de marca para as artesãos da aldeia Itaty, um dos símbolos escolhido para o grupo Kunhangue Rembiapó (grupo de artesãos da aldeia) foi justamente o beija flor - o outro era a cestaria, como pode ser lido com mais detalhes no capítulo sobre a ação. A justificativa das artesãs para a escolha desse desenho, foi que ele faria com que “coisas boas” viessem para aldeia por meio daquele artesanato vendido.

De forma geral, pode-se dizer que a existência dos objetos artesanais mbya são indissociáveis da totalidade sociocultural desse povo. Tanto pelo seu uso nos rituais e no cotidiano, quanto pela simbologia e pelo seu processo de produção. A este último cabe uma observação especial, pois a existência de um objeto mbya na sua totalidade, depende de ter passado por determinados processos. O que quer dizer, mais do que a aparência e a forma daquele objeto, o contexto e o modo como foi desenvolvido é o que diz que ele é. A pesquisadora mbya Márcia Martins (2015), em pesquisa sobre arte nas aldeias, entrevista o ancião mbya Sr. Timóteo Oliveira, sobre como “era” a arte

guarani no tempo dele. Ele descreve etapas do processo de produção do artesanato e dos rituais que envolvem esse processo.

As meninas se pintavam o rosto com a cera do mirim para ir colher ovapyta que é uma espécie de coquinho da palmeira girival. Para os guarani, é chamado de pindo'ovy (é a palmeira dos Tupã kuery), semente dos deuses. E usavam muito, colhiam e traziam, e socavam para tomar o suco, e as meninas depois usavam os coquinhos para fazer os colares. (MARTINS, 2015 p.12)

Não conseguimos ter acesso a outras informações sobre o uso de pinturas corporais no processo do artesanato hoje

(...)também buscavam as taquaras para fazer takuapu, que também é uma espécie de um bastão, que é usado pelas mulheres na casa de reza. E toda vez que é tocado no chão esse instrumento, no solo da opy, nhandexy e nhanderu escuta nosso clamor. (MARTINS, 2015 p.12)

Nesse trecho, Senhor Timóteo fala do *takuapu*, um instrumento utilizado na *Opy* (Casa de reza) para se comunicar com os deuses *Nhanderu* (deus maior) *Nhandexy* (deusa companheira de *Nhanderu*). Os sons, canto, música e dança (terminologias utilizadas pelos próprios Mbya) são muito presentes nos rituais e são acompanhados pelo uso de instrumentos musicais. Alguns tradicionais como o chocalho (mbaraka), outros incorporados como violão e violino. Na Aldeia Itaty são utilizados além dos rituais fechados, em apresentações do coral infantil.

Timóteo ainda acrescenta mais algumas informações sobre a relação da “arte” com o cotidiano:

E o popyguay são os meninos que fazem, também é uma espécie de instrumento sagrado que conforme a batida os espíritos do mal se afastem. Esses popygua eram usados pelos ovycha kuery, os guardiões que ficam em redor dos karai kuery. E também o tukumbo, é uma espécie de suitera. Quando os seres malignos intentam se aproximar da nossa casa de reza com o estrondo dos tukumbo eles se afastam. Esse era usado pelos nossos soldados. Antes de anoitecer os xondaro kuery se reúnem frente a casa de reza e dançam a musica do xondaro e cada um passa por eles (pelos tukumbo) para entrar na casa de reza. Para nunca o espírito do mal acompanhar. A dança do xondaro é uma dança muito sagrada para os karai kuery. Quando eles dançam eles recebem a força de nhanderu tenonde, nhandexy para eles começarem a fazer as curas divinas. Assim que meus avos contavam, sempre contavam que era assim antigamente a arte guarani. Na arte guarani, nela tem toda essa sabedoria ancestral, essa é a verdadeira arte guarani. Não é só artesanato, é cultura, religião, tembiapo reko, mbya reko. (ANTUNES, M.. 2015 p.12)

Essa fala indica que a “arte/artesanato guarani” existe atrelada a um contexto que para os próprios Mbya é representativa da sua ancestralidade e saberes.

2.4.4 Híbridismos

Quando falamos sobre as origens tradicionais dos objetos mbya, devemos lembrar que esses objetos não existem isolados, tampouco a cultura mbya é completamente apartada do entorno. Em todos os aspectos dessa cultura que observamos até agora, há elementos que foram apropriados de outros grupos culturais e misturados com a cultura mbya no que chamamos de processos de hibridização. Algumas vezes isso é claro, outras vezes essas informações se perdem na história.

O conceito de hibridismo é derivado das ciências biológicas e significa “mistura” e “trocas” culturais. A forma como isso ocorre, segundo Kern (2004), é vista de forma diferente por diferentes teóricos. Ela cita a visão de Peter Burke (2003 apud KERN), que define hibridismo como um processo natural e inconsciente de troca cultural - diferente de “apropriação” e “acomodação” que seriam conscientes. Mas explica que mais recentemente por influência dos estudos pós-colônias, o termo vem ganhando uma conotação mais política. As dinâmicas de hibridização passam a ser vistas como uma forma de trânsito entre a cultura de elite e a periférica, ora como forma de dominação, ora de resistência. Como exemplo aponta os estudos de Canclíni (1992 apud KERN, 2004) a respeito dos trânsitos de culturas indígenas latino-americanas: “Interessa a ele, entre outras coisas, como os artesãos indígenas conseguem colocar seus produtos no mercado, e as estratégias de hibridação formal que adotam, suas poéticas visuais, os modos de construção de suas obras.” (p. 58)

O que nos interessa primordialmente a respeito do tema nessa pesquisa é o que concerne especificamente aos objetos e as modificações que eles sofrem devido as interações com a sociedade englobante. Visto que algumas dessas possíveis mudanças nos objetos e seu modo de produção, são justamente o objeto dessa pesquisa. Com isso, identificamos algumas características claramente híbridas nos objetos mbya - seria uma tarefa infrutífera e sem sentido tentar identificar todas - e possíveis motivações que foram identificadas nas fontes pesquisadas.

Há uma parte dessa mudança que acreditamos ser feita justamente para comunicar melhor com os compradores não indígenas. Algumas vezes para “comunicar uma ideia de originalidade”. Mas no caso dos guarani são mais coisas que chamam

atenção como: acesso aos materiais; busca por inovação; agradar os consumidores e outras interferências não identificadas.

Quando tratamos de um conceito do que seria original, e o que teria sido modificado, logo caímos questão a respeito dos critérios para se jogar isso. Pensando em um povo com milhares de anos de existência, cujas formas de vida devem ter sido modificadas diversas vezes, seria cabível considerar algo como “original”? O ponto chave dessa discussão é a “forma como as pessoas percebem esse cenário”. Aqui, nessa pesquisa, nos interessam alguns pontos de vista específicos, entre eles o do público consumidor, e o da própria comunidade. Naturalmente, esses grupos poderiam ser subdivididos em grupos com visões divergentes, mas não é o que nos interessa nesse momento.

Alguns objetos adquiriram características que destoam esteticamente do que é lido como “tradicional guarani”. É o caso das bijuterias com escudo de futebol, ou das esculturas com animais de outros países como leões e tigres. (figuras 7 e 8) Essas hibridizações eram vistas de forma negativa por pessoas externas a aldeia, como constatado em pesquisas iniciais para o trabalho de design. Tanto pessoas do grupo que seria o público alvo como pessoas das entidades envolvidas no projeto viam a utilização de referências de origem externa à comunidade como uma descaracterização da cultura. Quando questionadas sobre por que utilizar essas referências, as artesãs respondiam que usavam porque “vendia mais”.

Segunda Alexandrina, é comum serem feitos objetos com desenhos feitos especificamente para a venda, com uso de tintas coloridas. Esses desenhos não possuem significado sagrado, mas sim um objetivo comercial.

“Hoje já são feitos desenhos do estilo Ta`anga que não tem significado sagrado, pois são feitos para comercializar para os não-indígenas. Então o artesão já desenha e pinta com tintas coloridas e faz desenhos diversos para chamar a atenção já que os Juruá não entendem sobre a simbologia e a história Guarani.” (SILVA, A., 2015. p. 15)

O objeto possui significados internos na comunidade (que podem, por sua vez ser frutos de hibridismos e apropriações), mas, quando deslocados para uma situação de venda adquirem também significados atribuídos pelos consumidores. Os significados que são valorizados pelos possíveis consumidores são considerados “valores de mercado”. A comunidade tem consciência dessa atribuição de valores pelos

consumidores, e o fato de esses objetos possuírem um significado na cultura Mbya Guarani que difere dos ocidentais é, em si, um valor agregado ao produto. O conhecimento dessa “dinâmica de mercado” com relação a “cultura indígena” já era utilizada pelos artesãos da aldeia Itaty, antes do início do projeto. Mesmo utilizando artifícios como o dos escudos de futebol, havia na comunidade compreensão a respeito da percepção do público a cerca de conceitos como “originalidade da arte indígena” o que era, inclusive, identificado pelos artesãos como “valor agregado” aos produtos - uma linguagem típica do marketing - e isso era utilizado embora não sistematicamente.”

Com o aprofundamento da pesquisa, tivemos contato com dois conceitos mbya que se aproxima dessa ideia de “representar algo” para outras pessoas: *ojakore* (simular) e *jumdeapu* (mentir). Segundo Litaiff (2004), estes dois recursos têm por objetivo, a dissimulação de certos aspectos culturais, vistos como tabus.

Sobre como essa dinâmica opera, um fato curioso sobre o mito dos irmãos (Kuarai e Jacy): quando perguntei a Eunice por que havia mais de uma versão dessa história, e se na aldeia dela eles contavam também a outra. Ela me informou que muitas vezes, as histórias são modificadas, dependendo pra quem se se conta o que ela chama de “mito sobre mito”. Algumas vezes as histórias são modificadas para proteger algum conhecimento de pessoas de fora. Outras, como o caso dessa história dos Irmãos, ela atribui ao fato de que essa história coloca a mulher num papel ruim - que teria traído seu companheiro, na visão de hoje - e que a mulher aparece em papéis ruins em outras histórias, como a das duas vezes que mundo foi destruído antes da criação do mundo atual. Para não reforçar essa ideia da mulher como causadora de problemas, algumas vezes, segundo ela, essa história de forma diferente para alguns público específicos, como as crianças ou pessoas de fora.

Isso não quer dizer que todas as adaptações sejam fruto de uma modificação consciente e intencional pensando no “outro”. Muitas das mudanças vem de mudanças no mundo, como o acesso às tintas coloridas. Ou mesmo gosto pessoal, ou vontade de inovar. A exemplo, novamente dos escudos de futebol, a explicação dada foi que esses objetos vendiam. Mas não podemos desconsiderar o fato de muitos Mbya torcerem pra esses times, e estarem envolvidos na cultura do futebol.



Figura 5: Criança brincando com quati na oficina
Fonte: Design Possível



Figura 6: Escultura de quati.
Fonte: Design Possível



Figura 7: Pulseira com tema de futebol
Fonte: Design Possível



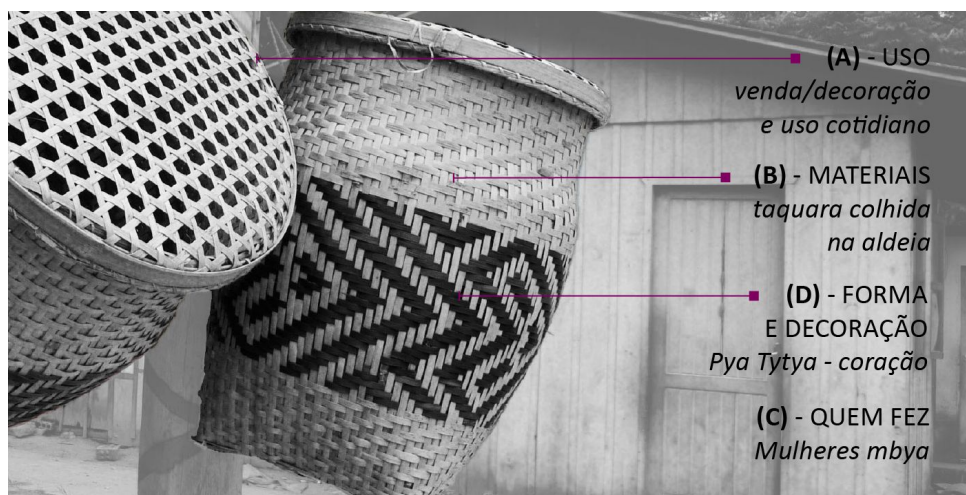
Figura 8: Lão de Madeira
Fonte: Design Possível

2.4.5 Objeto

Como dito anteriormente, os objetos artesanais guarani eram feitos pra uso próprio da aldeia, mas acabaram sendo deslocados para um contexto de venda. Por esse motivo, muitas de suas características se modificaram também, mas outras se mantiveram. De acordo com Ikuta (2002), incentivados pelo aumento do turismo, os mbya passaram a fazer alguns objetos exclusivamente para venda. Ainda segundo a autora, passaram também usar corantes artificiais e fios de plástico para fazer as amarrações das cestarias; além de mudanças nas formas e finalidades. Apesar disso, não deixam de ser objetos mbya guarani, pois o conhecimento que os gerou não se desfez na contemporaneidade. Tanto no uso, quanto na forma e no processo de produção, esses objetos estão inseridos no *Nhnandereko*.

Atualmente, se observarmos os objetos, podemos perceber algumas características que delimitam o seu significado no contexto cultural. Pontuamos aqui as seguintes: (A) uso; (B) materiais; (C) sua forma e decoração; (D) modo de fazer, incluindo aqui quem o fez. Olhando para o objeto seguinte, conseguimos ver algumas dessas características.

Figura 9: Características do objeto



Fonte: a autora, 2016.

No entanto, dependendo do objeto observado, isso pode se tornar mais complexo e difícil de se distinguir. Como é o caso do *petyngua* (cachimbo sagrado) que precisa ser feito por líderes espirituais e passar por um processo mais complexo para corresponder às funções esperadas para esse objeto. É importante, todavia, ao se olhar um objeto

mbya, ter em mente as discussões dos tópicos anteriores a respeito da cosmologia, modo de vida e território.

Alguns objetos novos também foram incorporados ao que é comercializado pelas comunidades. Entre eles os sabonetes aromáticos feitos na aldeia Itaty que foram introduzidos por meio de oficinas ministradas por um parceiro externo. Para isso foram pesquisados ervas da região e de uso tradicional para conferir aroma e outras propriedades. Quando da execução do projeto, os sabonetes ainda eram feitos com corantes artificiais e fôrmas compradas prontas com formas variadas, como trabalhado na oficina de introdução. Durante as oficinas projeto do Design Possível, foram discutidas possíveis modificações para adequar a forma e outras características à referências guarani. Posteriormente, com o projeto do TCC de Jessica Celeski, foram desenvolvidos colaborativamente com as artesãs modelos com grafismos guarani da marca *Kunhangue Rembiapó*. Junto a isso foram confeccionados os moldes para a fabricação dos sabonetes, embalagem e saboneteira de cerâmica.

Com as informações recolhidas ao longo dos da pesquisa, segue uma síntese dos significados dos objetos produzidos na aldeia Itaty:

Bichinhos - entalhes em madeira
Mymba 'i ra ' anga

As esculturas de animais madeira clara grafadas com fogo, são bastante conhecidas quando se trata de artesanato guarani. Elas são fabricadas com madeiras nativas - normalmente uma árvore chamada popularmente de “caixeta” - e entalhadas por homens da comunidade. Nas fontes pesquisadas, não se obteve uma conclusão da origem desses objetos em um contexto pré-colonial. Alguns autores falam que originalmente eram brinquedos. Mas outros depoimentos dizem que a concepção dos bichinhos é contemporânea, não remonta a mais de sessenta anos e teria se iniciado já com o intuito de comércio. (GONÇALVES, 2015) No entanto, as esculturas são citadas em praticamente todas as fontes pesquisadas que tratam de artesanato mbya.

Independente de sua origem, esses objetos são apontados como tendo um papel no aprendizado das crianças sobre os bichos e sua função para os guarani, como alimento, cura ou mensagens da natureza e dos deuses. Também tem ligação com as cosmologia, pois algumas das constelações são animais que fazem parte das histórias (MOREIRA, G. e MOREIRA, W., 2015). Cada bicho tem um significado específico, seguem

alguns desses, fornecidos durante o projeto nas aldeias Itaty e Pirarupá para que fossem incorporados no catálogo de produtos: *Xivi* (onça/ jaguar) - Coragem, guardião do espírito. No mito dos irmãos elas devoram a mãe de *Kuarai* e *Jacy*; *Tukã* (tucano) guardião do clima; *Urukure'a* (coruja) Acompanhante do criador, é a guardiã da noite; *Kurõxa* (tatu) - Foi o primeiro a remover a terra depois do dilúvio. é o guardião da terra. Tem propriedades medicinais; *Karumbé* (tartaruga) - Resistência, longevidade, proteção da saúde. Também tem propriedades medicinais. *Karaguaré* (tamanduá) - Afasta maus espíritos. (Ver figuras 10 a 17)



Figura 10: Tamanduá
Fonte: Design Possível



Figura 11: Corujas
Fonte: Design Possível



Figura 12: Tatu
Fonte: Design Possível



Figura 13: Onça
Fonte: Design Possível



Figura 14: Tartaruga
Fonte: Design Possível



Figura 15: Tucano
Fonte: Design Possível



Figura 16: Quati
Fonte: Design Possível



Figura 17: Papagaio
Fonte: Design Possível





Balaio - cestaria *Adjaka*

Os *adjaka*, balaio em guarani, são confeccionados com taquara ou bambu, algumas vezes com acabamentos em cipó Imbé. Os balaio possuíam e ainda possuem uma função prática bastante clara no uso cotidiano, por exemplo, armazenar milho, mandioca e outras coisas que se necessitasse (IKUTA, 2002). Quando vendidos como artesanato, ocupam outras funções para os compradores, principalmente decorativas.

