

Comunidades criativas do agreste Pernambucano

Creative communities of countrified Pernambuco

Manoel Guedes Alcoforadoⁱ

Palavras-Chaves: comunidades, sustentabilidade, design

Esse artigo faz uma reflexão sobre o papel do design no desenvolvimento de pequenas comunidades do agreste de Pernambuco, discutindo como as recomendações e as diretrizes globais da sustentabilidade podem ser aplicadas a um contexto local e como as experiências dessas comunidades podem ser compartilhadas para ampliar o conhecimento sobre a relação entre design e sustentabilidade em um contexto global.

Keywords: communities, sustainability, design

This article makes a reflection on the paper of the design in the development of small communities of countrified Pernambuco, arguing as the recommendations and general guidelines of sustainability can be applied to a local context and as the experiences of these communities can be share to expand knowledge on the relation between the design and sustainability in global context.

1 Introdução

O aumento crescente da demanda de desenvolvimento de produtos, acelerada pela competitividade advinda de um processo contínuo de globalização, onde co-existe o constante estímulo ao consumo por parte da indústria mundial e um mercado cada vez mais espelhado pelos padrões da Europa e do EUA. Esse contexto, ao mesmo tempo que amplia o processo de aculturação, fortalece os movimentos de identificação cultural. Dessa situação surgem novas formas de organização social, comunidades conectadas a uma realidade global mas, que conservam características peculiares, redefinindo o termo local. Segundo Manzini (2006), esse localismo é capaz de criar uma economia e sociedade híbrida, um mix entre o contexto local e globalizado (informações, idéias, dinheiro...) em busca de um equilíbrio sustentável.

A comunidade científica tem refletido e proposto diversos caminhos para criação de cenários sustentáveis, sejam elas: (1) soluções incrementais, em uma dimensão tecnológica, pela racionalização e controle do sistema produtivo que incluem: a gestão do ciclo de vida dos produtos, a redução no uso de energia e recursos naturais, uso de tecnologia limpas e redução de refugos, projetos de produtos que considerem as propriedades dos materiais, promovendo a racionalização, a redução, a reciclagem, o reuso e a remanufatura ou (2) soluções radicais, em uma dimensão cultural, que apontam para a necessidade de redução drástica do consumo e de produção através de uma mudança cultural a partir de novos estilos de vida; adoção de soluções coletivas em detrimento a soluções individuais; substituição de produtos por serviços; consideração de aspectos emocionais, capazes de prolongar o tempo de uso dos produtos; aplicação de novas legislações e impostos sobre responsabilidade ambiental...

Contudo, muitas vezes temos desconsiderado a importância que as pequenas soluções e mudanças podem produzir em um cenário global. Edward Lorenz (MIT) ao desenvolver a teoria da borboleta, abre o caminho para o surgimento de uma filosofia mais otimista em relação às possibilidades de reversão de cenários desfavoráveis. Pequenas ações desenvolvidas individualmente ou por comunidades criativas, podem se mostrar bastante eficientes em

Anais do

2º Seminário Brasileiro de Design Sustentável (II SBDS)

Jofre Silva, Mônica Moura & Aguinaldo dos Santos (orgs.)

Rede Brasil de Design Sustentável – RBDS

São Paulo | Brasil | 2009

ISSN 21762384

situações adversas. Essas podem nos ensinar o caminho para produzirmos soluções viáveis a outras dimensões da sociedade, seguindo o caminho inverso da estrutura *top-down*.

Para Jason McLennan (2004) “Temos uma incrível capacidade de destruir o *habitat* em que todos os seres vivem, mas também temos uma grande capacidade de projetar um bom design”. A partir dessa visão, acreditamos: no poder das inovações sociais que surgem de comunidades criativas, na busca de soluções locais de seus problemas e na contribuição que essas inovações podem nos dar para produção de cenários sustentáveis globais.

Sendo assim, propomos nesse artigo refletir como podemos compartilhar essas informações e como essas podem contribuir para construção desse cenário sustentável, ou seja, como diretrizes gerais de sustentabilidade e as experiências de pequenas comunidades podem ser interpretadas para construção de novas soluções para problemas comuns.

