

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E TECNOLÓGICAS – CCET
DEPARTAMENTO DE DESENHO E TECNOLOGIA
CURSO DE DESIGN

MARIANA GOMES LÚCIO DE ARAÚJO

**CONSTRUÇÃO DA IMAGEM POR MEIO DA CORRESPONDÊNCIA:
A PERCEPÇÃO DO FEMININO NA COMUNIDADE DE SÃO CAETANO**

São Luís
2018

MARIANA GOMES LÚCIO DE ARAÚJO

**CONSTRUÇÃO DA IMAGEM POR MEIO DA CORRESPONDÊNCIA:
A PERCEPÇÃO DO FEMININO NA COMUNIDADE DE SÃO CAETANO**

Monografia apresentada ao Curso de Design da
Universidade Federal do Maranhão – UFMA – para
obtenção do título de Bacharel em Design.

Orientadora: Raquel Gomes Noronha

São Luís
2018

Araújo, Mariana Gomes Lúcio de. Construção da
imagem por meio da correspondência : A percepção do
feminino na comunidade de São Caetano / Mariana Gomes
Lúcio de Araújo. - 2018.

80 f.

Orientador(a): Raquel Gomes Noronha.

Monografia (Graduação) - Curso de Design, Universidade
Federal do Maranhão, São Luís, 2018.

1. Co-design. 2. Correspondências. 3. Gênero. I.
Noronha, Raquel Gomes. II. Título.

MARIANA GOMES LÚCIO DE ARAÚJO

**CONSTRUÇÃO DA IMAGEM POR MEIO DA CORRESPONDÊNCIA:
A PERCEPÇÃO DO FEMININO NA COMUNIDADE DE SÃO CAETANO**

Monografia apresentada ao Curso de Design da
Universidade Federal do Maranhão – UFMA – para
obtenção do título de Bacharel em Design.

Aprovado em: 19/12/2018.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra/ Raquel Gomes Noronha
Orientadora

Profa. Msc. Gisele Reis Correa Safaiva
Examinadora

Profa. Msc. Luciana Bugarin Caracas
Examinadora

AGRADECIMENTOS

Início agradecendo a Deus por todas as coisas que ele me possibilitou e me possibilita diariamente, por seu cuidado, amor, bondade e gentileza infinitas.

A minha mãe, pela sua capacidade imensurável de se doar a nós três, por me ensinar a seguir meus sonhos, com fé e serenidade. Obrigada por ser meu maior exemplo de mulher, desejo que possamos seguir sempre juntas no caminho do amor e da bondade. Ao meu pai, que sempre se esforçou para encurtar a distância entre a gente. Sou grata pelo seu exemplo de fé, paciência, sabedoria e cuidado, agradeço por tentar estar sempre presente e por trabalhar tanto por nós. Sou grata por ter a chance de ter pais que me amam e que não apenas me apoiam, mas me auxiliam durante meus desafios. Amo muito vocês.

As minhas irmãs Júlia e Luísa pelo amor e cuidado, agradeço por me ajudarem nos momentos difíceis e por comemorarem minhas vitórias, sempre se esforçando para me ver bem. Por me ensinarem tanto e por todas as vezes que me levaram ou buscaram até a UFMA. Vocês duas são grandes exemplos, obrigada por acreditarem e entrarem de cabeça nos meus sonhos, tenho muito orgulho de tê-las como irmãs, amo muito vocês, sempre mais. Aos meus irmãos Biel, Duda e Ana desejo que o mundo seja mais igualitário para vocês, sejam sempre felizes.

A Scoth e Milo, meus companheiros com olhares sempre atentos e dispostos a me esperar acordados durante a madrugada. Sou muito feliz por ter os melhores amigos do mundo, meu amor pelos dois é incondicional e único.

Aos meus avós tão sábios e amáveis, que apesar da distância estão sempre presentes em meus pensamentos. Agradeço em especial as minhas duas avós que são mulheres fortes, inspiradoras e de bom coração.

Aos amigos que fiz durante estes anos de UFMA, agradeço por me ajudarem em tantas coisas. Além disso, aos amigos que organizaram e organizam encontros de design comigo e aos que me ajudaram neste processo de fazer o TCC, muito obrigada. Agradeço em especial a Ferdinan, que foi para campo comigo e compartilhando tantas experiências neste último ano. A Igor pelo seu companheirismo e encorajamento nesta reta final.

A Raquel por me orientar para além deste TCC, pelos três últimos anos em sua companhia, onde pude criar uma imensa admiração e carinho. Por todas as viagens, conversas e aprendizados. Essa experiência foi de suma importância para entender a profissão que pretendo ser e o design que pretendo fazer daqui por diante.

As professoras que aceitaram fazer parte da banca desta pesquisa, Gisele Reis e Luciana Caracas, obrigada pelos exemplos que ultrapassam a sala de aula. A professora Andréa Katiane que me apresentou a comunidade de São Caetano, obrigada pela confiança e por ir a campo comigo.

