

INOVAÇÃO SOCIAL POR MEIO DO DESIGN : PRODUÇÃO ARTESANAL DE FARINHA

Thaynara Raket Rodrigues Costa, graduanda em design

Eixo 3 – Mídia, Patrimônio Cultural e Sociedade

Profa. Dra. Raquel Noronha

Universidade Federal do Maranhão

thaynararakel10@gmail.com; raquelnoronha79@gmail.com

O presente artigo apresenta o desenvolvimento de um projeto que faz uso de ferramentas metaprojetuais para o desenvolvimento do projeto, para tangibilizar o estudo realizado durante o primeiro semestre de 2017, implicando as seguintes etapas metodológicas: pesquisa de campo, a construção de um jogo mediativo, e uso da cartografia como caminho projetual, mapeando problemas encontrados no povoado de Centro Grande, na cidade de Axixá, Maranhão, no que diz respeito à atividade de produção local da farinha. Para Franzato (2011) o metaprojeto tem o caráter transdisciplinar e não se atém a uma determinada fase ou etapa do projeto, mas poderá perpassar por todo o projeto, onde a pesquisa e o projeto se mesclarão. A produção de modo artesanal da farinha, no povoado existe há muitas décadas, sua principal finalidade é a subsistência própria dos habitantes. No entanto, o povoado vem enfrentando e sofrendo problemas que estão inviabilizando a continuação dessa atividade por causa da falta de participação dos jovens, que vem se agravando no decorrer dos anos. O objetivo de nossa ação foi mapear as demandas de projeto, por meio do método cartográfico, tendo como objetivo acionar o papel do designer na contemporaneidade – o de mediar processos criativos dos designers difusos, a própria comunidade em questão. “Conhecer não é tão somente representar o objetivo ou processar informações acerca de um mundo supostamente já constituído, mas pressupõe implicar-se com o mundo, comprometer-se com a sua produção.”(ALVES, PASSOS, 2015, p.131). O método utilizado pode ser dividido em cinco grandes etapas: a primeira por meio de revisões textuais, para ter uma fundamentação teórica concreta a respeito do metaprojeto, a fim de ter a melhor compreensão de alguns termos importantes, bem como, metaprojeto, codesign e design social; o segundo momento foi a escolha do tema a ser trabalhado ao longo do projeto, além de uma prévia discussão sobre a problemática a qual levou a escolha do eixo temático; posteriormente é chegada a hora de ir à campo para formular o mapeamento das problemáticas catalogadas até então; a quarta etapa se constituiu na construção de um jogo mediativo, a fim de envolver ainda mais os agricultores neste projeto, com o envolvimento provocado pela ludicidade do jogar; sendo concluído com a sistematização das informações coletadas por meio de uma cartografia, onde explora visualmente por meio de elementos gráficos, todos os pontos relevantes mapeados até então. Podendo concluir ao final do desenvolvimento deste projeto, que é necessário superar alguns entraves observados nas discussões do jogo, enfatizando a importância da fabricação de farinha, incentivando sua produção, para que o povoado não deixe de produzi-la, uma vez que é o principal meio de sustento das famílias, buscando promover maior incentivo à agricultura na região.

Palavras-chave: Metaprojeto; inovação social; design; cartografia.