Para isso, levantaremos as principais diretrizes de sustentabilidade utilizadas pela comunidade científica e refletiremos sobre algumas soluções individuais e coletivas de comunidades do agreste pernambucano, buscando ampliar o conhecimento sobre esse tema. Analisaremos ainda, os resultados alcançados por projetos de extensão realizados em comunidades produtivas locais, considerando a experiência adquirida durante o desenvolvimento do projeto. Para isso, estruturaremos esse artigo nas seguintes sessões:

Sessão2: Princípios e diretrizes globais de sustentabilidade

Sessão3: O localismo e as Comunidades Criativas

Sessão4: Comunidades do Agreste Pernambucano

Sessão5: Integrando Soluções

Sessão6: Contribuições e conclusão

2 Princípios e diretrizes globais de sustentabilidade

O desenvolvimento sustentável pode ser definido como, o processo de crescimento sustentável das condições sociais, políticas, culturais, econômicas, educacionais e ambientais de uma comunidade, com base na tomada de consciência individual e uma responsabilidade coletiva sobre a realização de iniciativas locais produtivas ou não. Isso implica na solidariedade entre as gerações para satisfazer as necessidades básicas da população, através de um contínuo processo de equidade social, em uma perspectiva de sobrevivência com qualidade de vida das gerações atuais e futuras (Oliveira, 2006).

Manzini e Vezzoli (2005) descrevem duas dimensões de uma sociedade sustentável: (1) A dimensão econômica e produtiva e a (2) dimensão social e cultural.

A dimensão econômica e produtiva visa construir uma sustentabilidade econômica, considerando o contexto capitalista, através do equilíbrio das forças produtivas e ecológicas. O objetivo é atingir um ponto de estabilidade, ou seja, onde se possa manter a sustentabilidade econômica: empregos, salários, consumo,... de forma equilibrada com os aspectos ecológicos, relacionados a preservação e manutenção dos recursos naturais.

A dimensão social e cultural seria um processo de mudança de consciência, um novo olhar do mundo, novos estilos de vida, de consumo e de bem estar, ou seja, uma descontinuidade de modelos sociais consolidados em busca de um novo modelo, que possam promover uma sustentabilidade em uma escala global, através de comunidades cada vez mais interconectadas por um objetivo comum. Isso envolve todos os fatores humanos: Ética nos negócios, responsabilidade social e responsabilidade ambiental (Melo Neto e Brennan, 2004).

Manzini e Vezzoli (2005) apontam quatro níveis fundamentais de interferência do design: (1) O *redesign* ambiental existente (2) o projeto de novos produtos ou serviços que substituam os atuais (3) projeto de novos produtos-serviços intrinsecamente sustentáveis e (4) proposta de novos cenários que correspondam ao estilo de vida sustentável.

Um ponto importante a ser observado é a relação entre: (1) o tempo da natureza em gerar ou renovar um recurso (2) o tempo de consumo, que corresponde ao tempo de utilização dos

produtos (do uso ao descarte) e (3) o tempo de reabsorção ou transformação dos resíduos pela natureza. O que observamos é um profundo descompasso nessas relações de tempo, que podem chegar ao extremo no caso de produtos descartáveis. Eles são desenvolvidos normalmente a partir de termoplásticos como poliestireno (PS) e Polietileno de baixa Densidade (PEBD) derivados do petróleo, que possui um tempo de geração e renovação na natureza na casa dos milhões de anos, pode ter um tempo de consumo na casa de segundos e um tempo de reabsorção pela natureza na casa das centenas de anos. Esse descompasso, pode explicar parte da situação insustentável que vivemos com a produção, o consumo e descarte de diversos produtos.

Existe um ditado bem interessante que diz que um sapo tem reações diferentes quando colocado diretamente em contato com a água quente e quando a água vai esquentando lentamente. Acreditamos que exista uma relação direta com a situação que estamos vivenciando, o problema vem sendo percebido e alertado ao longo das últimas décadas mas, observamos uma relativa inércia diante da gravidade do problema, talvez pelo fato de acharmos que podemos aguardar mais algum tempo para iniciar a mudança.