Simbolicamente, o trançado da taquara tem significado das muitas direções do pensamento. Fazer o balaio serve como processo de cura/ terapia. Cabe uma complementação a respeito da língua guarani em que o complemento “*para*” significa desenho ou grafismo. Logo *adjakapara* é o balaio com desenhos. Balaio com decoração tem significados diferentes para cada grafismo (falaremos um pouco adiante). Os grafismos são originados do trançado da taquara com fibras de cores diferentes. Originalmente essa coloração era obtida com corantes naturais e processos tradicionais (IKUTA, 2002). Atualmente são utilizados corantes sintéticos com cores fortes que, segundo depoimentos, auxiliam nas vendas. Além das cores, algumas formas novas também vão sendo incorporadas e variam para cada aldeia. Os *adjaka* também tem seu papel nas lendas, são objetos sagrados. São feitos tradicionalmente pelas mulheres, que cortam, tratam e colorem as fibras de taquara e tecem pra formar o balaio. A extração da taquara, por vezes, acaba ficando por conta dos homens da comunidade que vendem ou fornecem de outra forma para as artesãs, aí pesam relações familiares e comunitárias.

De acordo com o levantamento feito durante a ação, processo de fabricação (Figura 18) leva em torno de três dias, incluindo colheita (1), corte (2), tingimento (3), secagem e trançado (4). No entanto, é difícil precisar a quantidade de pessoas que trabalham em cada objeto, pois na organização familiar as tarefas são divididas sem um critério muito claro. A pintura da palha era feita antigamente com pigmentos naturais a base de plantas, cera de abelha e carvão e tinha cores mais restritas. Atualmente o tingimento é feito com anilina que confere cores mais vivas e variadas

Figura 18: Produção balaio.

	O que	Quando	Quem	Como
(1) - Extração da taquara		Lua Nova	Homens	Regras da natureza
(2) - Corte das lascas		Exceto na Lua Crescente	Mulheres	Experiência determina a forma
(3) - Tingimento				
(4) - Trançado				

Fonte: a autora, 2016.

Das etapas, apenas a primeira (extração) é usualmente feita por homens, as demais são feitas pelas mulheres. Também na primeira etapa se deve respeitar o ciclo da lua e pedir permissão aos espíritos da natureza. Aí se identifica uma maior aproximação com as questões da cosmologia e espiritualidade. As demais etapas também deverão seguir o ciclo da lua no que diz respeito ao trabalho. Na etapa 4, é onde a forma e os desenhos do balaio serão decididos, aqui, observamos a intenção do artesão para com o objeto. Um balaio com grafismo que represente “vida longa”, por exemplo, levará essa intenção para a pessoa que o receber. Já o trançado com desenhos que representa a pele de cobras, simboliza proteção dos alimentos que estão dentro da cesta (SILVA, 2015). Além disso, a experiência da pessoa que faz o objeto também tem grande importância, principalmente nas etapas 2 e 4. Na etapa 2, a destreza da artesã vai influenciar na qualidade do material e no tempo necessário para ficar pronto. De acordo com depoimentos, as mulheres mais velhas e mais experientes na atividade fazem isso mais rapidamente. Já na etapa 4 a experiência influencia inclusive aspectos formais do objeto. A capacidade de tecer os cestos com as decorações é desenvolvida com treino e tempo, portanto também é algo feito melhor pelas artesãs mais experientes.



Figura 19: Taqura
Fonte: Design Possível



Figura 20: Balaio sendo
trançado
Fonte: Design Possível



Figura 21: Adjakapara
grande
Fonte: Design Possível



Figura 22: Diferenças de
acabamento.
Fonte: Design Possível

Bijuterias - adornos corporais

Nhanhemoatyro'a

Bijuterias e adornos corporais são alguns dos objetos que mais sofreram hibridizações. No contexto mbya, esses objetos têm função ritual e de proteção para quem usa, embora também sejam usados com fins estéticos. Tradicionalmente eram feitos com sementes de plantas sagradas obedecendo o ritual espiritual. Contemporaneamente, também são utilizadas miçangas de vidro, polímeros e outros materiais industrializados como fios e peças de acabamento. Cabe se observar que a utilização de materiais tradicionais ou industriais não é o que determina se o objeto vai servir pro uso ritual ou não, mas sim o processo e os símbolos inseridos no objeto. Claro que, os materiais tidos como sagrados, como determinadas sementes, ainda tem a sua devida importância e são valorizados por isso. Além disso, essa significação pode variar de uma comunidade a outra.

A dimensão formal dos adornos também é bastante importante. Alguns tipos são utilizados apenas por líderes espirituais ou pessoas de algum outro papel social específico na comunidade. A função de proteção e fortalecimento do usuário também é ligada à forma e aos grafismos presentes no objeto. Mas há uma possível ligação com a intenção de uso. Eunice, na entrevista, informa que quando ela usa um colar, aquilo vai fortalecer o espírito dela, porque ela sabe o que significa e foi feito com essa intenção.

Os grafismos, tão presentes nos objetos mbya, nas bijuterias são feitos com composições com as miçangas de forma planejada, como na (ver figura 23 a 26) Além das imagens tradicionais, há representação de outras de apelo popular como escudos de times de futebol, também justificados pela demanda.



Figura 23: Pulseiras com grafismos
Fonte: Design Possível



Figura 24: Sementes tradicionais
Fonte: Design Possível



Figura 25: Sementes tradicionais
Fonte: Design Possível



Figura 26: Brincos com plumária
Fonte: Design Possível

Instrumentos musicais

Mba'epu

Chacoalho (*mbaraka mirin*) (ver figura 27) e pau de chuva são feitos também pra uso ritual e para venda. Sua posição no cotidiano é fortemente influenciada pela importância da música na cultura. Embora o *mbaraka* e o pau de chuva, sejam os instrumentos vendidos como artesanato, não são os únicos utilizados, também o violão e a rabeça foram incorporados ao cotidiano, nas rezas, e no canto coral.

Arco e Flecha e Zarabatana

Guyrapa | Guyrapa Pytu

As armas arco e flecha e zarabatana são, ainda hoje, utilizadas para a caça, embora existam versões decorativas feitas para a venda. Nessas versões, o uso de plumária colorida artificialmente é mais presente. No texto fornecido para o catálogo diz-se que “a ponta da flecha significa o pensamento da pessoa e a ação representa o direcionamento do seu objetivo.”

São normalmente fabricados pelos homens que também tem a função de praticar a caça. Existem variações da ponta da flecha, dependendo do fim, figura 29, flecha de ponta específica para caçar pássaros. Além das armas, a confecção de armadilhas também é tradicional aos mbya para os mesmos fins, mas não há comercialização dessas estruturas.



Figura 27: Chocoalho
Fonte: Design Possível

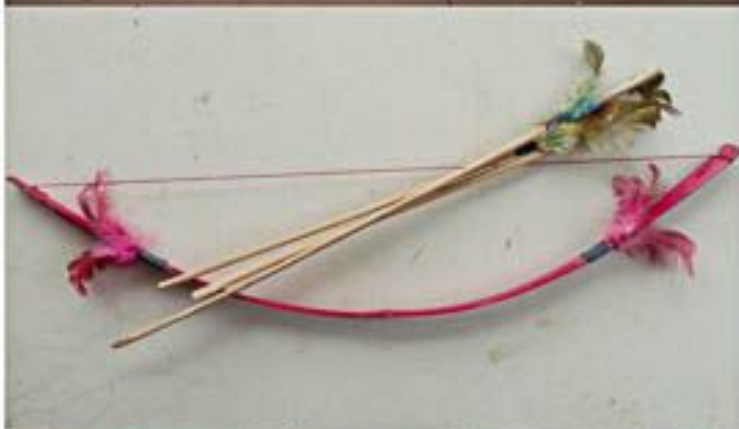


Figura 28: Arco e flecha
Fonte: Design Possível



Figura 29: Ponta de flecha
para caçar passáros.
Fonte: Design Possível



Figura 30: Zarabatana
Fonte: Design Possível

Grafismos - decoração

Para

Uma das características mais marcantes do artesanato mbya são os desenhos presentes em diferentes tipos de objetos principalmente cestarias, bijuterias e cerâmica. Esses desenhos são uma forma de diferenciação entre os objetos, os que possuem os grafismos tem o nome escrito com o sufixo “para”, como o caso do balaio (adjaka/ajakapara). Silva (2015) comenta sobre dois tipos de decoração “YPARÁ: significados mitológicos, simbólicos e sagrados. TA`ANGA: significados físicos e estéticos ou seja desenhos comum” (p.12). Segundo ela, os desenhos do tipo ta`anga são feitos como fins comerciais: “Então o artesão já desenha e pinta com tintas coloridas e faz desenhos diversos para chamar a atenção já que os Juruá não entendem sobre a simbologia e a história Guarani.” (p. 16)

Cada desenho possui um significado específico normalmente relacionado com uma forma da natureza, que confere propriedades para o objeto em que está aplicado. Por exemplo, os desenhos que representam pele de cobra aplicados no balaio, tem a função de proteger o alimento ali armazenado. (SILVA, 2015) Há também relação do significado do desenho e o ato de presentear o objeto (figura 31). Oferecer um objeto com uma padrão que significa “vida longa” (*teko poku*), por exemplo, se está desejando (CELESKI, 2015). Há também marcações para contagem de caça, em forma de asterisco que são uma homenagem para os homens da aldeia que trazem caça. (SILVA, 2015)

Os padrões dos desenhos guaranis são encontrados também em inscrições rupestres da região de Florianópolis, o que ajudou a difundir o seu uso em aplicações comerciais voltadas ao turismo. Os grafismos também são comumente usados em aplicações contemporâneas que queriam rerepresentar a arte guarani. Foi o caso da identidade visual desenvolvida no projeto para as comunidades.



Figura 31 - Grafismo Jararaca
Fonte: Design Possível

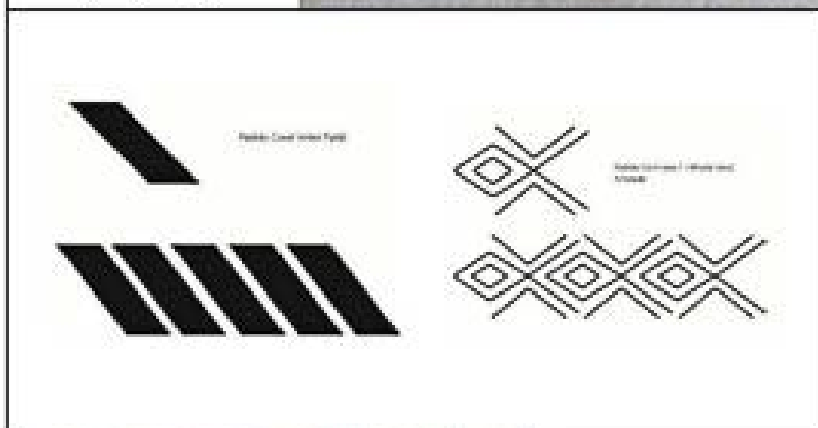


Figura 32: Grafismos Coral e Caninana
Fonte: Design Possível

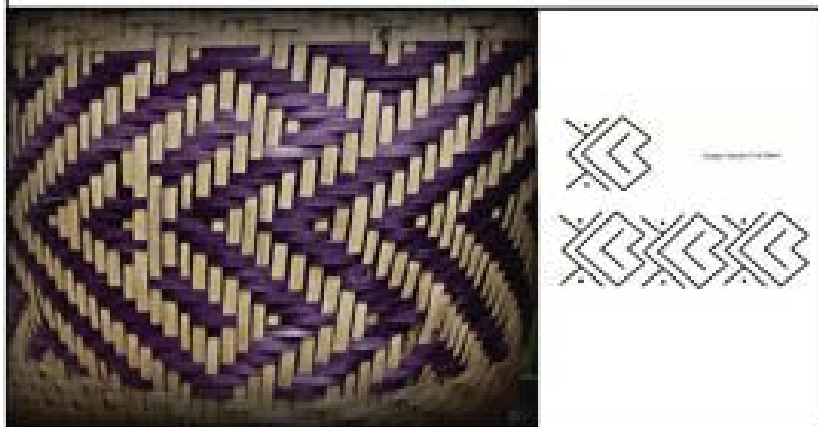


Figura 33: Grafismo coração
Fonte: Design Possível

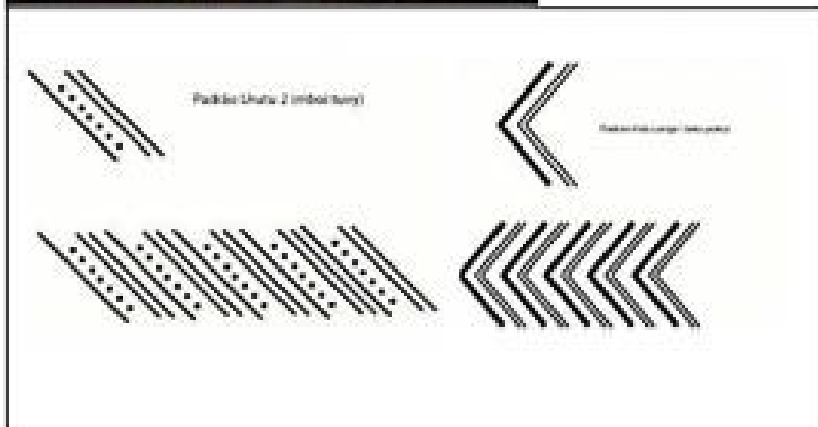


Figura 34: Padrões Urutu e Vida longa
Fonte: Design Possível

2.4.6 Petyngua

Para detalhar melhor a complexidade que um objeto pode encerrar, utilizamos o *petyngua* como exemplo. O *petyngua* é um tipo de cachimbo guarani feito de madeira ou cerâmica e utilizado em rituais ou no dia-a-dia. É um objeto central na cultura mbya, sendo utilizado por toda a comunidade, mas tendo uma importância especial para os líderes espirituais. É apontado como um símbolo material da cultura mbya junto com a Opy (casa de reza) (SILVA, 2015).

O uso do *petyngua* melhora a “clareza do pensamento” de quem o utiliza. Por isso, muitos Mbya fumam *petyngua* diariamente para que ele os auxile nas tarefas do dia-a-dia, inspiração nos estudos, educação dos filhos, tomadas de decisão, entre outras coisas. O seu uso também tem um papel fundamental nos rituais de reza e de cura, segundo Silva (2015). O uso do *petyngua* da forma correta auxilia os Mbya a manter uma conexão com o mundo espiritual e seguir o *nhandereko*. Na palavras de Moreira:

A importância do *petyngua* para o povo Guarani é ter a conexão com o mundo espiritual tanto físico e mente onde se trabalha o conhecimento da vida espiritual. (MOREIRA, G. e MOREIRA, W. 2015. p.41)

A importância cosmológica e espiritual do *petyngua* é originada da presença desse objeto no mito de criação das palavras-sagradas ou palavras-alma, que é um conceito equivalente a essência vital do ser humano. Segundo a poesia da Origem do Som (MOREIRA, G. e MOREIRA, W., 2015), foi com o *petyngua* que *Nhanderú* (Deus maior) deu o primeiro sopro de vida do universo, concedendo a essência vital (palavras-sagradas) para os deuses *Nhamandú*, *Tupã* e *Jakaira*, e, posteriormente *Karai*, antes mesmo da origem da Terra.

Nosso Pai Criador
A cada um de seus semelhantes: Nhamandu, Tupã, Jakaira
Com seu *petyngua*, cachimbo sagrado
Soprou a fumaça sagrada, o poder
E através da sabedoria de cada um
Cada um terá a sua própria essência sagrada
(MOREIRA, G. e MOREIRA, W., 2015. p.38)

O poema repete a importância dos três elementos “Reza, poder e a fumaça sagrada”. A fumaça ou névoa, (*tatachina*), está ligada ao princípio vital. Com ela o *karai* (aqui

refere-se ao xamã mbya e não ao deus) ou a *kunhã karai* (quando trata-se uma xamã mulher) envolve pessoas e objetos a fim de impregná-los com a vida e a sabedoria divina. A fumaça do *petyngua* é utilizada, em rituais como os funerais; consagração de alimentos, principalmente no que está relacionado aos alimentos sagrados como o milho. (SILVA, A. 2015)

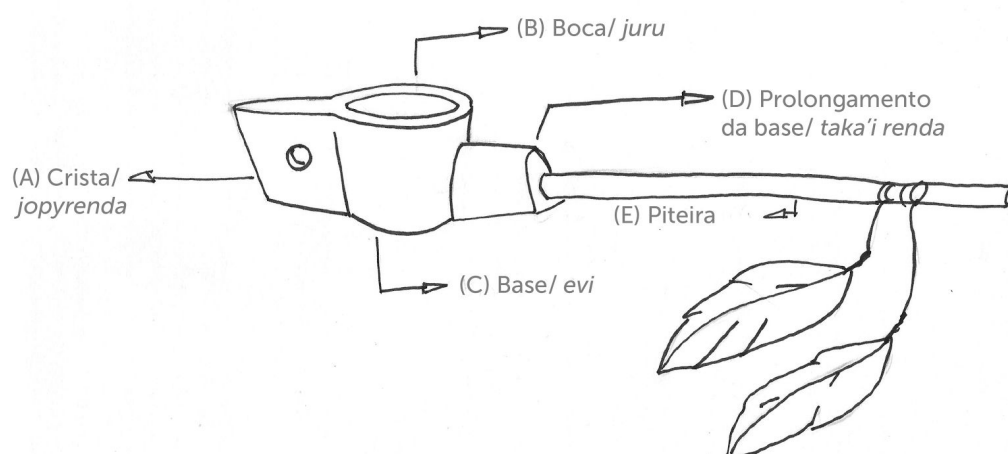
Assis (2006) coloca que “a fumaça do *petyngua* é usada para a sacralização de quase tudo que faz parte do mundo Mbya, pois que tudo precisa ter princípio vital, aquilo que anima as coisas e as pessoas.” Essa aproximação entre pessoas e objetos por meio da essência vital, faz parte da mentalidade animista presente na cultura mbya. Ambos estão impregnados dessa essência, e, talvez como um desdobramento disso, objeto possa ser considerado uma extensão da pessoa. Como observa Assis (2006) quando diz que o *petyngua*, por ser um objeto de poder, costuma ser enterrado ou destruído com a morte do dono - principalmente quando se trata de líderes espirituais.

No ritual de batismo em que o *karai* (xamã) revela o nome mbya da criança, esse nome está relacionado, segundo Assis (2006), ao conceito de palavra-alma. O nome representa a essência da pessoa dada pelos deuses, e revelada pelo *karai*. O que vai ao encontro do que diz a pesquisadora mbya Alexandrina Silva (2013) que, através do *petyngua* os *mbya* se concentram para se comunicar com *Nhe'e* (alma-palavra). A *tatachina*, obtida através da queima do “fumo de corda” no *petynguá*, é a manifestação das divindade através do *karai* (xamã).