Ao NIDA que foi minha segunda casa durante a graduação, a todos que estão e/ou passaram por lá durante estes três anos. Em especial a Raiama, Tayo, Camila, Samuel, Márcio e Zita, a todos vocês obrigada por todas as correspondências, trocas de conhecimento, pelas conversas e pelo apoio.

Aos moradores da comunidade de São Caetano, em especial às mulheres que se dispuseram a fazer parte desta pesquisa, estando abertas as trocas e ao que foi proposto, construindo este percurso de correspondência ao meu lado. Sou imensamente grata.

RESUMO

Os novos cenários tecidos pelas sociedades, produzem desdobramentos para as ações executadas pelos designers, propondo o surgimento de novas abordagens metodológicas e projetuais. Exige-se habilidades novas, ou o aperfeiçoamento de outras, como a atenção e a responsabilidade, e estes termos serão trabalhados pela reflexão sobre as práticas de correspondência (INGOLD, 2017). Nesta pesquisa pensa-se nestes novos cenários associados ao gênero, por meio da produção de imagens e ícones em campo buscando produzir reflexões, envolvendo percepções do feminino. Estas ações foram desenvolvidas na comunidade de São Caetano, localizada no município de Matinha, Maranhão; em parceria com as quebradeiras de coco babaçu.

Palavras Chave: Correspondências; Gênero; Co-design.

ABSTRACT

The new scenarios fabricated by societies produce developments for the actions performed by the designers, proposing the emergence of new approaches. New skills, or the refinement of others, such as attention and responsibility, are required. These terms will be worked out by reflection on correspondence practices (Ingold, 2017). In this research we think of these new scenarios associated to the genre, through the production of images and icons in the field seeking to produce reflections, involving perceptions of the feminine. These actions were developed in the community of São Caetano, located in the municipality of Matinha, Maranhão; in partnership with the babassu coconut breakers.

Keywords: Correspondence; Gender; Co-design.

LISTA DE IMAGENS

Figura 1: Tabuleiro e peças do jogo.....	28
Figura 2: Quebradeiras e pesquisadora partindo o coco.	39
Figura 3: Utilização das rodelas do coco como carimbo.	40
Figura 4: Coco babaçu como carimbo.	41
Figura 5: Sementes utilizadas para fazer as biojoias.	41
Figura 6: Desenhos da comunidade feito pela moradora.	43
Figura 7 e Figura 8: Desenhos produzidos pelos jovens.....	43
Figura 9: Pesquisadores e moradores caminhando pela comunidade.	44
Figura 10: Desenvolvimento do jogo que foi aplicado com a comunidade.	45
Figura 11: Tabuleiro do jogo dividido pelas categorias do empoderamento.	46
Figura 12: Jogo sendo aplicado.	47
Figura 13: Jogo após ser aplicado com a palavra empoderamento formada.	48
Figura 14: Carta “palmeiral” referente a categoria economia.	49
Figura 15:: Machado usado para partir os cocos.	51
Figura 16: Escola municipal da comunidade.....	52
Figura 17: Severa segurando a galinha criada em seu quintal.....	54
Figura 18: Entre do livro Ciranda de Saberes para a comunidade.	55
Figura 19: Cerca e animais dos fazendeiros.	56
Figura 20: Retrato do ensino médio presente na sala dos moradores.	56
Figura 21: Potes organizados na cozinha de uma moradora.	57
Figura 22: Processo de construção da teia.....	58
Figura 23: Produção das pranchas utilizando recortes e colagens.....	60
Figura 24: Prancha com colagens e recortes da equipe 1.....	61
Figura 25: Prancha com colagens e recortes da equipe 3.....	62
Figura 26: Prancha com colagens e recortes da equipe 4.....	63
Figura 27: Forno utilizado para fazer bolos.	64
Figura 28: Igreja e espaço de festejos.	65
Figura 29: Pedra das origens da comunidade.	66
Figura 30: Milene apresentando o que foi desenvolvido por sua equipe.	67

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	11
2. AUTO-IMAGEM E PERCEPÇÃO DO GÊNERO	13
2.1. O ser feminino.....	13
2.2. Empoderamento feminino	16
2.3. Representação e autoimagem.....	19
2.3.1. Imagens do imaginário	21
3. DESIGN PARTICIPATIVO	23
3.1. Codesign	24
3.2. Jogos mediativos	27
3.3. Práticas de correspondência.....	29
4. METODOLOGIA	32
5. CORRESPONDÊNCIAS EM DESENVOLVIMENTO	37
5.1. Oficinas de design.....	38
5.2. Jogo do coco	42
5.2.1. Economia	49
5.2.2. Política.....	50
5.2.3. Educação.....	52
5.2.4. Saúde	53
5.3. Ser mulher em São Caetano.....	54
6. RESULTADOS	66
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS	69
REFERÊNCIAS	70
APÊNDICE	74

1. INTRODUÇÃO

O papel do designer em sociedade, alterou-se devido às mudanças nas construções sociais que aconteceram nos últimos cinquenta anos, fazendo com que seja possível observar a complexidade das relações estabelecidas, elos entre pessoas e artefatos, designers e imagens, designers difusos e especialistas. Como denomina Ezio Manzini (2015) em seu livro “Design, when everybody designs”, ao supor que qualquer pessoa em algum momento terá que assumir o papel de designer para solucionar algum tipo de problema, questionando então a atuação do designer.