Existem diversos caminhos sugeridos por diversos estudos para que a sustentabilidade deixe de ser apenas um discurso, passando a se tornar uma lista de possibilidades práticas e viáveis de serem alcançadas. Podemos sintetizar essas diretrizes nos seguintes itens:

- Facilitar desmontagem e separação para favorecer a reciclagem dos materiais e reutilização dos componentes.
- Projetar novos produtos ou serviços que possam ser mais favoráveis ecologicamente
- Favorecer o uso de recursos renováveis e reduzindo e otimizando o uso de recursos não renováveis.
- Favorecer a implantação de soluções que favoreçam o coletivo em detrimento de soluções individuais.
- Favorecer o uso de recursos e soluções locais em detrimento a uso de outros recursos.
- Prolongar ao máximo o ciclo de vida dos produtos mantendo sua eficiência ecológica, através da reposição, adaptação, atualização, reutilização, remanufatura, ...
- Incentivar a desmaterialização e o sentido de posse individual, através do uso coletivo e substituição de produtos por serviços.
- Desenvolver produtos miméticos, ou seja, que possam se atualizar ou se adaptar ao contexto ou as desejo de seus usuários e que possam prolongar a relação emocional e afetiva do uso.

3. O localismo e as comunidades criativas

Segundo o velho dizer popular, se alguém tem fome não dê o peixe, dê a ele uma vara de pescar e ensine como se pesca, nos serve bem para a visão que devemos ter ao propomos projetos em comunidades. A experiência das comunidades do agreste tem nos ensinado que as ações precisam ter em sua essência a promoção da autogestão e da auto-sustentabilidade, caso contrário, elas estarão condenadas a descontinuidade após o término do projeto.

Observamos também a necessidade de redefinir o conceito e o olhar sobre essas comunidades, nesse sentido o método etnográfico tem se mostrado um importante caminho de compreensão da realidade. Segundo Manzini (2006) o código do design prever a idéia de promoção da qualidade de vida, atuando como uma ponte entre as inovações técnicas e sociais de forma a promover artefatos habilitados a ajudar as pessoas a viver melhor. Para o autor, precisamos redefinir radicalmente a definição de “viver melhor”, através da redefinição de conceitos e ferramentas operativas do design. Para isso, novos modelos de vida, de produção, de consumo e de sociedade deverão surgir.

Para Walker (2006) o designer deve trabalhar as seguintes questões para desenvolver o “bom design”:

- Projetar pensando em reduzir as distâncias entre as pessoas
- Devemos projetar produtos que possam enriquecer a nossa vida em profundidade
- Adicionar utilidade e emoção aos objetos
- Buscar benefícios econômicos à produção
- Incluir considerações sociais e ambientais no desenvolvimento de produtos

Para o autor, precisamos de idéias que quebrem convenções (globalização, capitalismo, disparidades sócio-econômicas,...), supere preconceitos, remodele a cultura material pós-industrial. Para propor novas formas de viver, ou de viver melhor, fica claro que precisamos compreender como os indivíduos e as comunidades vivem, o que há de positivo e negativo em cada experiência e como podemos trabalhar juntos, verificando caminhos para que elas vivam melhor, ou aprendam a viver melhor compartilhando essas experiências.

A mudança ou o novo olhar sobre a identidade material local pôde se acompanhada pela mudança desse conceito no ensino de desenho industrial nas nossas universidades. O modelo que regia o ensino nos anos 70, 80 e início dos anos 90, era estruturado a partir da escola Ulmiana (modelo que foi implantado no Brasil com o surgimento da primeira escola superior de design do Brasil, a ESDI). Esse modelo considerava o Desenhista industrial, o profissional que desenvolvia produtos para serem produzidos em série (em detrimento aos produtos e produções artesanais, visto sobre o olhar preconceituoso da época). Hoje, o curso de design de nossas universidades não apenas estão perdendo o adjetivo industrial, como estão sendo quebrados os preconceitos sobre os produtos e produções artesanais. Isso tem nos levado a compreender melhor a nossa identidade e as nossas comunidades. Possivelmente, se o projeto de escola idealizado por Lina Bombardi tivesse sido implantado antes do modelo da ESDI, não teríamos perdido tanto tempo para encontrar a nossa identidade.