Em sua pesquisa, Assis (2006) encontrou informações de que, algumas vezes, o nome do artesão era gravado no *petyngua* feito por ele, que por sua vez, só poderia ser utilizado por alguém de mesmo nome. Como sendo o nome parte da essência da pessoa, ligada ao que ela é (características físicas, comportamentais, papel social) e ao deus do qual aquele nome foi originado, entende-se o objeto como parte dessa relação. Assis cita algumas informações que apontam que apenas as pessoas como nomes originados do deus *Jakaira*, poderiam confeccionar o *petyngua*. Nas informações levantadas na aldeia Itaty não encontramos relação do nome do artesão com o objeto confeccionado. No entanto, Eunice coloca na entrevista que o *petyngua* “verdadeiro” é feito para uso de uma pessoa específica, e também que teria que ser feito por um líder espiritual ou alguém de sua linhagem. Isso demonstra que há restrições a respeito da relação entre a intencionalidade da fabricação e o uso do objeto.

A forma do *petyngua* segue um padrão básico repetido na maioria dos objetos. Essa forma é composta por partes com funções práticas bastante claras para o funcionamento do objeto (ver figura 36): A “crista” (A) que serve de pega e é chamada em guarani de *jopy’a* ou *jopyrenda* que significa “lugar/local onde se pega” . A “boca” (B) do *petyngua* ou *juru*, é o local onde se coloca o fumo e onde ocorre a queima. Essa parte possui uma base plana - *evi* (C) que permite que o objeto fique estável quando apoiado em alguma superfície. Do lado oposto de onde está fixada a crista, é situado o prolongamento da base (D) que serve de fixação da piteira (E). Este chamado de *taka’i renda*, que significa “lugar onde fica a taquarinha”. (ASSIS, 2006)

Figura 36: Partes do Petyngua



Fonte: a autora.

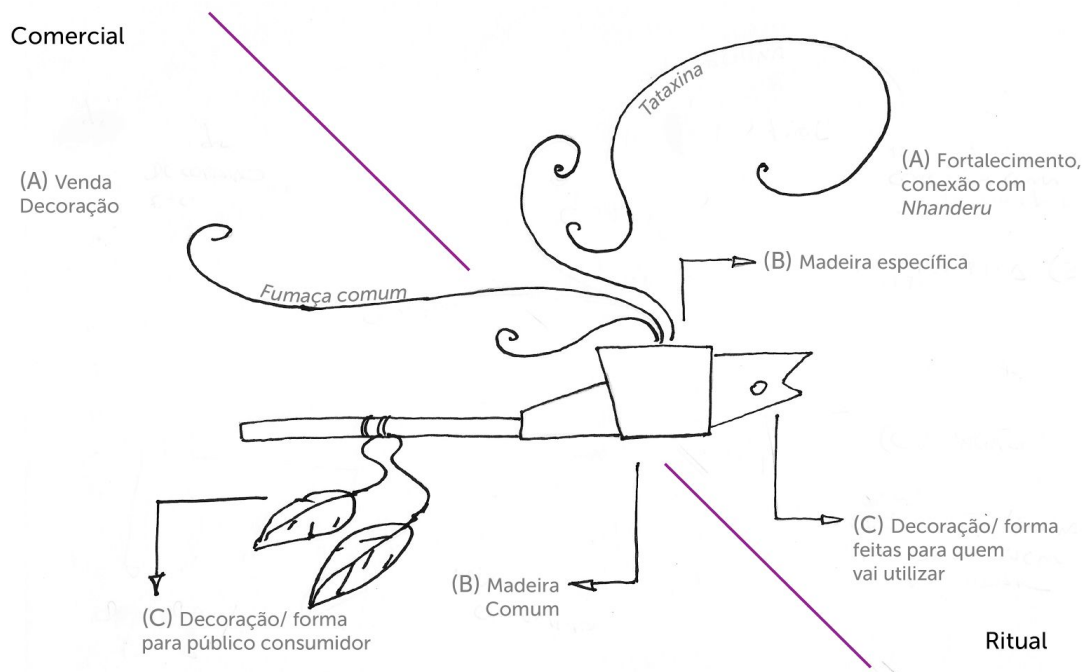
Assis (2006) atribui as variações de forma de mais simples para mais elaborado, segundo atribuições da autora, à questões cosmológicas. Em que, as formas mais simples seriam de uso interno a aldeia; justificada por um conceito de simplicidade e originalidade atribuídas a ligação com *Nhanderú* (Deus maior). Já as mais complexas e rebuscadas, seriam destinadas ao externo da comunidade, para venda ou para presentear. Lembrando sempre que o ato de presentear, e a generosidade são comportamentos centrais na cultura mbya. Como forma simples, nos parâmetros utilizados por Assis, estão os objetos com nenhuma ou pouca decoração da base e na

crista, o que pode ser um ou poucos furos na crista, e grafismos representando algum padrão da natureza. Como objeto complexo, entende-se que é quando o objeto possui um padrão mais elaborado de furos na crista, ou grafismos e formas representando plantas e animais.

Na aldeia Itaty, além do formato básico com pequenas variações, encontramos também *petyngua* com formas de bichos semelhantes às das esculturas de madeira tradicionais - diferente do padrão de animais da pesquisa de Assis, citado nos parágrafos anteriores que era abstratos, esses são realistas. Também encontramos *petyngua* de cerâmica de formatos variados. A ocorrência de formatos e padrões nas aldeias costuma variar de acordo com o período da visita, por causa da rotatividade dos mbya entre as aldeias. Quando transitam, levam consigo suas técnicas e especificidades, deixando um pouco de seu conhecimento com as pessoas com que interagem, fazendo parte da tradição guarani de constante trocas de objetos, sementes e conhecimentos.

Segundo Eunice, o *petyngua* fortalece a pessoa que usa, mas ele só faz isso se seguir o ritual de produção. Se não seguir corretamente, será apenas uma cópia. O que implica em que, pensando no modo de produção, o objeto precisa passar pelas etapas corretas pra cumprir a funcionalidade. Naturalmente, esse modo de produção não é estático e pode variar de aldeia pra aldeia, ou de pessoa pra pessoa. Por sua vez, o conceito de “cópia” em contraponto a “verdadeiro” está relacionado com a ideia de que existe uma padrão de objetos feitos para uso interno e ritual e outro destinado para a comunidade externa, para venda. Da mesma forma que as informações sobre o modo de vida e as histórias guarani são contadas ou omitidas aos *jurua*, o mecanismo na distorção ou adaptação é utilizado aqui para fornecer ao estrangeiro algo que seja mais adequado ao seu interesse, ou proteja os interesses *mbya*. Seja por uma adaptação da história/mito, uma dissimulação de um costume que querem manter oculto ou a modificação de objetos para se adaptar os gostos dos compradores. Assim, existe um *petyngua* que é uma peça de artesanato, fabricado para comercialização porque há interesse dos compradores, mas que não precisa passar por todas as etapas do *petyngua* destinado ao uso interno. Assim traçamos as diferenças do *petyngua* ritual e do comercial na imagens abaixo (ver Figura 37):

Figura 37: Petyngua ritual e comercial



Fonte: a autora

Quando questionado se a diferença entre o objeto destinado para ritual e para comercialização é “física” - nos materiais e formas - ou ritual, no processo, ela responde as duas coisas ocorrem. Segundo ela, algumas vezes utiliza-se outra tipo de árvore, diferente da adequada A respeito disso ela informa que, para se fazer o *petyngua*, a árvore que é cortada é sacrificada para que aquela vida vá fortalecer a pessoa que irá utilizar o objeto.

(...) quando é o *petyngua* de verdade mesmo, uma pessoa mais velha, ou uma pessoa que é da linhagem de líder espiritual, prepara pra ele mesmo, ou ele prepara em nome daquela pessoa. Então quando ele está cortando a árvore ele está sacrificando... é em forma de sacrifício. Ele ta sacrificando aquela árvore, pra fortalecer o espírito daquela pessoa pra quem ele ta fazendo. Então, é dessa forma que é feito o ritual. Então, esse *petyngua* não pode ser vendido. Não pode ser vendido por que ele é preparado pra aquela pessoa. Então é o sagrado mesmo, é o ritual mesmo. Então aquela vida que foi sacrificada vai fortalecer aquela vida que via ta dando continuidade (...) vai estar usando a força dela e a força da outra vida. Nesse outro ponto do fazer o artesanato, então é feito dentro do ritual também. Na lua certa e tal, essas coisas certas mas existe aquela coisa mais específica que é do ritual mesmo específica pro uso, pra aquela situação... (ANTUNES, Eunice. 2015)

No caso do *petyngua*, as diferenças físicas entre o objeto comercial e o ritual não são muito evidentes, dependendo da situação, sequer existem. O que significa que a diferença entre os dois objetos está na intencionalidade da fabricação e no processo.

Em relação ao processo, propriamente, há indicações do uso de árvores específicas para a sua fabricação, Berlarmino Silva (2015) aponta as seguintes:

“Os *petyngua* de madeira são esculpidos em nó de pinho, do pinheiro (espécie *Araucaria angustifolia*), guajuvira (espécie *Patagonula americana*), cedro (espécie *Cedrela fissilis* Vell), aguá (espécie *Chrysophyllum viride*) e outras. Os *petyngua* de argila são confeccionados com argila cinza e vermelha.” (SILVA, B. 2015. p.8)

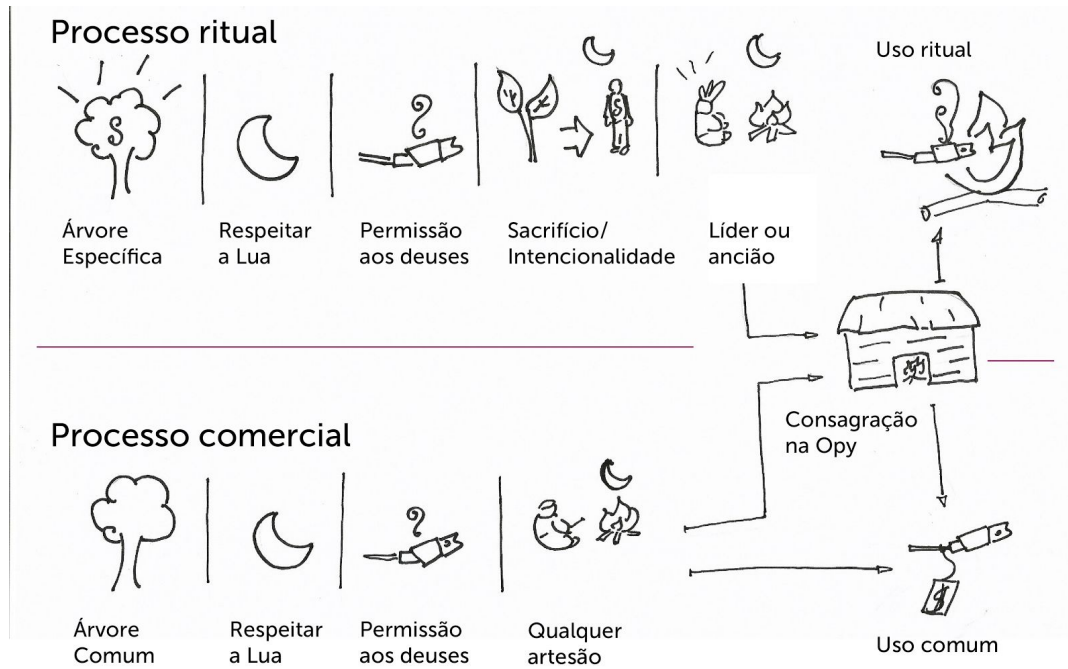
Escolhida a madeira, ela deve ser extraída na lua correta, nesse ponto encontramos divergências nas informações que foram levadas na última visita à aldeia, mas nenhuma das pessoas presentes souberam responder qual a correta. No entanto, confirmaram que existe um calendário específico. Adotaremos aqui uma das possibilidades para fins ilustrativos, considerado que o período exato em que são realizadas cada uma das atividades não importa para metodologia dessa pesquisa tanto quanto a informação de que os Mbya respeitam um calendário cosmológico.

A madeira escolhida é esculpida para tomar a forma adequada. A base do *petyngua* (formada pelas três partes citadas anteriormente) é composta por uma peça única de madeira (ou cerâmica) onde é encaixada na piteira de taquara. Após ser esculpida, algumas vezes a madeira é levada ao fogo o que, dependendo do tipo da madeira ocasiona um processo em que a resina da madeira reage formando uma espécie de verniz em volta da peça. Quando se trata dos modelos com bichos esculpidos, o processo é parecido com o das esculturas relatados no tópico sobre elas. Em que, além de esculpir, o artesão utiliza o fogo ou o pirógrafo para gravar as partes escuras do objeto. A piteira deve observar os critérios para a extração da taquara. Depois de pronto o *petyngua* deverá ser levado à *Opy* para ser consagrado.

Na aldeia Itaty, segundo, ocorrem pelo menos dois tipos de processos: um deles que gera o *petyngua* “verdadeiro” que é utilizado nos rituais, e um outro em que se faz o *petyngua* destinado para venda. Na fabricação de ambos se segue o *reko*, ou seja, os critérios pra extração de matéria prima, o tipo de material, etc. Pois seguir o *reko* no seu dia a dia, diz respeito ao artesão. Mas, apenas na confecção do *petyngua* “verdadeiro”

os artesãos seguem a risca os critérios tradicionais de fabricação. Para esclarecer melhor essas diferenças, vamos detalhar os dois processo a seguir:

Figura 38: Produção petyngua comercial e ritual



Fonte: a autora

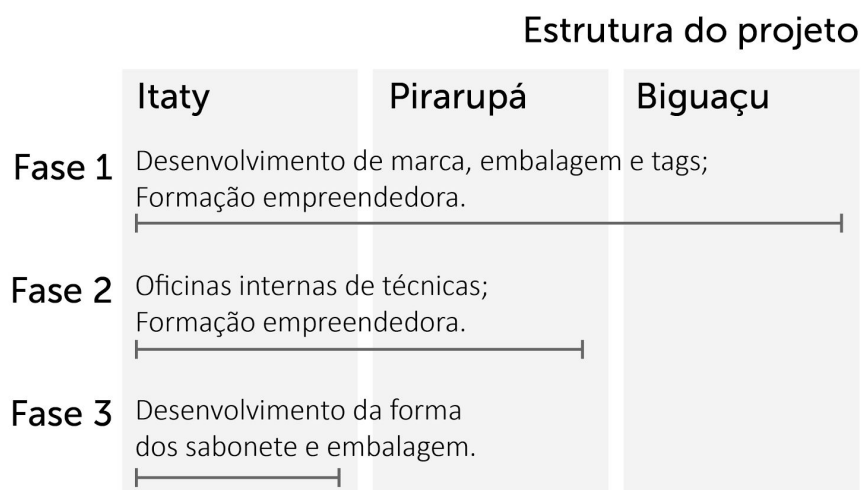
3 O CASO: DESIGN E O ARTESANATO MBYÁ NA TEKOA ITATY

3.1 O projeto

O projeto do Design Possível junto à comunidades Mbya Guarani da grande Florianópolis se iniciou por iniciativa da Coordenadoria de Políticas Públicas para a Igualdade Racial da Prefeitura de Florianópolis (COPPIR). Essa demanda surgiu por causa da presença de mulheres Mbya Guarani, sempre acompanhadas de crianças, comercializando artesanato nas ruas do Centro de Florianópolis (figura 40). A presença dessas mulheres é vistas com naturalidade por alguns, mas como “problema social” por outros, que se incomodam com a presença das crianças nas ruas, entre outras coisas. Por esse motivo, um dos objetivos central do projeto era viabilizar a inserção da produção das três aldeias em feiras locais de artesanato administradas pela Prefeitura Municipal de Florianópolis (PMF). Assim, o projeto, fruto de um esforço conjunto entre as lideranças de três aldeias Mbya Guarani da Grande Florianópolis e algumas outras instituições entre elas a COPPIR, o Instituto Federal de Santa Catarina (IF-SC) por meio do Design Possível. Além do apoio da Funai e do Banco do Brasil (financiador).

As três aldeias onde o projeto foi realizado foram: *Itaty* e *Pirarupá* no município de Palhoça e *Yynn Moroty Wherà* no município de Biguaçu. O projeto foi realizado em três etapas que, apesar de não terem sido completamente delimitadas na prática, para efeitos de melhor compreensão do processo, demarcaremos da seguinte forma: Fase 1 - Edital Banco do Brasil; Fase 2 - Edital Carteira Indígena; Fase 3 Trabalho de conclusão de curso de uma das participantes do Design Possível, Jéssica Celeski. Vamos explorar nessa pesquisa, principalmente o trabalho realizado na aldeia Itaty, que passou pelas três fases. Embora alguns dados das outras aldeias também serão utilizados.

Figura 39 - Estrutura do projeto



Fonte: A autora

Como o objetivo da fase inicial do projeto era a inserção dessas comunidades na feira de artesanato do Largo da Alfandega (Centro de Florianópolis), foi decidido em conjunto com os órgãos articuladores e a comunidade que seriam realizadas oficinas de design e formação empreendedora, além da criação de uma marca e embalagens para os objetos (aqui tratados como produtos) produzidos pelos artesãos e artesãs. Essas oficinas seriam ministradas pelo Design Possível seguindo metodologia própria baseada no Design Colaborativo. A COPPIR ficaria responsável pela articulação junto a prefeitura da viabilização da participação na feira, aquisição de barracas e pelo transporte ou armazenamento dos materiais - visto que as aldeias são localizadas em municípios vizinhos e os Mbya se deslocam de ônibus de linha até Florianópolis.

Após o encerramento da primeira fase, para que o projeto tivesse continuidade, foi enviada uma proposta para outro edital (Carteira Indígena) a fim de continuar as oficinas que foram estendidas para, além do design, uma formação interna - dos indígenas para eles mesmos - sobre as técnicas Mbya de produção. A segunda fase do projeto, também trouxe uma articulação entre entidades culturais do município de Florianópolis, a fim de tentar se buscar outras alternativas para a atividade. Os planos originais da participação dos Mbya na feira de artesanato encontraram barreiras técnicas e organizacionais. Por isso, novas alternativas foram propostas, entre elas o desenvolvimento de um carrinho que serviria como transporte para os produtos e ponto

de venda, mas sem uma localização fixa. A terceira fase foi um desdobramento do projeto que inspirou o trabalho de conclusão de curso da então graduanda do curso de design de produto Jéssica Celeski, que havia participado das duas fases anteriores. Jéssica trabalhou com algumas coisas que não puderam ser totalmente trabalhadas nas fases anteriores: uma forma original para os sabonetes aromáticos produzidos pela comunidade, assim como embalagem e um kit promocional para impulsionar a comercialização. O desenvolvimento desses produtos deu-se de forma colaborativa por meio de oficinas com pessoas da comunidade em parceria com outros profissionais (externos à comunidade) e professores da escola indígena da aldeia Itaty.

As informações relativas ao projeto aqui utilizadas são originadas de anotações pessoais realizadas durante a minha participação como designer do Design Possível, relatórios das atividades e oficinas do Design Possível, do trabalho de conclusão de curso de Jéssica Celeski para o curso de Design de Produto do IF-SC realizado junto ao Design Possível. Além, é claro, da própria experiência com a ação. Apesar de trazer informações sobre todas as etapas do projeto, o foco principal será a fase 1 na aldeia Itaty, parte em que tive maior participação, portanto mais informações.

3.2 Aldeia Itaty

A Aldeia Itaty (Tekoa Itaty) localiza-se na terra indígena do Morro dos Cavalos, na BR 101 sul, no município de Palhoça/SC. Sua ocupação é aproximadamente trinta e cinco famílias, mas esse número costuma variar, tendo em vista que é costume dos Mbyá se mudarem de uma aldeia para outra. A área de 1.988 hectares no Morro dos Cavalos foi demarcada como terra indígena em 2002, e a Portaria nº. 771 do Ministério da Justiça, de 19 de abril de 2008. Que reconheceu e declarou de posse permanente dos Guarani. A educação formal das crianças acontece na escola Itaty, dentro da aldeia, que faz parte da rede estadual de ensino, mas possui um regime diferente das escolas não indígenas, pois as decisões são tomadas de acordo com o que determinam as lideranças. Muitos dos professores são indígenas e a educação incorpora o cotidiano da aldeia de cultura Mbyá. (CELESKI, 2013)

Apesar de a terra ter sido demarcada, parte dela teve que passar por processo de desapropriação de outros moradores que vivam na região, o que gerou alguns conflitos judiciais. Segundo as lideranças da aldeia, tentativas de invasão e intimidação.

Além de uma guerra midiática promovida pela imprensa local alimentada por uma outra disputa, o licenciamento ambiental para a duplicação da rodovia BR 101 que atravessa a aldeia. Durante o desenvolvimento da pesquisa, inclusive, houve incidentes em que os moradores denunciaram ameaças e tiros contra a aldeia. Em uma das ocasiões em que eu estava em Florianópolis para a pesquisa de campo, eles ocuparam a sede da Funai da região por alguns dias, para resolver algumas dessas questões, fazendo com que nosso encontro fosse adiado.

A liderança da aldeia até o momento dessa pesquisa era exercida pela Cacique Eunice Antunes. Antes de assumir a liderança da aldeia, Eunice atuava como professora na escola e liderava o grupo de mulheres na produção de artesanato, sendo uma das principais responsáveis pela articulação dos projetos de incentivo à produção de artesanato na aldeia.

A respeito da subsistência da comunidade, caba ressaltar que o local onde fica a aldeia Itaty é pouco favorável para a agricultura devido a estrutura do terreno ser formada de muitas pedras (daí onde vem o nome da aldeia), além ser íngreme. Isso reforça um movimento que tem acontecido em muitas outras comunidade mbya que é ter o artesanato como uma das principais formas de sustento da comunidade. (LITAIFF et al., 2000. apud IKUTA, 2002) Mas não a única, algumas pessoas tem empregos assalariados como professores, agentes de saúde ou agente de saneamento e sustentam suas famílias. Além disso, recentemente alguns projetos de criação de animais e hortas comunitárias e roças familiares surgiram como complemento ao sustento da aldeia. (ANTUNES, Eunice. 2015)

O que chamamos aqui de artesanato Mbya Guarani é um conjunto de objetos confeccionados por essa comunidade com finalidades diversas. Desses objetos, alguns eram destinados ao uso da comunidade e outros para a venda. O projeto do Design Possível tratou apenas dos objetos destinados à comercialização. Dentre esses, alguns eram objetos tradicionais como esculturas de madeira, cestaria, bijuterias, instrumentos musicais e armas; outros eram produtos “novos” que começaram a ser produzidos pela comunidade por conta de atividades realizadas antes do início desse projeto; é o caso dos sabonetes aromáticos.

Esses objetos eram normalmente comercializados no Centro de Florianópolis, apesar de existir um ponto de venda na própria aldeia - a casa do artesanato - mas que

tem pouco movimento (figura 41). Alguns eventos na aldeia, como a feira cultural feita na semana do índio, ou a participação de eventos em outros locais também servem como escoamento para a produção, mas são mais pontuais. Portanto, a comercialização no Centro de Florianópolis acaba sendo um dos principais meios, ainda que insuficiente. Essa venda no Centro é normalmente realizada pelas mulheres que levam os filhos consigo. Pelo fato da organização, no ponto de vista administrativo do negócio, ser bastante deficiente, havia dificuldade de sustentar esse modelo.

“Por realizarem uma produção familiar, após a confecção do artesanato, as mulheres saem com seus filhos para efetuarem a comercialização dos produtos nas ruas do centro de Florianópolis. Em muitas vezes, a venda do dia garante a alimentação da família toda. Essas indígenas se expõem a várias situações, como chuva, fome, longos trajetos a pé, desvalorização da sua arte, entre outros fatores que dificultam a venda.” (CELESKI, 2013. p.47)

Custo alto da passagem e da alimentação, por vezes, acabava sendo maior que o valor das vendas do dia fazendo com que as mulheres chegassem a ter dificuldade de voltar para casa com as crianças, entre outros problemas.

Em termos de estrutura, além da casa do artesanato, a aldeia conta com uma *Opy* e uma escola construída pelo Estado (figuras 42 e 43). Lá são realizadas aulas seguindo um plano político pedagógico próprio que busca respeitar princípios da cultura Mbya Guarani, apesar das dificuldades com o sistema estadual de educação (ANTUNES, E. 2015).



Figura 40 - Comércio na rua
Fonte: Daniel de Andrade 2012



Figura 41 - Casa do Artesanato
Fonte: Design Possível



Figura 42 - Escola da Aldeia
Fonte: Design Possível



Figura 43 - Opy da aldeia
Fonte: Design Possível

3.3 Design Possível

O Design Possível (DP) é um projeto atualmente juridicamente configurado como empresa social que tem sua matriz em São Paulo, coordenado Professor Ivo Eduardo Roman Pons. Contando com o apoio do Instituto Presbiteriano Mackenzie, instituição onde foi criado como projeto de extensão. A rede Design Possível atua também em outros estados sob outras configurações e de forma independente, mas compartilhando a metodologia e princípios. Entre elas o Design Possível Santa Catarina (DP-SC) que funciona como projeto de extensão no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Santa Catarina.

(O Design Possível) Tem como meta mais importante superar os desafios sociais existentes, aplicando o design na forma de desenvolvimento de produto, gestão produtiva, comunicação ou da melhor maneira que possa contribuir para a geração de renda, estimulando o desenvolvimento humano e social. (CELESKI, 2013. p.28)

Seu modo de atuação junto aos grupos produtores de artesanato concentra-se em incentivar e fortalecer formação de grupos, capacitação e independização desses. Baseado em princípios da sustentabilidade e organização horizontal, sua ferramenta principal é o programa possíveis empreendedores (DESIGN POSSÍVEL, 2015).

O possíveis empreendedores é com posto de três fases: (1) Formação - que consiste na formação técnica e empreendedora do grupo por meio de oficinas realizadas pelos membros da equipe do DP, técnicos parceiros ou membros do próprio grupo que repassam seus conhecimentos aos demais. Essa formação também inclui conceitos de marketing e design necessários para desenvolver novos produtos, além do desenvolvimento de marca e produtos de forma colaborativa entre artesãos e designers. Essa etapa tem duração de pelo menos um ano; (2) Incubação - É o momento em que o DP começa a se afastar do grupo, com encontros menos frequentes. O grupo passa a tomar suas decisões de forma mais independente; (3) Assessoria - Na terceira etapa o Design Possível passa atuar apenas como parceiro, sendo consultado em momentos de necessidade e funcionando como articulador de parcerias. Além do programa possíveis empreendedores, a organização trabalha também com prestação de serviços de design focada organizações não governamentais e pesquisa na área de design e sustentabilidade. (MILEZZI, 2010)

Em termos de método de ação, o Design Possível Santa Catarina, utiliza como base o que foi desenvolvido pelo grupo de São Paulo, adaptando à sua realidade. A forma como o DP-SP trabalha, focado no fortalecimento do grupo produtivo, faz com que as atividades sejam voltadas para esse fim. Desde o contato inicial com os grupos com os quais o DP poderá trabalhar até o fim do programa possíveis empreendedores. Esse modo de trabalho tomou essa forma sendo moldado pela experiência do DP-SP nas comunidades do seu entrono. Em sua maioria comunidades urbanas em situações de vulnerabilidade. No entanto, antes da experiência de Santa Catarina, o método do DP havia sido pouco utilizado em comunidade com outras características (Algumas atividades foram realizadas em outros estados no mesmo período em que iniciaram em Santa Catarina). Portanto, era esperado que adaptações tivessem que ser feitas, e que talvez, algumas partes do método não funcionasse da mesma forma que nas experiências anteriores.

3.4 Relato da Intervenção

O planejamento das oficinas foi uma adaptação da metodologia do DP pra realidade do projeto. Assim, primeira ação feita na comunidade após o acordo para o início do projeto é o diagnóstico da situação da comunidade. Isso é feito por meio de um documento chamado de “Marco Zero”, onde são levantadas quais as pessoas participantes, suas idades e funções (caso o grupo já possua uma organização desse tipo), quais as necessidades da comunidade, tanto indicadas pelas pessoas como observadas pelos designers. Além de instalações e recursos para serem realizadas as oficinas. As oficinas são planejadas com base nessas informações de diagnóstico, visando os objetivos acordados pelo grupo e demais *stakeholders* (indivíduos e organizações interessados no projeto, como os financiadores e apoiadores). Durante o andamento do projeto, no entanto, as atividades propostas poderiam ser modificadas caso seja necessário.

Do que foi levantado do diagnóstico da comunidade - na época do projeto - podemos resumir as seguintes informações: Nas informações do questionário Marco Zero, a comunidade informou o rendimento médio por família, e uma relação aproximada dos custos da produção (incluindo transporte e alimentação das pessoas

que vendiam em outras cidades). Essas informações não eram muito precisas, visto que nem todas as famílias calculavam, se o faziam não era da mesma forma. Por isso, foi feita uma investigação pela equipe de design, que constatou que o preço pelo qual as peças eram vendidas era muito baixo quando relacionado às horas de trabalho e ao custo dos materiais utilizados. Portanto, foi concluído que seria interessante fazer um reposicionamento de mercado dos produtos. Em outras palavras, o preço de venda deveria subir para que o rendimento valesse a pena para os artesãos.

Concluiu-se que, para isso, seria necessário buscar um público diferente do que era então atingido, e fazer modificações nos produtos ou na sua apresentação para diferenciar os produtos daqueles vendidos nas ruas. As características selecionadas para agregar valor aos produtos foram as relacionadas à sua ligação com a ancestralidade e tradição Mbya Guarani - além de conceitos de sustentabilidade e economia solidária que aparecem como pano de fundo.

O público alvo a ser focado então, deveria ser um público que compreendia e valorizava o fato de esses objetos terem uma origem não ocidental. Diferente do público que preferia os objetos com escudos de futebol. O local de venda também deveria ser deslocado fisicamente, e os objetos deveriam ser vendidos em locais onde esse público tivesse circulação - e não nas ruas do Centro da cidade. Além de resolver o problema naquele momento, era também necessário pensar em maneiras de dar uma continuidade para as vendas depois que o projeto se encerrasse.

3.4.1 Fase 1

A primeira fase do projeto foi a mais marcada pelas demandas dos *stakeholders* externos, apesar de todas as decisões terem sido tomadas em conjunto com as comunidades. A inserção das comunidades na feira da Alfândega era prioridade, a demanda pelo desenvolvimento de embalagens e outros materiais gráficos para a exposição foi bem marcada no planejamento do projeto. Logo, as oficinas foram planejadas de forma que essa demanda fosse cumprida. Como a lógica da metodologia do Design Possível tem um caráter educativo, todas as etapas do desenvolvimento dos materiais solicitados deveriam se encaixar nas oficinas que ensinariam o processo para a

comunidade. Assim as oficinas tinham como conteúdo as bases conceituais do que seria projetado, além de conteúdos complementares.

O projeto iniciou com as atividades nas comunidades de Morro dos Cavalos (Itaty) e Massiambu (Pirarupá). As atividades em Biguaçu começaram um pouco depois, de forma que o método havia sido experimentado, e alguns problemas corrigidos. Por outro lado, havia preocupação por parte da equipe de não colocar as soluções encontrada nas outras comunidades como algo pronto. O que era mais do que um preciosismo metodológico, mas um cuidado para evitar problemas, visto que as relações entre as comunidades Mbya e os não indígenas são delicadas, por vezes conflituosas, como qualquer relação intercultural pode ser. Ainda mais em se tratando de uma relação que tenha sido marcada historicamente por diversos tipos de violência. A relação entre as comunidades e suas opiniões a respeito do projeto também não era completamente uniforme e harmoniosa. Dessa forma, cabia aos formadores do Design Possível ponderar sobre o que seria interessante repetir de uma comunidade na outra sem que soasse como (ou de fato fosse) imposição. Ao mesmo tempo, equilibrar possíveis diferenças nas soluções sem que parecesse que uma comunidade estava sendo beneficiada em relação às outras. O orçamento aprovado para o projeto ter sido dividido igualmente entre as comunidades era um ótimo argumento para ambas as questões.

Ainda sobre as diferenças entre o que foi feito nas comunidades de Massiambu e Morro dos Cavalos e em Biguaçu, o fato de as duas primeiras terem ocorrido em paralelo, amenizou qualquer comparação. Também contribuiu o fato dessas duas comunidades estarem fisicamente próximas e conversarem mais entre si. Apesar de todos esses cuidados, e eventuais tensões nas relações, tanto o conteúdo das oficinas quanto o resultado dos materiais foram muito parecidos. A essa última parte, pode-se atribuir um crédito muito maior às restrições orçamentárias do projeto do que a quaisquer outros fatores. O projeto aprovado destinava claramente valores determinados para a impressão de *tags*, *fôlderes* e *banners*, além de compra de sacolas de papel. Mudanças no projeto poderiam ser feitas, desde que dentro desse orçamento. O projeto previa também a compra de ferramentas e materiais para confecção do artesanato, que foram determinados junto a comunidade antes da aprovação do edital.

Exceto por pequenas variações, nas três comunidades, as oficinas ficaram divididas em quatro eixos principais:

Quadro 5: Conteúdos das oficinas da fase 1

Oficinas		
Eixo temático	Conteúdo Planejado	Conteúdo Trabalhado
Noções de design	Introdução a público alvo; linguagem/ painéis semânticos; gestalt; cores.	Introdução a público alvo; linguagem; cores.
Design Gráfico	Introdução ao conceito de marca; Diagramação; Tipografia; Desenvolvimento de marca; Registro informacional da comunidade; Desenvolvimento de pôlderes; Desenvolvimento de cartazes.	Introdução ao conceito de marca; Desenvolvimento de marca; Registro informacional da comunidade; Desenvolvimento de pôlderes; Desenvolvimento de cartazes.
Embalagem	Introdução à embalagem; Desenvolvimento de embalagens.	Introdução à embalagem; Desenvolvimento de embalagens.
Empreendedorismo/ gestão	Estratégia; custos; finanças; processos; recursos humanos; marketing.	Inovação; custos; finanças; marketing; qualidade

Fonte: A autora (2016).

A primeira etapa do projeto foi a que mais pontos inesperados. A respeito da realização das oficinas em si, surgiram algumas dificuldades. Por exemplo, o fato de que a frequência das pessoas mbya era bastante variável, hora com oficinas cheias, hora com a presença apenas das lideranças. Havia um claro esforço das lideranças para o projeto acontecer, mas acabava acontecendo de uma forma diferente do esperado. Pois os conteúdos eram sequenciais, e se esperava que todas as pessoas que fizessem parte do grupo produtivo participassem das atividades e se apropriassem dos conhecimentos. Da mesma forma, que se esperava que, nas etapas desenvolvimento houvesse uma participação significativa do grupo, visto que um dos objetivos do projeto ser colaborativo, é que todas as pessoas se sentissem envolvidas no processo criação. (ver figura 44 - oficina)

Se esperava que se contraria dificuldades por causa das relações interculturais principalmente pelo fato de as pessoas da equipe não possuírem experiências anteriores (nem práticas nem teóricas) como comunidades indígenas. Já nos primeiros encontros essa impressão se confirmou quando, ouvindo as pessoas conversarem entre si em guarani, se destacavam as palavras em português “dinheiro”, “vender” e “barraca”. Naturalmente foi uma reação muito mais simbólica do que real, pois era de se esperar que conceitos que só passaram a fazer parte do universo guarani depois do contato com a sociedade não indígena, fossem incorporadas em português. Ainda sobre as pessoas se comunicarem entre si em guarani no meio das reuniões e oficinas, a princípio se acreditava que fosse um recurso para conversar apenas entre eles. Mais tarde, aproximadamente na metade do andamento da primeira fase do projeto, a equipe foi informada que nem todas as pessoas da aldeia, inclusive as que participavam das oficinas entendiam português. No planejamento das oficinas foram consideradas questões de repertório das pessoas e linguagem a ser utilizada para tornar os conceitos mais acessíveis. Mas tanto a questão do idioma falado quanto a da dificuldade com escrita, não foram consideradas pois a equipe não teve acesso a essas informações.