Nesse sentido, alguns caminhos apontam para o design vernacular (adaptado a cada contexto), um design que considera a cultura tradicional e uma cultura material adequada ao seu ambiente, ao uso de recursos e valores locais, buscando caminhos para uma vida sustentável (considerando inclusive os valores éticos). Esses valores puderam ser observados em diversas comunidades do agreste pernambucano.

Manzini (2006) defini comunidades criativas como grupos de pessoas engajadas para a solução ou criação de novas possibilidades para problemas comuns, a partir de um processo de construção de um conhecimento social voltados para a promoção da sustentabilidade social e ambiental. Essas soluções podem ocorrer no ambiente do lar (*co-housing*), nos bairros (como projeto de mobilidade compartilhada), movimentos sociais ou cooperativas (como produção de alimentos orgânicos, reciclagem de materiais,...). Sendo assim, o *designer* precisa aprender a identificar essas inovações e reorientações sociais, e compreender como elas podem ser aplicadas para promoção da sustentabilidade.

4. Comunidades do Agreste Pernambucano

Engajados nesse processo de construção coletiva do conhecimento, na identificação das inovações sociais e no desenvolvimento participativo de soluções e produtos para a sustentabilidade de comunidades locais, o Núcleo de Design da UFPE (Centro Acadêmico do Agreste – Caruaru-PE), juntamente com alunos, bolsistas e docentes, estão desenvolvendo uma série de ações das quais podemos destacar:

Projeto Municípios Saudáveis: Organizado pelo NUSP/UFPE (Núcleo de Saúde Pública e Desenvolvimento Social (www.ufpe.br/nusp)). Esse projeto ocorre em rede. Inicialmente eram 5 municípios Pernambucanos: Barra de Guabiraba, Bonito, Camocim de São Félix, Sairé e São Joaquim do Monte, hoje são mais de 10, articulados com os poderes públicos locais, ONGs, universidades e agências de cooperação internacional (como: AIPS (Canadá) e JICA (Japão)). O objetivo é desenvolver diversas ações na área de saúde pública, cultura, lazer, produção,... de forma a promover um município saudável, não apenas no sentido da saúde física mas, na promoção do bem estar como um todo (psicológico, ideológico, social,...). O trabalho é

desenvolvido através da capacitação de gestores sociais e de ações que possam contribuir para construção de um município melhor. Nesse sentido, busca-se compreender o sonho das pessoas, através do estudo do imaginário individual e coletivo, a identidade cultural local, as vocações e competências individuais e coletivas, desenvolvendo projetos de forma participativa, a partir da aplicação de um método de inovação social denominado “Bambu”.

Pesquisa em comunidades locais: Dentro das disciplinas projetuais do curso de design do Centro Acadêmico do Agreste da UFPE: (a) Projeto de produto sustentáveis e (b) Design Social, temos solicitado aos alunos a pesquisa e o desenvolvimento de produtos dentro de comunidades produtivas do agreste Pernambucano. Durante a fase de levantamento, os alunos normalmente coletam um material riquíssimo de pesquisa. Esses favorecem o desenvolvimento de projetos de extensão e a produção de artigos científicos. Apresentaremos a seguir alguns resultados dessa pesquisa e faremos uma posterior análise desse material:

- **Comunidade de Russinha (Gravatá-PE):** é uma comunidade organizada em cooperativa, formada em quase sua totalidade por mulheres que antes cuidavam apenas do lar e que tiveram a idéia de aproveitar as cascas do abacaxi, presente em grande quantidade na região, para produzir folhas com as fibras dos abacaxis e diversos produtos como: carteiras, bolsas, colares, luminárias, cintos, fivelas, chaveiros... a partir delas.



- **Comunidade Riachão do Jacaré (Caruaru-PE)** – 10 famílias de moradores de um pequeno povoado de Jacaré Pequeno (zona rural), organizaram-se socialmente de forma a viabilizar uma produção colaborativa de produtos em algodão e couro para a manterem a sua subsistência. Enquanto uma família produz as fibras de algodão a partir de um engenho e outras tratam o couro de boi, as demais produzem produtos como: tapetes, cintos, correias de máquinas antigas de costurar, fio para um pião... a partir desse couro e desse algodão.