O desenvolvimento dos materiais gráficos foi iniciado com a criação de marca de forma colaborativa. (a partir daqui centraremos na comunidade Itaty, no Morro dos Cavalos) Durante a oficina de criação de marca, foi explicado para os participantes o significava uma marca, e outros conhecimentos pertinentes. O grupo já tinha um nome em mente, *Kunhangue Rembiapó* que em Guarani significa “Trabalho de Mulher” - *Rembiapó* pode significar também artesanato, ou fazer manual. Apesar de alguns homens fazerem parte do grupo - homens fazem as esculturas de madeira, mulheres trabalham com cestaria e bijuteria - não houve nenhum questionamento por parte dos homens. Para o desenho do símbolo estavam previstas algumas rodadas de desenhos - caso a comunidade não tivesse facilidade com essa forma de expressão, outra seria escolhida - que posteriormente seriam selecionados pelo grupo, e adaptados pelos designers para responder aos requisitos técnicos que uma marca precisa ter. Houve uma predominância do mesmo desenho nas propostas de várias pessoas (Figura 45). O que leva a crer que eles também já haviam conversado a respeito disso, ou que o faziam mesmo durante as oficinas quando conversam entre si em guarani.

O desenho escolhido para a marca da Aldeia Itaty foi um beija-flor sobre um balaio. Segundo explicações dos participantes da oficina, quando um beija-flor visitava uma pessoa, significava que boas notícias estavam chegando. Além disso, havia a ligação com as flores e o aroma dos sabonetes que seriam produzidos. O balaio com grafismos guaranis representava o *rembiapó* tipicamente feito pelas mulheres (ver Figura 47).

Na aldeia Pirarupá, o símbolo escolhido foi um peixe e o nome da marca ficou homônimo à aldeia. Pirarupá em guarani significa “berço de peixe” e faz alusão ao rio que corta a aldeia onde os peixes se reproduzem. O peixe representa fartura e, por analogia, dinheiro. (Figura 46) Marca, *tag* e catálogo formam um conjunto de materiais voltados pra comunicar os aspectos simbólicos dos objetos a um público interessado em consumir esse tipo de informação.



Figura 44 - Oficina
Fonte: Design Possível



Figura 45 - Desenhos
oficina de criação
de marca,
Fonte: Design Possível



Figura 46 - Tag com
marca Pirarupá
Fonte: Design Possível



Figura 47 - Tag com
Marca Kunhangue
Rembiapó
Fonte: Design Possível

3.4.2 Fase 2

Uma das maiores diferenças entre a segunda e a primeira fase, é o fato de a segunda ser também acontecerem oficinas de capacitação interna de técnicas de artesanato ministrada pelas artesãs mais experientes para as mais jovens (figura 48). Na parte que coube ao Design Possível, essa etapa visava resolver as deficiências diagnosticadas na primeira fase, assim como as atividades que não se conseguiu cumprir ou encerrar devido problemas externos. Como o Design Possível costuma centrar esforços na formação do grupo produtivo de artesanato enquanto um “negócio”, focando na gestão e na auto sustentabilidade desses grupos, percebe-se que isso influenciou largamente o planejamento dessa etapa. Isso, ligado ao fato de que uma das maiores deficiências da etapa anterior foi não ter conseguido alcançar uma coesão dos artesãos enquanto “grupo produtivo” em nenhuma das configurações de negócio pesquisadas (cooperativa, empresa, etc). Pois a comunidade não se adaptava, naquele momento a uma configuração centralizada como é esperado de uma produção abrigada sob uma mesma marca. Assim, nessa segunda etapa do projeto, pretendia-se buscar alguma configuração organizacional que pudesse ser adaptada ao modo de vida da comunidade como o sistema de produção familiar. Dessa forma, boa parte do plano de aula das oficinas ficou centrado nas questões de empreendedorismo e gestão.

Além disso, pelo fato de se ter trabalhado muito pouco nos produtos na etapa anterior - que ficou mais centralizada na criação de marca e embalagem - na fase 2 também houve uma concentração dessas atividades nos conteúdos formação. Além de um bom tempo dedicado à desenvolvimento de produto em si (aqui entende-se desenvolvimento também como redesign/ rearranjos e mudança de posicionamento de mercado. Não necessariamente criar novos produtos de forma literal). Também se previa no planejamento a iniciativa procurar parcerias para as vendas do artesanato. Assim as oficinas do Design Possível ficaram concentradas nos eixos:

Quadro 6: Conteúdos das oficinas da fase 2

Oficinas Fase 2		
Eixo temático	Conteúdo Planejado	Conteúdo Trabalhado
Noções de design	Público alvo; painéis semânticos; Gestalt; cores; ergonomia.	Público alvo; painéis semânticos; cores; ergonomia; criatividade.
Design de produto	Análise de qualidade dos objetos deles; desenvolvimento de novos produtos.	Análise de qualidade dos objetos deles; desenvolvimento de novos produtos.
Empreendedorismo/ Gestão	Estratégia; custos; finanças; processos; recursos humanos; marketing;	Estratégia; custos; finanças; processos; marketing; vendas; atendimento.

Fonte: a autora (2016).

Nas oficinas de gestão, priorizou-se a realização de atividades práticas que resolvessem questões do próprio negócio. Como nas oficinas sobre custos e processos onde se levantou o processo de produção de cada objeto, o tempo gasto, e custos de materiais. Essa atividade havia sido iniciada na etapa anterior, mas não foi concluída pela dificuldade de obter certas informações. Também foram feitos modelos de caderno de pedidos para encomendas, controle de estoque e relação com tamanhos e preços dos objetos para ficar na casa do artesanato. Esta última chama atenção nos relatórios pois, algumas aulas depois da sua realização, a ministrante relata que encontrou muitos objetos na casa do artesanato que não se enquadravam em nenhum dos tamanhos do padrão determinado com a tabela de preços.

Ainda sobre gestão, nesse mesmo período foram encaminhados os procedimentos para a formalização da associação da aldeia. O estabelecimento de um CNPJ ajudaria em alguns tipos negociações de produto, mas não resolveu todas as questões a respeito da unidade dos artesãos enquanto grupo produtivo. nas oficinas a respeito de ergonomia foram trabalhados conteúdos sobre posto de trabalho e organizado o *layout* da casa do artesanato. O conteúdo de criatividade, foi trabalhado com oficinas de estêncil (pintura com máscara) que foi utilizado para decorar a casa de artesanato (figura 49). Na parte de marketing, buscou-se trabalhar questões sobre a apresentação dos produtos, repetindo conteúdos da primeira fase. Foram buscadas parcerias com empresas para estabelecer canais de escoamento do produtos que não

dependessem das vendas nas ruas da cidade, e corresponderem ao público almejado com o reposicionamento dos produtos. Assim, foram realizadas participações em feiras especializadas (figura 50 e 51) com o auxílio do Design Possível de São Paulo e dos parceiros do projeto. Além disso, buscou-se trabalhar com ações de promoção que impulsionasse as vendas e resolvesse questões de sazonalidade da demanda, o que leva a fase 3 do projeto: o desenvolvimento de kit promocional com os sabonetes.



Figura 48 - Oficina Interna
Fonte: Design Possível



Figura 49 - Oficina de Estêncil
Fonte: Design Possível



Figura 50 - Participação em feiras
Fonte: Design Possível



Figura 51 - Produto feito parceria
Fonte: Jessica Celeški

3.4.3 Fase 3

A fase 3 consistiu especificamente no desenvolvimento de embalagens e forma para os sabonetes produzidos na aldeia. Tendo como estratégia o desenvolvimento de um kit promocional, com saboneteira de cerâmica com objetivo de impulsionar as vendas por um período de tempo afim de injetar recurso na renda da comunidade e do grupo produtivo. Essa fase difere das anteriores, pois não se trata de um projeto de formação, mas de uma ação com desenvolvimento de produto. Aqui, mais que nas outra, o papel da designer estaria destacado, pois, como se trata de um projeto de conclusão de curso, envolve a autoria da designer porém ainda utilizando os princípios de projeto colaborativo.

No relatório do projeto, Celeski pontua que as artesãs tinham dificuldade de expressar no produto - sabonete - os valores simbólicos que ele possuía. Embora o surgimento desse produto na comunidade tenha sido acompanhado de uma carga simbólica tradicional Mbya Guarani - representada pelo uso das ervas nativas - e a comunidade tenha consciência disso, o produto em si não transmitia essas características:

“Embora as mulheres da aldeia tenham grande conhecimento em relação ao uso dessas ervas para produção de sabonetes terapêuticos, o valor simbólico desse produto deixa a desejar por causa do pouco conhecimento delas sobre a importância que tem a comunicação de um produto para expressar os valores dessa cultura. “ (CELESKI, 2012. p.50)

Diferente dos objetos tradicionais, que tem suas características físicas e formais ligadas profundamente à cultura Mbya, os sabonetes, por seu caráter de inovação/apropriação, não trazem em sua forma características da tradição Mbya. As formas utilizadas pelas artesãs eram variadas e vinham de moldes produzidos industrialmente, comprados em lojas de material para artesanato. (ver figura 52) O que fazia com que o produto não tivesse nenhuma diferenciação ou indicação de que fosse originado de uma comunidade Mbya. Eventualmente a utilização de cestaria como embalagem fazia esse papel.

A promoção da venda dos sabonetes possuía uma importância estratégica para a comunidade. Considerando que grande parte do artesanato produzido depender de

recursos naturais que são sazonais, portanto problemáticos para geração de renda que precisa ser constante. A instabilidade da obtenção dos recursos naturais influenciou também os rumos do projeto de embalagem dos sabonetes. Celeski (2012) comenta que a, embora, as cestas haviam sido usadas em outras ocasiões para embalar kits promocionais com os sabonetes, no período em que o projeto foi desenvolvido havia escassez de taquara devido um fenômeno natural de rebrotamento da planta que ocorre aproximadamente a cada trinta anos. Portanto essa possibilidade foi excluída da geração de alternativas.

As atividades de desenvolvimento ocorreram também em parte, por meio de oficinas colaborativas, em parte o material foi desenvolvido pela designer com consultas à comunidade. Pode se dividir o kit em três produtos principais: Forma para o sabonete, o que inclui os moldes para fabricação; saboneteira em cerâmica; embalagem primária (para o sabonete; embalagem secundária (para o kit promocional) (figura 55).

A respeito da metodologia de projeto de produto, foi utilizado híbrido de metodologia de projeto “método aberto” (A. Santos, 2006 apud CELESKI, 2011), baseada nas macro fases (Informacional, conceitual e detalhamento técnico), com metodologia colaborativa. Sendo que as partes informacionais foram feitas pela designer e discutidas com a comunidade nas oficinas e reuniões. Em resumo o desenvolvimento de cada produto do kit incluiu as seguintes etapas:

Forma do sabonete: 1 - Oficina de criatividade livre; 2 - Análise de similares. Os resultados geraram dimensões e peso do sabonete por motivos técnicos (ergonomia, etc) 3 - Pesquisa iconográfica na literatura e no artesanato da aldeia, cujo resultado foi levado para a oficina. 4 - Geração de alternativa com argila, discussão e seleção das melhores por motivos técnicos.

A geração da embalagem primária foi feita pela designer com consultas à comunidade nas etapas de criação. As restrições técnicas predominaram nas escolhas, mas também foi considerado a linguagem. Foi utilizado papel kraft para a embalagem final pelos grafismos do coração ou “pya tytya” e da cobra jararaca ou “mboi Para” nas laterais.

Saboneteira de cerâmica promocional: 1 oficina com uma ceramista; 2 oficina com os professores de arte indígenas. Pesquisa bibliográfica da iconografia e fontes de arqueologia da região (pois não é mais produzido na aldeia) pesquisa da aldeia sobre o

significado dos grafismos. Os grafismos escolhidos foram os relacionados à água. A forma final da saboneteira foram mais trabalhadas pela a designer e a orientadora do trabalho.

Embalagem secundária: Embalagem promocional para dois sabonetes e a saboneteira. Considerou-se o fato de a comunidade já fazer kits promocionais com cestaria e sabonetes, no entanto, o projeto foi realizado numa fase de escassez natural da taquara (período de rebrotamento que acontece num ciclo de cerca de trinta anos, segundo conhecimentos da comunidade). Portanto as embalagens foram feitas em papel kraft, o que permitiria um acréscimo de renda em período em que as cestas não estavam sendo produzidas.

Questões técnicas como a facilidade de produção e custo dessas embalagens são muito importantes e se repetem aqui, como nas primeiras etapas do projeto. As etiquetas com indicação da erva de que é feito o sabonete são produzidas de forma separada do resto da embalagem, assim podem ser impressas em gráfica rápida ou até mesmo impressão caseira. Isso porque não se tem controle do volume de produção de cada tipo de sabonete e as embalagens inteiras são produzidas em quantidade maior por causa do custo - normalmente com financiamento externo.

Essa fase foi realizada em paralelo com a segunda fase do projeto, mas com cronograma independente. O produto final fez parte das ações de prospecção de parcerias e exposição em feiras da área.



Figura 52: Sabonetes antes da ação
Fonte: Design Possível



Figura 53: Formas em cerâmica feitas na oficina colaborativa
Fonte: Design Possível



Figura 54: Forma desenvolvida no projeto
Fonte: Design Possível



Figura 55: Kit com embalagem e saboneteira
Fonte: Design Possível

3.4.4 Observações Gerais

Foi ficando cada vez mais claro que as barracas na feira da Alfândega não resolveriam o problema. Em primeiro lugar, porque a organização produtiva das comunidades, ao menos naquele momento, não era compatível com a situação proposta. A produção era feita por famílias, e a venda era feita pelas próprias artesãs ou com acordos feitos pessoalmente. Com a utilização das barracas, alguém deveria ficar responsável pelas vendas, e essa pessoa teria que ser remunerada de alguma forma. Apesar da marca ter sido criada coletivamente, e ser aplicada para toda a aldeia, e de a aldeia possuir uma associação que servia como pessoa jurídica em caso de negociações maiores, as oficinas não foram suficientes para articular uma organização coletiva unificada como um negócio.

Além das questões de organização interna nas aldeias atendidas, o pretendido deslocamento das vendas nas calçadas para as barracas regulamentadas também ficou prejudicado pela constatação de que as mulheres indígenas que vendiam o artesanato em Florianópolis não eram apenas das aldeias próximas de onde o projeto foi desenvolvido, mas também de outras mais distantes. Com a segunda etapa do projeto, e a articulação de outros órgãos da Prefeitura - Fundação Cultural Franklin Cascaes e Instituto de Planejamento Urbano de Florianópolis (IPUF) - outras propostas foram feitas para solucionar a questão. A proposta que foi levada mais adiante foi a da confecção de um carrinho para transporte e armazenamento dos produtos, que também serviria como ponto de venda. O carrinho, projetado por arquitetos do IPUF, propunha que a pessoa que estivesse vendendo os produtos se sentasse sobre a estrutura, que também serviria de expositor para os produtos. Evidenciando a preocupação com o fato de as mulheres indígenas sentarem e exporem seus produtos no chão. Essa proposta também encontrou problemas para ser viabilizada pelos mesmos motivos da anterior, não havia como a prefeitura atender a todas as pessoas que estavam nessa situação, considerando a mobilidade populacional dos Mbya Guarani.

Com as dificuldades de viabilizar um canal de venda oficial, o Design Possível e as lideranças da Aldeia - no meio tempo da realização do projeto, a coordenadora do artesanato da aldeia Itaty tornou-se Cacique - começaram a pensar em outras

possibilidades de escoar a produção. Além da venda nas ruas, a participação em eventos que já eram promovidos pelas aldeias, algumas parcerias com empresas foram realizadas. Como é o caso do da linha de móveis *Nhande* (ver figura 51) desenvolvida por Celeski para a empresa onde ela trabalhava entre os projetos. Painéis feitos de cestaria ou miçanga faziam parte dos móveis e eram fornecidos pelas artesãs para a empresa.

Outros conflitos atravessaram o projeto como o fato de a demarcação das terras ainda em andamento. O artesanato guarani é ligado ao tipo de matéria prima de que é feito que é originalmente extraída da natureza. No entanto alguns desses materiais não estavam disponível na terra em disputa, tinham que ser adquirido de fora, o que gerava conflitos com outra etnia que vivia próxima a região e/ou gerava custos para a produção.

Ao fim do projeto o Design Possível e a equipe continuaram a manter um relacionamento com a comunidade. Não foi algo articulado como a fase de incubação ou consultoria previstas na metodologia do Design Possível, até por que a própria estrutura do Design Possível Santa Catarina, enquanto projeto de extensão, não é muito favorável para gerir projetos com prazos muito longos. Essa relação rendeu a participação em eventos da área de design como forma de divulgação do projeto, como por exemplo, exposição dos materiais desenvolvidos na Bienal Brasileira de Design em 2015. A aldeia Itaty continuou com algumas das práticas iniciadas nas oficinas, mas abandonou outras, como será discutido no capítulo a seguir.

4 ESTUDO DO CASO

A questão dessa pesquisa é analisar os possíveis impactos de ações de design e gestão em produções tradicionais de artesanato. Para isso utilizamos como universo empírico um caso específico de uma ação de design e formação empreendedora em comunidade uma comunidade Mbya Guarani, apresentados em capítulos anteriores. Também nos tópicos anteriores foi realizado um aprofundamento teórico a respeito da etnia Mbya Guarani e a relação do seu modo de vida com a produção de artesanato; também de como correu a ação nessa comunidade. No presente capítulo, iremos cruzar as informações levantadas anteriormente a fim visualizar os pontos em que a ação estudada impactou no modo de vida da comunidade.

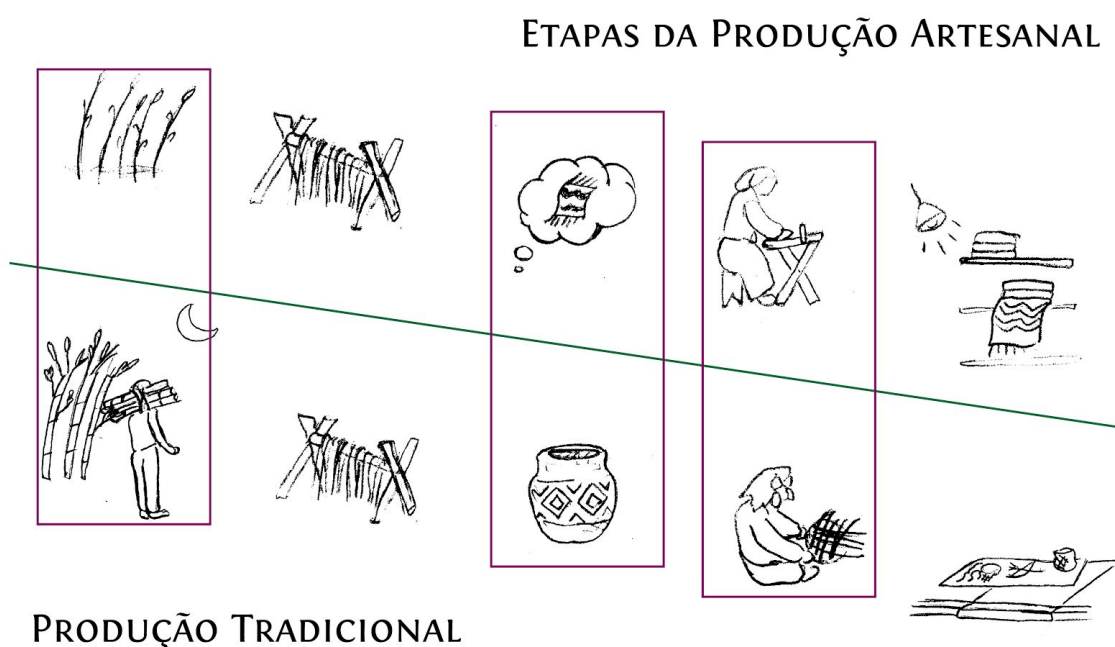
Como se trata de uma análise da metodologia da ação, faremos uma breve classificação do método utilizado de acordo com os caminhos possíveis apontados por Borges (2011) para ações de design junto a produção de artesanato. Essa parte se refere mais à forma. Em seguida, classificaremos de acordo com as críticas sugeridas por Bonsiepe (2011) a respeito desse tipo de ação. Uma das especificidades das metodologias participativas em relação a outros tipos, mais rígidos, é que nelas existe maior flexibilidade para adaptações de acordo com as necessidades e desejos da comunidade. Portanto, consideraremos aqui também as diferenças entre o que foi planejado e o que foi executado no projeto como dado relevante para a pesquisa.

Nos tópicos seguintes faremos uma visualização e discussão dos pontos em que o método tocou questões específicas da produção tradicional. Como o objetivo é explorar o tema, não serão tratadas apenas coisas que aconteceram de fato, mas algumas que poderiam ter acontecido considerando o cenário e as informações obtidas. Utilizaremos para tal um modelo sintético de dimensões do objeto tradicional, utilizando como exemplo o *petyngua* (cachimbo sagrado), por esse objeto apresentar um alto nível de complexidade de significados, além de ser produzido com variações (versão tradicional e versão comercial) bastante úteis para nosso estudo. O outro ponto relativo a produção que será utilizado é um modelo do modo de produção apresentando dimensões que marcam as especificidades da produção Mbya.

4.1 Impactos possíveis no processo e objeto

Como visto no capítulo 2.2, existem diversas configurações de produção que podem ser consideradas artesanais. Sintetizamos algumas etapas genéricas desse tipo de produção a fim de pontuar características principais de produções tradicionais. Essas etapas são: Extração e tratamento da matéria prima; concepção do objeto; fabricação; e venda (ver figura 55). As produções com características tradicionais diferem-se das outras, por exemplo, pela concepção dos objetos ser vernacular, com origem perdida no tempo e autoria desconhecida ou difusa pelo grupo produtor (etnia, comunidade, etc). Obedece processos ligados ao modo de vida tradicional, incluindo religião e dinâmicas sociais diversas (relações sociais, ensino-aprendizado). Objetos tem importância simbólica e prática no modo de vida tradicional. No caso específico das comunidades mbya, há um padrão contemporâneo dos objetos serem vendidos nas ruas das cidades.

Figura 56: Etapas da Produção Artesanal



Fonte: a autora (2016)

Para classificar como a intervenção estudada pode ter afetado a produção da comunidade, utilizamos como modelo os “caminhos para a melhoria do artesanato” levantados Borges (2011), que foram mais detalhados no capítulo 2.3. As atividades

realizadas pelo Design Possível na ação estudada, se enquadram em cada um deles da seguinte forma:

Quadro 6: Classificação do método

Caminhos utilizados na ação para melhoria do artesanato na aldeia Itaty			
	Fase 1	Fase 2	Fase 3
Melhoria das condições técnicas	Compra de ferramentas; Capacitação em design; Reposicionamento de mercado.	Capacitação interna entre as artesãs; Capacitação em gestão (qualidade, processos, custos).	Re-design dos sabonetes; Fôrmas de silicone (mais adequadas) para a os sabonetes.
Uso de Materiais Locais	Foi incentivado e divulgado o que já era feito, mas não trabalhado efetivamente nisso.	Idem fase 1.	Uso da cerâmica nas saboneteiras promocionais; Uso das ervas tradicionais nos sabonetes.
Identidade e Diversidade	Capacitação sobre percepção do público a respeito de identidade mbya.	Idem fase 1.	Re-design dos sabonetes para incorporarem elementos estético-formais da cultura mbya.
Construção de Marca	Design de marca e embalagem para a comunidade.	Ampliação da aplicação da identidade visual nas comunicações do grupo.	Desenvolvimento do kit promocional com elementos da identidade visual.
Artesãos como Fornecedores	Não se aplica.	Prospecção de parcerias com empreendimentos que resultaram e vendas do artesanato no varejo e na linha de móveis “Nhandé”.	Não se aplica.

Fonte: a autora (2016)

No quesito ‘melhoria das condições’ técnicas, na fase 1, é citado reposicionamento de mercado, pois entende-se que aqui trata-se do mesmo recurso citado por Borges (2012) de equilibrar o valor percebido pelo consumidor em relação a quantidade de trabalho. No caso do artesanato mbya, reposicionar para um público com maior poder aquisitivo, com pequenos ajustes na apresentação implica em obter um

rendimento maior por uma menor quantidade de trabalho - o que estava aquém da necessidade no momento do diagnóstico.

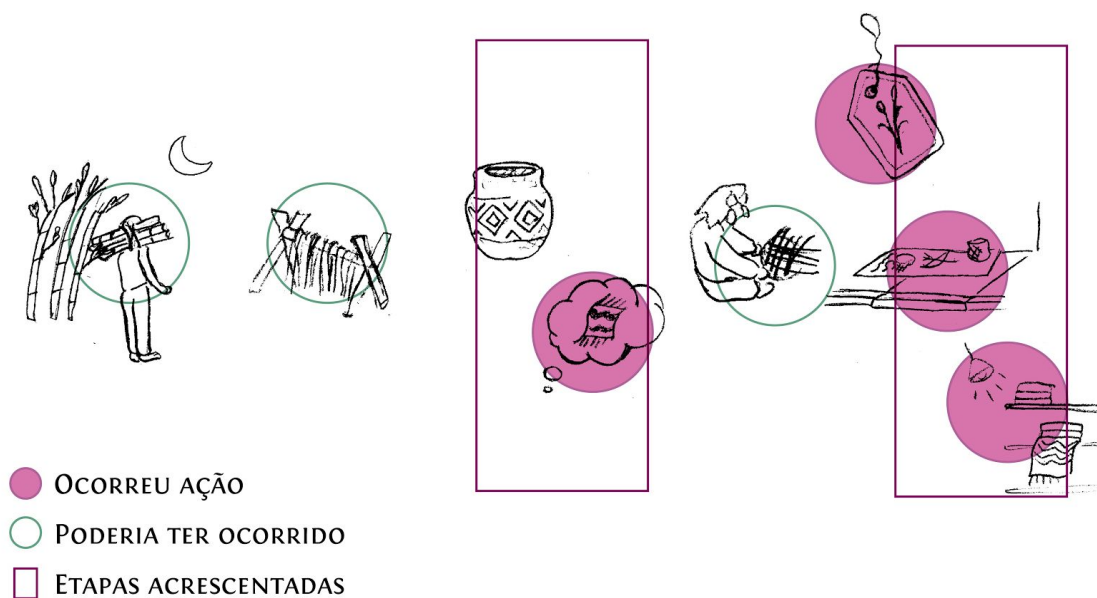
Em 'uso de materiais locais', não foi feito efetivamente um resgate de técnicas ou materiais. Mas cabe ressaltar que a comunidade já utilizava materiais locais e tradicionais da cultura mbya, no entanto misturado com outros materiais. A equipe optou por seguir da maneira como estava sendo feito, incorporando nas oficinas a importância que o público dava para esse tipo de prática que deveria ser comunicada para o público.

Como no quesito anterior, em 'identidade e diversidade' as questões da valorização da identidade mbya foi tratada nas oficinas como "valor percebido" pelo público. A opção do que produzir ficava a cargo da comunidade (tal qual o indicado por Borges). A única intervenção mais pontual na maneira como o objeto era produzido foi na mudança de forma do sabonete, de moldes prontos para um com elementos estéticos mbya. Quanto ao quesito 'construção de marca', ele foi trabalhado nas três fases de maneiras diferentes, de forma a consolidar a identidade do grupo. No último quesito, 'artesãos como fornecedores', houve busca ativa de parcerias a fim de estabelecer canais de escoamento da produção.

Nesse caso, os pontos em que a ação realizada atinge a produção da comunidade pode ser visualizada poderia ser visualizada como na figura 57. Com destaque para o acréscimo de etapas como a de concepção de novos objetos por meio de atividades de projeto de produto. Como é o caso da forma dos sabonetes na fase 3 do projeto. Também foi realizado projeto de marca para os produtos e modificações no ponto de venda - que não substituíram as vendas nas ruas, mas acrescentaram novas possibilidades. Nas demais etapas sinalizadas com o círculo sem preenchimento, não houve alterações em relação aos produtos tradicionais, no entanto, essas alterações poderiam ter ocorrido se considerarmos o contexto como referência. Em outras palavras, não é possível atribuir o fato de essas etapas terem ficado sem intervenção ao método da ação necessariamente. Portanto, sinalizamos a possibilidade para estudos posteriores.

Figura 57: Ações do projeto nas etapas da produção

INTERVENÇÃO NAS ETAPAS DE PRODUÇÃO



Fonte: A autora (2016)

Em relação as formas de abordagem, como dito anteriormente, foi priorizada a utilização de atividades colaborativas nas três fases do projeto. O que fez com que parte das atividades planejadas fossem adaptadas de acordo com os interesses da comunidade. De acordo com enfoques mais comuns em ações de design junto a grupos produtores de artesanato apontados por Bonsiepe (2011), a ação estudada pode ser classificada da seguinte forma (ver capítulo 2.3): 1 - Enfoque Conservador - Não ativamente, mas havia preocupação em não interferir demais nos objetos tradicionais; 2- Enfoque Estetizante - Considerava-se, nas três fases que o artesanato mbya era esteticamente bem resolvido e com potencial para alcançar mercados próximos de objetos de arte. Também considerava-se que sua linguagem formal-estética poderia ser aplicada a outras coisas. Como foi, aos móveis da parceria, aos sabonetes e kits promocionais além da própria identidade visual do grupo produtivo. No entanto, nesse tópico, Bonsiepe sinaliza o uso dessas referências por pessoas de fora da, aparentemente, sem contrapartida para a comunidade; 3 - Enfoque Produtivista - Na fase dois foram construídas mais parcerias com empresas. No entanto foram ações pontuais e o material que foi fornecido a empresa teve preço equivalente aos objetos

vendidos diretamente para o consumidor. Talvez se explique pela proporção entre o preço de um móvel e da peça de artesanato que foi utilizada; 4 - Enfoque Culturalista ou essencialista - Não se aplica; 5 - Enfoque Paternalista - Não se aplica. Nas três fases foi buscado tanto pelo design possível quanto pelos outros parceiros a independência do grupo em relação aos programas financiadores; 6 - Enfoque Promotor de inovação - Foi o objetivo das três fases, embora utilizando caminhos diferentes para isso.

O projeto teve características de cinco dos seis enfoques citados, porém não de forma predominante ou exclusiva em cada um deles. O tom de Bonsiepe nesse texto soa bastante duro em relação a certas posturas (como dito na capítulo sobre esse tema na fundamentação teórica, apenas o enfoque seis parece ser considerado positivo). Mas, pensando nos outros critérios levantados para essa pesquisa, não consideramos da mesma forma. A respeito do enfoque 01, por exemplo, pode ser útil para a comunidade conservar a produção de artesanato na forma tradicional se isso for, por exemplo, ajudar a garantir as condições para a comunidade de manter as suas práticas culturais. No enfoque 2 (Estetizante), parece se tratar mais da maneira como é realizada do que do que da ação em si. Como levantado no capítulo de fundamentação teórica sobre esse assunto, numa ação na prática, esses enfoques vão se cruzar e serão realizados de formas diferentes dependendo da abordagem de quem estiver realizando a ação. O que nos leva a necessidade de pensar em outros critérios de avaliação.

Assim, com base nas questões discutidas a respeito de colonialidade e conhecimento, levantou-se os seguintes critérios para se discutir a ação:

Quadro 7: Critérios baseados na teoria descolonial

Critério	Observações
Hierarquização das etapas da produção;	Atribuir ordem de importância as etapas de produção com base em parâmetros externos a comunidade.
Utilização de critérios ocidentais (Ex.: científicos ou mercadológicos) como validação dos conhecimentos;	Por exemplo, dizer que uma etapa que envolve ritual é válida, por ter correspondente científico que diz que aquela ação é útil.
Apropriação de conhecimentos tradicionais por agente externo;	Considerando se há contrapartida ou outro tipo de benefício para a comunidade. Considerando também se a utilização desses conhecimentos atinge o modo de vida da comunidade, atrapalha seus negócios ou promove concorrência desleal com a produção da comunidade.
(Não) Considerar como importantes aspectos simbólicos/ cosmológicos dos objetos;	mesmo que esses aspectos sejam intangíveis ou incompreensíveis para um olhar ocidental
Afetar o (eco)sistema e modo de vida da comunidade e do entorno;	Se ação prevê o impacto ambiental e no modo de vida enquanto houver demanda e quando essa demanda acabar.
Engessar a prática social (no sentido de preservacionismo);	a respeito de mecanismos que impedem que a própria comunidade modifique suas práticas.
(Não) Considerar a autonomia e protagonismo dos artesãos;	Mesmo que isso contrarie algum dos outros critérios.
A metodologia é permeável a adaptações durante o andamento projeto?	Pode se dizer o mesmo da equipe? E dos <i>stakeholders</i> ?

Fonte: a autora (2016)

Para a verificação desses parâmetros, foi necessário explorar um pouco mais o que difere uma produção tradicional mbya guarani de outros tipos de produção artesanal. Afim de, com isso, observar como a ação impactou na produção mbya, considerando especificidades do objeto, do modo de produção. Portanto, utilizaremos um modelo um pouco mais detalhado das dimensões o objeto e do processo (feito com

base no que foi levantado no item 2.4). O objeto escolhido como modelo, o *petyngua*, é produzido pela comunidade estuda em versões diferentes que chamamos aqui de forma sintética de “versão tradicional” e “versão comercial”. Listamos algumas diferenças principais entre as duas categorias desse objeto que dizem respeito à dimensões do processo e do objeto:

Quadro 8: Comparação entre *petyngua* tradicional e comercial

		Tradicional	Comercial
Petynguá	(A) Uso	Casa de reza; uso pessoal	Decorativo; recreativo
	(B) Materiais	Madeira específica ou barro; taquara.	Madeira qualquer
	(C) Forma/decoração	Varia	Varia
	(D) Modo de fazer	Por ancião ou líder espiritual	Qualquer artesão

Fonte: a autora (2016).

No quesito (D), modo de fazer, encontramos mais informações a respeito do processo. Como por exemplo, a importância de qual pessoa faz objeto, o tipo de material escolhido, forma de extração e intencionalidade.

Quadro 9: Modo de fazer do *petyngua* tradicional e comercial

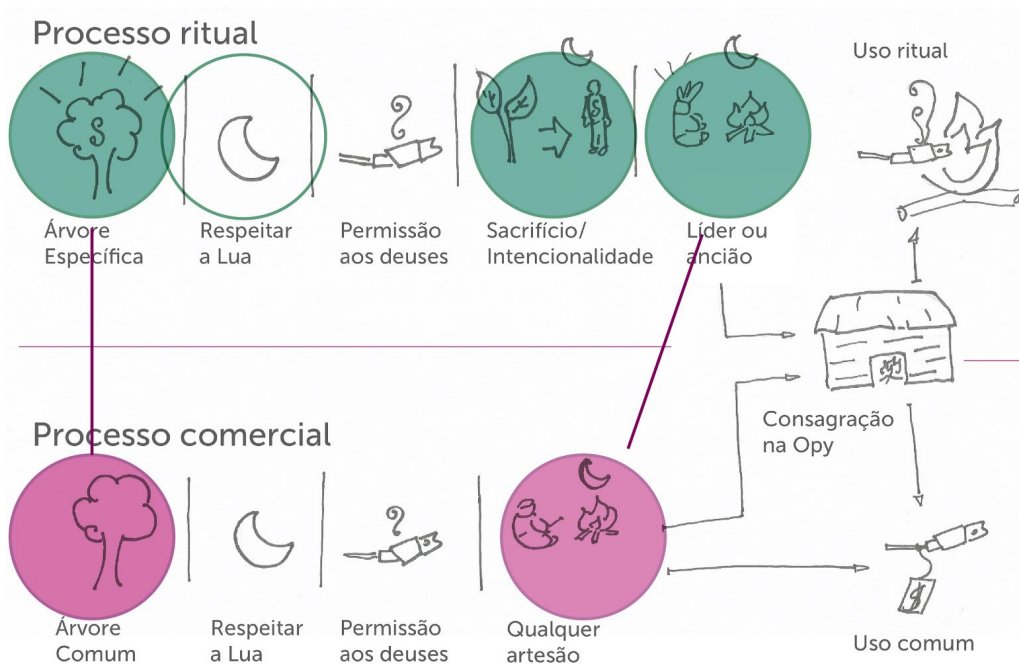
Modo de fazer do <i>petyngua</i> tradicional e comercial		
O que	Quem	Como
<i>Petyngua</i> Tradicional	Ancião, ou líder espiritual/ pessoa de linhagem de líder espiritual	Escolher a árvore certa; pedir permissão aos espíritos/ deuses; extrair na lua crescente; fazer isso como um sacrifício para a pessoa que vai usar o objeto; para proteger, seu espírito; esculpir a forma do corpo do <i>petyngua</i> ; cortar e encaixar a piteira de taquara a; consagrar na casa de reza.
<i>Petyngua</i> Comercial	Qualquer artesão mbya	Escolher a árvore (sem as mesmas restrições do tradicional); pedir permissão aos espíritos/ deuses; Extrair na lua crescente; Esculpir a forma do corpo do <i>petyngua</i> ; Cortar e encaixar a piteira de taquara; Consagrar na casa de reza (se o comprador solicitar); Venda como artesanato; Uso decorativo ou outros fins.