- Comunidade os Gangarras do Bandeira (Brejo da Madre de Deus-PE)** – Os Gangarras, como são conhecidos, é uma comunidade rural da vila do Bandeira, de pele clara e olhos azuis, possivelmente por uma influência racial holandesa. Agruparam-se em um vilarejo isolado devido ao preconceito racial das demais comunidades e à possibilidade do acesso a água para sua agricultura de subsistência. Ao se organizarem socialmente, iniciaram a produção de cochas de retalho, a partir das sobras coletadas das fábricas de tecidos locais. Essa produção é comercializada na feira da Sulanca (Caruaru-PE) e contribui para a subsistência de uma comunidade que sobrevive à condições tão adversas.



Projetos de Pesquisa e extensão em comunidades locais:

Na região do agreste pernambucano (região que compreende os municípios de Santa Cruz do Capibaribe, Toritama e Caruaru), está localizado um dos maiores pólos de confecções e jeans do Brasil, O pólo da moda. Como o processo de formação desse pólo se deu de forma espontânea, ou seja, foram os próprios produtores que iniciaram o processo através da criação de fabriquetas e lavanderias familiares, ela surgiu de forma desordenada, em locais inadequados e causaram diversos impactos ambientais, como poluição do solo e rios da região.

Com objetivo de mudar essa realidade, diversos atores como: Instituto Tecnológico de Pernambuco (ITEP), Ministério Público do Estado, Prefeitura da Cidade de Caruaru, CPRH, ONGs e Universidades, estão engajados no planejamento, pesquisa, desenvolvimento de produtos e gestão ambiental. Os primeiros passos já foram dados com a criação de uma lavanderia experimental no ITEP-Caruaru, para teste de novos processos de lavagem do Jeans, Criação do primeiro curso no mundo em gestão de lavanderias (no instituto tecnológico da Moda - ITAC), criação de um arranjo de lavanderias com gestão dos recursos hídricos e sólidos e com a criação de legislação específica para adequar empresas as novas regras ambientais do município.

Através dos projetos de extensão e pesquisa, com foco na melhoria do processo de lavagem, desenvolvimento de novos produtos de moda, tratamento dos resíduos líquidos e reutilização dos resíduos sólidos, como “lodo” químico do Jeans, para desenvolvimento de produtos e para construção civil, os núcleos de design e tecnologia da UFPE vem dando a sua contribuição para o desenvolvimento de comunidades sustentáveis.

5. Integrando soluções

Ao analisarmos as comunidades do agreste pernambucano podemos refletir sobre os seguintes pontos:

- As mudanças promovidas pelas comunidades, a partir de sua própria percepção, conscientização e iniciativa, são capazes de promover cenários e soluções mais rápidas, eficientes e duradouros, se comparadas com as iniciativas de alguns projetos ou pressões promovidas pelo poder público através de legislações;
- Cada comunidade possui problemas peculiares a sua realidade. Sendo assim, não é possível ter soluções prontas, cada comunidade desenvolverá um caminho próprio de sustentabilidade. Nesse caso, as diretrizes gerais de sustentabilidade precisaram ser adaptadas para cada realidade e para cada contexto e caberá ao design compreender essas peculiaridades a fim de criar a melhor metodologia de trabalho com elas.
- Todos os projetos a serem desenvolvidos nas comunidades devem ser realizados de forma participativa, ou seja, envolvendo os diversos atores da comunidade. Modelos top-down estarão condenados ao fracasso.
- Os projetos nas comunidades precisam ter início, meio e fim. Não podemos pensar de forma assistencialista ou paternalista. Devemos desenvolver comunidades que possam andar com suas próprias pernas. Sendo assim, devemos estruturar projeto colocando como diretriz prioritária a autogestão e auto-sustentabilidade.
- As comunidades ao se agruparem conseguem resolver de forma criativa e colaborativa os seus problemas, inteirando o pensamento tão conhecido e muitas vezes pouco praticado que “a união faz a força”. O mesmo pensamento deve ser seguido por nossos projetos, devemos reunir todos os atores (poder público, privado, ONGs e Instituições de pesquisa e ensino) necessários para o pleno desenvolvimento de ações.
- Antes de fechar os objetivos de um projeto é necessário compreender os sonhos, o imaginário, as vocações das pessoas e das comunidades. Um pesquisador precisa está preparado para escutar mais do que falar e para aprender mais do que ensinar.