Fonte: a autora (2016).

Em relação a essa distinção entre os dois objetos, Eunice esclarece que algumas pessoas não mbya pedem para consagrar o *petyngua* comprado. Esclarecemos aqui que existe circulação de pessoas não mbya em alguns rituais na aldeia, por motivos espirituais ou turísticos.

Das dimensões listadas, podemos identificar onde a intervenção atuaria nos dois tipos de processo (figura 58) e objeto (figura 59). Como na intervenção estudada, não houve alteração especificamente nesse objeto, essa é uma estimativa baseada nos padrões da metodologia de intervenção.

Figura 58: Dimensões do processo do *petyngua*

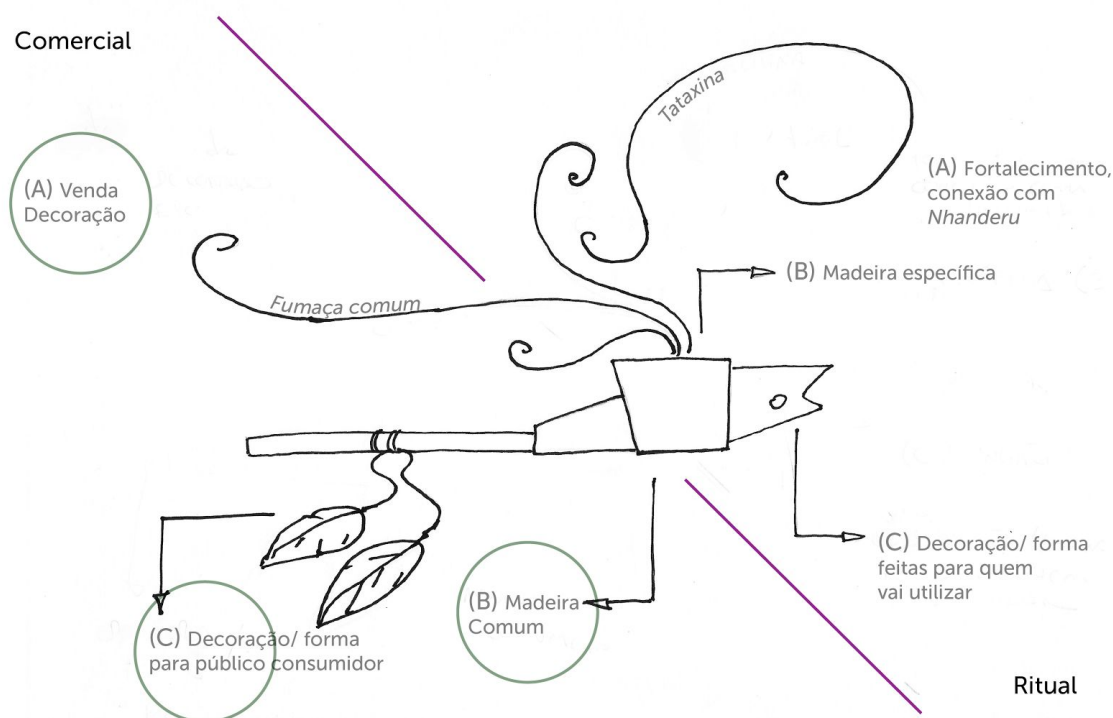


Fonte: a autora

Modo de fazer: prazos para encomendas, e mudanças de material e forma influenciam aqui. No entanto nem todas as dimensões do processo precisam ser afetadas. É o caso da diferença entre um *petynguá* de uso ritual e o para venda. São visíveis as diferenças no processo, mas em ambos a pessoa segue o *nhandereko*. **Uso/ função:** Porque a intenção e processo alteram a função. **Materiais:** a maioria dos métodos prevê adequação de materiais por questões de qualidade. **Forma/ decoração:** A maioria dos métodos prevê possíveis mudanças na forma desde mudanças radicais até

“refinamento” estético, controle de qualidade, padronização pra venda em escala maiores.

Figura 59: Possíveis alterações nas dimensões do objeto.



Fonte: a autora (2016)

Um ponto crucial a respeito dessa análise é que, o que identificamos como “*petyngua* comercial”, é um objeto que já sofreu alterações no processo de produção e no objeto por conta desse deslocamento de objeto de uso interno da comunidade para objeto com fins comerciais. No entanto, essas alterações ocorreram por iniciativa da própria comunidade respondendo ao interesse de possíveis compradores. A comunidade encontrou uma forma de proteger o processo tradicional e, ao mesmo tempo, responder à demanda comercial que apareceu como oportunidade de negócio para os artesãos.

4.2 Utilização dos conteúdos das oficinas

Como um dos componentes da ação é a formação empreendedora, verificou-se, de acordo com as informações obtidas após a ação, quais conteúdos foram utilizados

posteriormente pelas artesãs, e algumas observações a respeito dos motivos. Segue a relação geral entre o conteúdo planejado, aplicado e utilizado.

Quadro 10: Utilização do conteúdo das oficinas

Oficinas			
Eixo temático	Conteúdo Planejado	Conteúdo Trabalhado	Conteúdo Utilizado
Noções de design	Introdução a público alvo; linguagem/ painéis semânticos; gestalt; cores.	Introdução a público alvo; linguagem; cores.	Introdução a público alvo; linguagem; cores.
Design Gráfico	Introdução ao conceito de marca; Diagramação; Tipografia; Desenvolvimento de marca; Registro informacional da comunidade; Desenvolvimento de pôlderes; Desenvolvimento de cartazes.	Introdução ao conceito de marca; Desenvolvimento de marca; Registro informacional da comunidade; Desenvolvimento de pôlderes; Desenvolvimento de cartazes.	Introdução ao conceito de marca; Desenvolvimento de cartazes.
Embalagem	Introdução à embalagem; Desenvolvimento de embalagens.	Introdução à embalagem; Desenvolvimento de embalagens.	Introdução à embalagem; Desenvolvimento de embalagens.
Empreendedorismo / gestão	Estratégia; custos; finanças; processos; recursos humanos; marketing.	Inovação; custos; finanças; marketing; qualidade.	Inovação; custos; finanças; marketing; qualidade.

Fonte: a autora (2016)

Alguns comentários a respeito dos motivos desses conteúdos terem sido escolhidos para as oficinas no planejamento precisam ser feitos. Apesar de soarem de forma parecida ou terem a mesma quantidade de horas planejadas, os conteúdos ministrados nas oficinas, assim como as atividades de criação coletiva possuem diferentes objetivos e não precisam ser aprendidos da mesma forma. Alguns estão ali com objetivo único de que as pessoas possam fazer parte do processo, outros

necessitam que as pessoas aprendam a reproduzir a atividade pro conta própria. Por exemplo, as oficinas de criação do Design Possível preveem a participação dos artesãos nos processos de desenvolvimento de novos produtos e de marca. Mas cabe ressaltar que para os artesãos são processos bastante distintos, pois o desenvolvimento de produtos é algo que faz parte dos seus domínios. Muitos já fazem isso mesmo sem contato com técnicas de design (lembrando que alguns trabalham apenas com reprodução). De qualquer modo, trata-se de uma proximidade maior com suas atividades comuns do que o desenvolvimento de marca e materiais gráficos de divulgação - se os artesãos em questão produzirem materiais gráficos artesanais, consideremos isso como produtos. Assim como a necessidade de se refazer um processo de criação de produtos para renovar coleções ou ampliar a produção é maior do que a de modificar marcas e criar novos materiais de divulgação. Podemos simplificar dizendo que os produtos são a atividade fim do negócio e materiais de divulgação são atividades complementares. Esclarecemos isso para dizer que a apropriação do processo de criação de produtos com técnicas de design pelo artesão provavelmente vai acontecer forma mais fácil, visto que está lidando com algo que já faz parte do seu repertório (suas técnicas conhecimentos). Diferente da criação de marca e materiais gráficos que utilizam outros suportes. Essas diferenças de apropriação de conhecimentos não precisam ser consideradas um problema pela diferença da aplicação dessas atividades; quando surgir a necessidade de desenvolver novos materiais gráficos, o artesão poderá chamar um consultor ou designer externo para auxiliar, pois é uma necessidade mais pontual. De outro modo, a utilização de métodos colaborativo para a construção de marca dos grupos de artesãos, é utilizada para fortalecer a ligação das pessoas com a identidade do grupo. Diferente do desenvolvimento de produtos que demanda também que as pessoas aprendam a reproduzir o processo.

A respeito dos demais conteúdos, seguem algumas considerações sobre a forma como foram utilizados segundo as informações obtidas. A divisão dos tópicos está diferente do planejamento das aulas, para maior adequação às considerações que precisam ser feitas: a) Público alvo/ linguagem do público - Nesse tópico o conteúdo trabalhado foi relativo a comunicação dos produtos e a forma como o público pode compreender esses produtos; que existem públicos diferentes; além de conceitos como valor percebido. Tanto nas oficinas como na vista posterior, houve evidências de que as

artesãs compreenderam esses conceitos e utilizaram em seu favor. A ideia de que o artesanato mbya “possui valor agregado” por ter um componente tradicional ou indígena, inclusive já era comentada pelas artesãs antes mesmo das oficinas. Segundo a Eunice, muitas mulheres se apropriaram desse discurso para utilizar nas negociações quando alguém tenta negociar preços.

b) Criação colaborativa - Essa parte ocorreu bem também. Nas oficinas em questão elas já tinham uma ideia do que queriam, então elas mesmo conduziram para isso. No entanto tem a questão do suporte já ter vindo definido (catálogos etc). Quando dissemos “vamos fazer uma marca” e explicamos porque marca é importante, elas colaboraram com a ideia de fazermos uma marca, trouxeram os elementos de que queriam para o símbolo e para o nome. Nenhum daqueles objetos de papelaria faziam parte do que elas estavam acostumadas, nem do tradicional nem dos objetos novos. Logo, ocorreu que a equipe do Design Possível e os outros parceiros chegaram com a ideia de que “isso é bom para vocês conseguirem posicionar melhor o produto de vocês e vender mais, mais caro etc”. Era consenso a questão da busca por aumento da renda como fim para o projeto, então funcionou quando a equipe informou que essa era a maneira de chegar nesse “fim”, sem questionar se haviam outras maneiras mais adequadas àquela comunidade.

c) Materiais impressos - O que não funcionou muito bem foi a afinidade das artesãs com esse tipo de suporte. No entanto, não dá pra atribuir completamente o fato de a comunidade não ter insistido no uso dos catálogos e etiquetas, ao fato de as mulheres não terem afinidade com coisas impressas - e não é questão de negar isso. Isso porque podem existir outros motivos como o fato de ser preciso pagar para imprimir os materiais ou ter que lidar com arquivos e gráficas. Além da questão da organização da comunidade enquanto negócio. Produzir materiais de papelaria de uma marca comum, implica em as pessoas terem uma consciência de “marca” e de grupo produtivo, como algo que sobrepõe ainda à “etnia”, “aldeia” e “família”. Por um lado temos a consciência do grupo, por outro a logística de produção e distribuição desses materiais.

d) Precificação e atribuição de valor - Calcular o preço dos produtos não foi fácil, pois era difícil conseguir informações a respeito do tempo necessário para produção de cada peça. As informações variavam, e as partes do processo que envolviam rituais ou

uma contagem de tempo não medida pelo calendário, ficavam muito pouco definidas nos relatos. Na fase dois do projeto, isso ficou um pouco melhor definido, mas ainda houve problemas no estabelecimento de padrões de objetos para classificar os preços. Após o encerramento do projeto, Eunice informa que as mulheres se apropriaram do discurso do “valor agregado” para justificar os preços, mas se de forma oral. O material impresso que foi feito, muito se perdeu ou não foi refeito quando acabou.

e) Organização do negócio - Uma das premissas do Design Possível é organização do grupo enquanto negócio. A comunidade se organiza de forma que dificulta isso. Não penso que fosse inviável estabelecer uma forma de organização, visto que em qualquer grupo produtivo isso é complicado. Em outros grupos, o Design Possível faz trabalhos mais intensos a fim de viabilizar a criação do grupo, como dinâmicas, discussões e etapas de formação mais específicas para esse fim. Nesse projeto nós realmente não forçamos a barra para isso.

f) Oficinas com formatos de aula - Essa parte teve problemas por vários motivos, o que não quer dizer que não houve resultados positivos com as oficinas. Mas sim que várias adaptações e concessões tiveram que ser feitas. Entre os motivos: as pessoas não iam a todas as oficinas, era muito difícil formar um grupo com as artesãs que de fato frequentasse as oficinas. Havia, no entanto, interesse das lideranças e algumas outras pessoas chave, que mantiveram algo acontecendo. Além disso, os encontros era frequentemente adiados ou cancelados por causa de outras atividades das aldeias.

4.3 Discussão

Desde o início do projeto havia uma ideia geral de não se alterar os objetos, pois se compreendia que possuíam significados simbólicos para a comunidade. Observar a importância do objeto dentro da dinâmica social mbya guarani, trouxe informações para além do que tange a relação processo de produção/ objetos/ pessoas. Mas outras questões como os processo de transmissão do conhecimento tradicional para os mais jovens, nos recursos para manter o *nhandereko* vivo, e de como isso é vital para equilibrar as relações da comunidade mbya com a sociedade englobante.

Se pensarmos na dinâmica social mbya, vemos que muitas coisas se centram em preservar o *nhandereko* (modo de vida). Objetivo de alcançar a perfeição e terra sem males, por exemplo é alcançado através do cumprimento do modo de vida guarani. Os

objetos e símbolos são sagrados e utilizados para reza, dança e canto que são uma parte importante no cumprimento do *nhandereko*. Também é importante fazer esses objetos da forma correta, de acordo com os costumes. Importante pontuar que a forma correta de viver para os Mbya Guarani é a ensinada pelas histórias/mitos. O mito também justifica dentro da lógica guarani por que o território deve ser em determinados locais (história de Kuarai e Jacy). Por outro lado, de certa forma, o cumprimento do *nhandereko* dá legitimidade perante o sistema da sociedade englobante para aceitar a demarcação do território. Pois isso a vida dentro do sistema cultura próprio é uma das coisas que justifica a demarcação de terras indígenas. Assim, os objetos, enquanto artesanato destinados a venda, são uma forma de comunicação dos mbya com a comunidade externa que mostra o “modo de ser” guarani (preservado). Os objetos, os registros escritos, eventos, como a semana cultural realizada na aldeia e o coral, são porta vozes dos mbya para a comunidade externa. Preservar esses costumes tradicionais se justifica dentro e fora do sistema. No entanto, essas coisas não são pensadas separadamente como algo que “vai convencer os não indígenas”, elas são a realidade mbya guarani. Uma verdade que precisa ser passada e compreendida pra que os guarani permaneçam na terra.

Em relação as questões de projeto, a informação de que algumas artesãs não tinham afinidade o “papel” mas, por outro lado, tinham facilidade com a oralidade, traz a luz a uma questão de design. A equipe chegou com propostas prontas de “fazer tags, catálogos, embalagens”, alegoricamente, coisas em papel. Não é possível confirmar que foram decisões equivocadas, pois existe, de fato, de uma necessidade de se comunicar determinadas informações para um determinado público. Sendo esse público majoritariamente não indígena, compreende-se que a escrita era um meio viável para essas informações. E as restrições que o projeto impunha eram muito claras e imediatas na tomada de decisão. Mas, por certo, foram decisões que atropelaram o próprio processo clássico de design, de se “verificar as necessidades” antes de propor a solução (o ato de sentar, não a cadeira). Se o processo tivesse corrido dessa forma, é possível que se tivesse chegado, ainda, em soluções que envolvessem papelaria, mas poderia ter sido algo muito diferente.

Também é preciso colocar que a proposta desenvolvida foi fruto de um movimento unidirecional de quem “detém o conhecimento de como o público se

comporta” para quem não detém. Foi proposto algo que sabidamente se enquadraria no mercado, por diversos motivos. Entre eles, as restrições do projeto (da ação) que exigia, por exemplo, que se fizesse o orçamento antes de aprovar o edital. A questão é que, mesmo com a proposta de criação colaborativa da metodologia do Design Possível, as pessoas não se apropriaram completamente dessa parte do projeto, pois existia ali uma barreira cultural: a familiaridade escrita e materiais impressos em geral. É possível daí, se tirar diferentes conclusões: uma delas de que as oficinas ocorreram sem impor as novas práticas trabalhadas, logo as pessoas se apropriaram daquelas que lhes pareciam mais adequadas. Mas também a possibilidade de se pensar uma metodologia diferente em que se propusesse outros suportes pra comunicação diferentes do papel. Talvez dialogando com a cultura mbya inclusive na parte metodológica.

Eunice Antunes (2015) fala no seu TCC que um antigo Cacique, Sr Arthur, aprofundou a busca dela por um ensino mbya na escola da aldeia, subvertendo até mesmo o que ela esperava que ele fizesse (contar histórias para os alunos). Nesse mesmo texto, ela fala do papel das lideranças: quando o cacique falou, ela só ouviu e fez o que ele disse. Isso liga com o que Ikuta (2004) fala que a liderança tem papel central de fazer valer o *Nhandereko*. No projeto, em algumas situações em Biguaçu, as lideranças chegaram a parar atividades até que se resolvesse um problema. Claro que a outras vozes na comunidade, mas existe essa centralidade que é fundamental pra organização deles. De qualquer forma, muitas vezes as atividades eram interrompidas, inclusive as oficinas, assim como as aulas na escola, pra se construir uma *Opy* (casa de reza) ou preparar um ritual. Isso faz parte da dinâmica cultural mbya. Para a equipe do Design Possível, isso era um tanto inconveniente, pois os deslocamentos até a aldeia era complicados, e chegava a lá parecia falta de comprometimento deles. Essa parte da dinâmica organizacional da comunidade e do método da ação precisaria ser revista também.

Os objetos produzidos pelos mbya são muito mais “o seu processo e contexto do que sua aparência em si. Isso é muitas vezes invisível aos consumidores, como discutimos diversas vezes ao longo do texto. Um design centrado no usuário, vai se focar nessa parte do produto. - não estamos aqui falando apenas de aparência, pois a funcionalidade pelos olhos ocidentais entre os dois objetos também não é prejudicada (os dois petyngua servem da mesma forma para fumar tabaco, tem a mesma aparência

e foram produzidos pelo mesmo povo. Mas não são, nem de longe, a mesma coisa.) A diferença está em não olhar esses objetos com um filtro ocidental. Mas não apenas isso, para considerar a diferença entre esses dois objetos é necessário olhar para quem o produz. E pensar quais condições são permitidas para essas pessoas produzirem, não pensando no objeto final (com olhos ocidentais), que, como discutimos são muito semelhantes, mas em dar espaço e autonomia para essas pessoas desenvolverem as coisas de acordo com seus sistemas de conhecimento.

Buscando novamente a questão de ver o grupo produtivo de artesanato como um negócio. Não faz diferença pelo ponto de vista do mercado, se o objeto tem aquele *background* cultural de fato ou não. Faz diferença se ele comunica isso. Talvez os consumidores enxerguem isso. Mas, pelo ponto de vista administrativo, diminuir o tempo e o trabalho no processo (custos) é a lógica mais difundida. Quer dizer, perder etapas e sentidos no processo, desde que não afetem o valor percebido pelo consumidor, não faria diferença. E, sabemos, que se essa for a lógica a ser seguida na ação (como muitas metodologias priorizam), muitas etapas correm de fato o risco de serem suprimidas. Logo, tem que se pensar no processo centrado em si mesmo e nos produtores, além dos usuários/consumidores. E isso é uma escolha política (a não ser que estejamos tratando de técnicas e protegidos como patrimônio, por exemplo, mas não é o caso dessa comunidade por enquanto) que prioriza o impacto da ação de design na sociedade e nos sistemas locais em que ela atua, e não uma resposta direta ao mercado. É necessário considerar isso também quando se pensa políticas públicas para o para o desenvolvimento do artesanato e geração de renda. Justamente pelo fato de essas políticas costumarem ser voltadas para esses dois itens (desenvolvimento e renda) e acabarem negligenciando questões culturais complexas ligadas ao processo como as vistas nessa pesquisa. Um indício claro de que essa questão merece um aprofundamento maior é a forma equivocada como alguns documentos institucionais de indicações sobre definições de artesanato tratam conceitos como “cultura” e “identidade”, como tratado no Item 2.2. Quando, por exemplo, um dos documentos cita que o artesão que produz determinado tipo de objeto possui “nível cultural mais elevado”. É possível que o posicionamento ideológico ou metodológico das ações de design e gestão (em termos de forma de atuação e abordagem - como nas classificações de Bonsiepe e Borges utilizadas nessa pesquisa) seja apenas a uma pequena parte do

problema, quando se observa que há problemas teóricos e conceituais na fundamentação de algumas dessas ações.

Em tempo, pode-se pensar que essa discussão especificamente a respeito do *petyngua* não é tanto produtiva, pois a própria comunidade já decidiu, nesse exemplo, o que fazer com o objeto, e como proteger o processo tradicional. No entanto, várias dessas dimensões que aprofundamos no *petyngua* estão presentes em outros objetos. E os conflitos e necessidades que pedem por essas mudanças se sobrepõe a cada dia para as comunidades, como a escassez de material. Espera-se que não sejam as ações de design mais um desses obstáculos que empurram as comunidades cada vez mais a ter que abrir mão de seus saberes e tradições em troca de sobrevivência.

5 Considerações Finais

Apesar dos vários pontos levantados de questões que poderiam ser melhoradas, não é possível, estabelecer uma relação de causalidade entre eles aconteceram necessariamente por causa do método, e não outros fatores. Com isso, não é possível concluir que a metodologia de design X ou Y é colonizadora. Tampouco, com as informações obtidas, dizer que equipe envolvida no projeto agiu de forma colonizadora. Mas sim, que há todo um sistema complexo (é importante insistir nessa palavra) que determina o andamento da intervenção. É necessário pensar em toda a rede, pra se chegar em uma interação de design com artesanato menos colonial.

Um caminho preservacionista seria um problema para uma comunidade que está inserida nessa sociedade englobante e precisa dessas atividade pra sobreviver. Se o caminho da venda do artesanato foi o escolhido pela comunidade, o problema não está em a comunidade se munir de ferramentas de design, administração ou marketing para interagir melhor com o público, mas a forma como isso é feito. É preciso ouvir a comunidade, e respeitar a sua autonomia. O que essa pesquisa nos mostra é que não basta ter a intensão de ouvir, é preciso estrar preparado pra compreender diferentes idiomas (às vezes literalmente), além de medir o tom das próprias falas. Portanto faz-se necessário a criação de ferramentas para isso. É necessário ainda compreender que estando inserido, enquanto detentor de conhecimento, em uma comunidade em que as pessoas necessitam das soluções que o seu conhecimento pode trazer, traz consigo uma concentração de poder que nem sempre estamos preparados para lidar.

Cabe ao design, nesses casos, se abrir metodologicamente e epistemologicamente pra existência de diferentes formas de conhecimento; aprofundar as discussões em nível teórico; abrir as fronteiras metodológicas; e não achar que um painel de referências imagéticas, ou uma boa aceitação do público e do mercado vai resolver todas as questões de projeto. Isso, é claro, não é uma garantia de que as ações ocorreriam sem prejuízo para as comunidades, mas a sinalização da abertura de um diálogo intercultural de ida e volta. É possível pensar em um design mais aberto, mais voltado para a cultura autóctone, não como uma fonte de inspiração estilística (“o verdadeiro design brasileiro”), mas pensando em “solucionador de problemas” de um mundo que não se enquadra num modelo teórico pré-programado. Mesmo que tenha

que se abrir mão do “lugar teórico” do design e adentrar outras formas de cultura projetual/ material. Quem sabe até, essa possa ser uma abertura que vá contribuir com o próprio desenvolvimento do design frente as complexidades do mundo contemporâneo.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Erica Ribeiro de. **Interferências do design na dimensão econômica da sustentabilidade**. 2012. 209 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Design, Departamento de Centro de Comunicação e Expressão, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2012.

ANTUNES, Elizete. **História do mito na educação guarani**. 2015. 23 f. TCC (Graduação) - Curso de Licenciatura Intercultural Indígena do Sul da Mata Atlântica, Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2015.

ANTUNES, Eunice. **Sistema nacional de educação: um paradoxo do currículo diferenciado das escolas indígenas guarani da Grande Florianópolis**. 38 f. TCC (Graduação) - Curso de Licenciatura Intercultural Indígena do Sul da Mata Atlântica, Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2015.

ANTUNES, Eunice. Entrevista concedida a Maika Pires Milezzi. Aldeia Itaty, Palhoça, SC. Junho de 2015.

ASSIS, Valéria Soares de. **Dádiva, mercadoria e pessoas: As trocas na constituição do mundo Mbya-guarani**. 2006. 326 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Antropologia Social, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2006.

BARDI, Lina Bo. **Tempos de Grossura: o design no impasse**. São Paulo: Instituto Lina Bo Bardi e P. M. Bardi, 1994.

BONSIEPE, Gui. **Design Cultura e Sociedade**. São Paulo: Blucher, 2011. 270 p.

BORGES, Adélia. **Design e Artesanato: o caminho brasileiro**. São Paulo: Editora Terceiro Nome, 2011. 239 p.

BRASIL[a]. Ministério do Desenvolvimento, Indústria e Comércio Exterior. Programa do Artesanato Brasileiro - PAB. Disponível em: <<http://www.desenvolvimento.gov.br/sitio/interna/interna.php?area=4&menu=2046>>. Acesso em: 20 de nov. 2015.

CARDOSO, Rafael. **Design para um Mundo Complexo**. São Paulo: Cosac Naif, 2012. 262p.

_____. **Uma introdução à história do design**. 3. ed. São Paulo: Blucher, 2008. 276 p.

CELESKI, Jessica. **Desenvolvimento de Embalagem para produtos Kunhangue Rembiapó**. 2013. 151 f. TCC (Graduação) - Curso de Design, Departamento de Metal Mecânica, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Santa Catarina, Florianópolis, 2013.

COSTA, Janete. **Entrevista Janete Costa (1932 - 2008)**. Disponível em: <<http://www.acasa.org.br/ensaio.php?id=176>>. Acesso em: 23 abr. 2014.

DENIS, Rafael Cardoso. **Design, Cultura Material e o Fetichismo dos objetos**. Arcos: design, cultura material e visualidades .Rio de Janeiro: Contra Capa. 1998.

DESIGN POSSÍVEL. Disponível em: <<http://www.designpossivel.org/>>. Acesso em: 28 mai. 2016.

DUSSEL, Enrique. Meditações Anticartesianas sobre a origem do antidiscurso filosófico da modernidade. In: **Epistemologias do Sul**. Boaventura de Sousa Santos e Maria Paula Menses (orgs). São Paulo: Editora Cortez, 2010. pp. 341-395

FORTY, Adrian SOARES, Pedro Maia. **Objetos de desejo design e sociedade desde 1750**. São Paulo Cosac & Naify, 2007

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008. 220 p.

GLASS, Vanessa. **Acusação de biopirataria contra Natura expõe legislação falha**. 2006. Disponível em: <<http://cartamaior.com.br/?/Editoria/Meio-Ambiente/Acusacao-de-biopirataria-contraNatura-expoe-legislacao-falha/3/10549>>. Acesso em: 20 out. 2015.

GODINHO, Tainá Paiva. **Movimento Slow Food Brasil destaca riqueza cultural da comida amazônica**. EBC, Brasília. Entrevista concedida a: *Viva Maria*. Disponível em: <<http://www.ebc.com.br/noticias/2015/11/movimento-slow-food-brasil-destaca-riqueza-cultural-da-comida-amazonica>> Acesso em: 21 de out. 2015.

_____. **Uma garota do barulho que quer roubar a cena na gastronomia**. E-boca Livre. Entrevista concedida a: Carlos Alberto Dória. Disponível em: <<http://ebocalivre.blogspot.com.br/2015/03/uma-garota-do-barulho-quer-roubar-cena.html>> Acesso em: 21 de out. 2015.

GONÇALVES, Adelino. **Mba' Erei Eri Ra Anga**: As esculturas de madeira e seus aprendizados. 2015. 23 f. TCC (Graduação) - Curso de Licenciatura Intercultural Indígena do Sul da Mata Atlântica, Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2015.

GRUNEWALD, Rodrigo; STEIL, Carlos Alberto. **Entrevista com Nelson Graburn**. *Horizontes Antropológicos*, v. 14, n. 29, 2008.

IKUTA, Agda Regina Yatsuda. **Práticas fitotécnicas de uma comunidade indígena Mbya Guarani, Varzinha, Rio Grande do Sul**: da roça ao artesanato. 2002. 319 f. Tese (Doutorado) - Curso de Fitotecnica, Faculdade de Agronomia, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2002.

KERN, Daniela. O conceito de hibridismo ontem e hoje: ruptura e contato. **Métis: história & cultura**, Caxias do Sul, v. 3, n. 6, p.53-70, jul. 2004. Semestral.

KYRILLOS, Gabriela de Moraes. **Povos indígenas, direitos humanos e descolonialidade: reflexões: Sobre as políticas públicas a partir do CRAS indígena de Caarapó – MS/Brasil**. 2014. 120 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Direito, Departamento de Centro de Ciências Jurídicas, Universidade Católica de Pelotas, Pelotas, 2014.

LITAIFF, Aldo. O "Kesuita" Guarani: Mitologia e territorialidade. **Espaço Ameríndio**, Porto Alegre, v. 3, n. 2, p.142-160, dez. 2009.

LITAIFF, Aldo. Os filhos do sol: mitos e práticas dos índios Mbya- Guarani do litoral brasileiro. **Tellus**, Campo Grande, v. 1, n. 6, p.15-30, abr. 2004.

LOBACH, Bernd. **Design industrial: bases para a configuração dos produtos industriais**. São Paulo: Edgard Blucher, 2000. 206 p. 1 a ed.

MANZINI, Ézio. **Design para inovação social e sustentabilidade**. Rio de Janeiro: E papers, 2008.

MARTINS, Marcia Antunes. **Arte Guarani no espaço escolar**. 27 f. TCC (Graduação) - Curso de Licenciatura Intercultural Indígena do Sul da Mata Atlântica, Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2015.

MASCÊNE, Durcelice Cândida (org.). **Programa SEBRAE de Artesanato:**

Termo de Referência. SEBRAE, 2004.

_____. **Termo de Referência: atuação do Sistema SEBRAE no artesanato**. Brasília: SEBRAE, 2010.

MILEZZI, Maika Pires. **Projeto experimental Design Possível Santa Catarina:** Desenvolvimento de Embalagens para a Cooperativa Sonho Nosso. 2010. 103 f. TCC (Graduação) - Curso de Design de Produto, Metal Mecânica, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Santa Catarina, Florianópolis, 2010.

MIYATA, Hideko. **A sustentabilidade socioambiental e os sistemas produtivos emergentes na Amazônia: o caso das comunidades parceiras da Natura** In: ENCONTRO NACIONAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA EM GEOGRAFIA. 10. São Paulo. 2013.

MONTENEGRO, Jorge. Povos e comunidades tradicionais, desenvolvimento e decolonialidade: articulando um discurso fragmentado. **Okara: Geografia em debate**, João Pessoa, v. 6, n. 1, p.163-174, 2012.

MORAES, Dijon de. **Análise do Design Brasileiro: Entre Mimese e Mestiçagem**. São Paulo: Blucher, 2006. 290 p

MOREIRA, Geraldo; MOREIRA, Wanderley Cardoso. **Calendário cosmológico: Os símbolos e as principais constelações na visão Guarani**. 2015. 52 f. TCC (Graduação) - Curso de Licenciatura Intercultural Indígena do Sul da Mata Atlântica, Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2015.

MOREIRA, Marcos. **Visão Guarani sobre o Tekoa: Relato do pensamento dos anciões e líderes espirituais sobre o território**. 2015. 22 f. TCC (Graduação) - Curso de Licenciatura Intercultural Indígena do Sul da Mata Atlântica, Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2015.

OAB (Brasil). **Natura reconhece propriedade de vendedoras do Ver-o-Peso**. 2006. Disponível em:

<<http://www.oab.org.br/noticia/7386/natura-reconhece-propriedade-de-vendedoras-d-o-ver-o-peso>>. Acesso em: 20 out. 2015.

PRICE, Sally. **Arte primitiva em Centro Civilizados**. Chicago: The University of Chicago Press, 1991.

QUIJANO, Aníbal. Colonialidade do poder e classificação social. In: **Epistemologias do Sul**. Boaventura de Sousa Santos e Maria Paula Menses (orgs). São Paulo: Editora Cortez, 2010. pp. 84-130

SANTOS, Boaventura de Sousa. MENESES, Maria Paula. Introdução. In: **Epistemologias do Sul**. Boaventura de Sousa Santos e Maria Paula Menses (orgs). São Paulo: Editora Cortez, 2010. pp. 15-27

UNESCO. **Recomendação sobre a Salvaguarda da Cultura Tradicional e Popular**. Disponível em: <<http://portal.iphan.gov.br/uploads/ckfinder/arquivos/Recomendacao%20Paris%201989.pdf>>. Acesso em: 29 jun. 2016.

SILVA, Alexandrina da. **O grafismos e significados do artesanato da comunidade Guarani da linha linha gengibre**:Desenhos na cestaria. 2015. 31 f. TCC (Graduação) - Curso de Licenciatura Intercultural Indígena do Sul da Mata Atlântica, Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2015.

SILVA, Belarmino. **Petyngua**: Símbolo da vida guarani 2015. 18 f. TCC (Graduação) - Curso de Licenciatura Intercultural Indígena do Sul da Mata Atlântica, Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2015.

APÊNDICE A - GLOSSÁRIO DE PALAVRAS EM GUARANI

Nhamandu - *Filho de Nhanderu que criou o povo guarani*

Nhanderu/ Nhanderu Ete - *Deus Maior. Pai verdadeiro.*

Nhande Xy - *Nossa mãe/ Companheira de Nhanderu, mãe de Jacy (lua) e Kuarai (Sol).*

Nhanderu Mirim/ Kesuita - *Ser/espírito que circula pelo território guarani.*

Tupã - *deus*

Adjaka - *Balaio, cesto*

Apyka Mirim - *Calendário cosmológico*

Arapyau - *tempo novo/ primavera e verão.*

Ara ymã - *tempo velho/ outono e inverno*

Aguidje - *Perfeição*

Guyrapa - *Arco e Flecha*

Guyrapa Pytu - *Sarabatana*

Jacy - *Deus Lua*

Jakaira - *deus*

Jakore - *Simular ou enganar*

Jurua - *Pessoa não indígena*

Kuarai - *Deus Sol*

Kandire - *Esqueleto preservado/ imortalidade*

Karai - *deus*

karai - *Xamã (utilizamos com letra minúscula para diferenciar do nome do deus Karai)*

Kunhangue - *mulher*

kunhã karai - *Xamã mulher*

Kurõxa - *tatu*

Karumbé - *tartaruga*

Karaguaré - *Tamanduá*

Mboraiupa - *Reciprocidade*

Mymba 'i ra ' anga - *Entalhes em madeira/ refere-se às esculturas de bichos*

Nhande reko ram idjypy - *sistema de histórias/ mitos. É o que ensina como se deve viver.*

Nhandereko - *Nosso sistema/ Modo de vida guarani.*

Ne'ng - *Palavra-alma/ espírito humano.*

Opy - *Casa de reza*

Petyngua - *Cachimbo*

Rembiapó - *trabalho/ artesanato*

Ta`anga - *tipo de grafismo comum*

Tukã - *tucano*

Teko - *Regras da cultura*

Tatachina - *fumaça ou nevoa sagrada. A fumaça originada do petyngua em uso ritual.*

Urukure'a - *coruja*

Xivi - *onça/jaguar*

Yvy mara ey - *Terra sem males. É um lugar mitológico, que o povo guarani busca.*

Yvy porã - *Terra boa para se viver seguindo o modo de vida guarani.*

Yvy rupa - *Berço da terra/ Equivalente a território.*

Yvy Tenonde - *A primeira terra. Refere-se ao mundo guarani que foi destruído.*

Yvy Pyau - *Terra nova. É a terra atual refeita após o fim do mundo.*

Ypará - *tipo de grafismo com significados mitológicos, simbólicos e sagrados.*