6. Contribuições e conclusão

Com esse artigo, acreditamos termos contribuído para a compreensão do papel social e sustentável do designer. As pesquisas em campo e nas comunidades, e os projetos de extensão geram um aprendizado valioso para os alunos e docentes, não apenas pelo sentido acadêmico, mas, sobretudo pelo sentido humano e projetual. As equipes de designers envolvidas, ampliaram a sua capacidade de projetar soluções diante da grande quantidade de limitações, fortalecendo uma capacidade primordial do design sustentável, a desenvolver soluções simples, que não devem ser confundidas aqui com simplórias (como dizia um antigo professor universitário), e sim soluções que fazem mais com menos. No sentido humano, acreditamos que as contribuições vão além do que pode ser descrito, talvez aí repouse boa parte da compreensão do termo sustentabilidade, um caminho de amor a vida e aos outros.

Esse artigo contribui para que possamos compreender como as diretrizes da sustentabilidade podem ser aplicadas a uma realidade local, a partir de uma intervenção do design, que ao nosso ver, devem ser personalizadas, ou seja, observando caso a caso as necessidades específicas de cada empresa ou comunidade, o que abre novas expectativas e possibilidades de atuação para a nossa profissão.

Acreditamos que as experiências de sucesso local podem e devem ser ampliadas a outras dimensões sociais, fazendo com que elas possam ser compartilhadas com as indústrias de médio e grande porte, contribuindo para a ampliação de experiências sustentáveis locais e globais.

Referências Bibliográficas:

- Birkeland, Janis. *For Sustainability: a sourcebook of integrated eco-logical solutions*. London: EarthScan, 2005
- Kazazian, Thierry. *Haverá a idade das coisas leves*. Tradução Eric Roland Rene Heneault. São Paulo: Editora Senac SP, 2005
- Lima, Marco Antônio Magalhães. *Introdução aos materiais e processo para Designers*. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2006
- Melo Neto, Francisco Paulo, Brennand, Jorgiana Melo. *Empresas Socialmente Sustentáveis: o novo desafio da gestão moderna*. Rio de Janeiro: QualityMark, 2004.
- Manzini, Ezio; Vezzoli, Carlo. *O desenvolvimento de produtos sustentáveis*. Tradução Astrid de Carvalho. 1 ed 1 reimpr. São Paulo: Ed da USP, 2005.
- Manzini, Ezio. *Creative Communities, Collaborative networks and Distributed economies* <http://www.dis.polimi.it/manzini-papers/06.01.06-Creative-communitites-collaborative-networks-distributed-economies.doc> (acessado em Janeiro de 2009)
- Mclennan, Jason F. *The Philosophy of Sustainable Design*. Missouri: Ecotone LLC, 2004
- Moggridge, Bill. *Designing Interactions*. Mit Press, 2006
- Oliveira, Maria Mary. *Associativismo e Cooperativismo no desenvolvimento local*. In associativismo e desenvolvimento local SANTOS, Maria Salett Tauk e CALLOU, Ângelo Brás Fernandes (organizadores). P. 171. Recife: Bagaço, 2006.
- Rozenfeld, Henrique; et al. *Gestão de desenvolvimento de produtos: uma referência para melhoria do processo*. São Paulo: Editora Saraiva, 2006
- Schiavo, Mário Ruiz. *Glossário Social*. 3ª ed. p.98-99. Rio de Janeiro: Comunicarte, 2004.
- Walker, Stuart. *Sustainable by Design*. London: EarthScan, 2006

ⁱ Universidade Federal de Pernambuco UFPE, Brasil, <manoelguedes@hotmail.com>