Isto também pode ser percebido no discurso de Rafael Cardoso (2011), sobre a complexidade dos problemas que demandam soluções coletivas, e a abrangência, cada vez maior, da atuação das designers contemporâneas.

As noções de gênero, segundo Judith Butler (2016), não podem ser desmembradas das interseções políticas e culturais, já que gênero são os significados culturais assumidos pelo corpo sexuado, sendo um conceito que se constrói e se reconstrói, durante períodos distintos de tempo. Por meio desta afirmação pensa-se na possibilidade de associar novas percepções e significados a experiências já vivenciadas por meio de novas situações, liga-se ao sentido de relacionar saberes, como propõe Edgar Morin (2000) ao definir que os seres humanos são 100% natureza e 100% cultura, seres vivos uniduais, que carregam consigo um vasto acervo cultural constituído pela memória coletiva de espécie.

Em decorrência dos múltiplos percursos existentes relacionadas ao surgimento de problemas complexos, torna-se tangível um novo posicionamento na atuação do designer. O design colaborativo que também se apresenta pelos termos design participativo ou codesign, é proveniente destes desdobramentos. Além disso surge o Design Anthropology, que traz consigo as práticas de correspondência.

O objetivo principal desta pesquisa é **construir imagens compartilhadas por designer e artesãs sobre o feminino, por meio da prática de correspondência**. O processo de correspondência, que é norteador deste trabalho, está presente no desenvolvimento e nas reflexões produzidas, fazendo com que tenha-se uma pesquisa de design por meio da antropologia. Tim Ingold (2018) sugere que este é um processo contínuo, no qual só haverá continuidade se os envolvidos estiverem em sintonia.

Com o desenvolvimento de processos entre designers e não-designers, torna-se necessário compreender os limites destes processos e seus desenvolvimentos, para isso,

essa pesquisa busca **contribuir para o estudo das práticas colaborativas do design** e para o **desenvolvimento de ações entre designers e artesãs**.

A pesquisa foi desenvolvida em parceria com a comunidade de São Caetano, localizada no município de Matinha, Maranhão. Que é composta majoritariamente por mulheres, quebradeiras de coco, que utilizam o Coco Babaçu como fonte de renda principal. São desenvolvidos diversos produtos com sementes e o coco, frutos de um trabalho árduo e de resistência.

Por meio de um sentimento de inquietude e desbravamento, pretende-se compreender a atuação do designer neste processo de correspondência e como ele pode atrelar-se a percepção do feminino. Percebendo as influências do papel do designer para construção deste imaginário e buscando **refletir sobre o papel da imagem na construção da identidade**, assumindo uma parceria por meio da troca de habilidades e conhecimentos, provocando discursos, questionamentos e reflexões, de maneira fluída e leve.

Os movimentos feministas ganharam força nos anos 80, e foi neste momento que pesquisas acadêmicas acerca de temas que envolvem o feminino, tornaram-se mais intensas e realizadas por mulheres, já que antes a maior parte das pessoas que produziam pesquisas acerca dos temas que envolvem as mulheres, eram os homens. No âmbito do design, a maior parte destas pesquisas estão relacionadas a área da ergonomia, que busca compreender diferenças biológicas da relação de homens e mulheres com artefatos.

Diante dos conceitos atribuídos ao gênero e das demandas destinadas ao design em tempos complexos, foi possível produzir uma pesquisa que permeia o design anthropology, refletindo por novas perspectivas o gênero. Propondo que as mulheres envolvidas neste processo pudessem compreender, responder e questionar o feminino, por meio de imagens e ícones produzidos por elas, correspondendo aos processos, utilizando as habilidades do design para nos tornarmos facilitadoras destas experiências, apresentando a importância do design descentralizado, que vai até a comunidade e busca aliadas aos designers difusos, compreender seu universo.

Por meio da utilização do diálogo e de imagens produzidas em campo, desenvolve-se esta pesquisa, apresentando não só os pontos positivos mas também os impasses, barreiras e entraves no desenvolver um projeto com uma comunidade, compreendendo os limites da atuação dos designers e a importância do fazer em parceria com a comunidade.

2. AUTO-IMAGEM E PERCEPÇÃO DO GÊNERO

As ordens das construções sociais passam por um processo contínuo de ressignificações, apresentando-se de maneira pluriversa, ou seja, diversos mundos e sentidos se entrelaçando e dialogando, esta ideia é traçada por Arturo Escobar (2018), em seu livro *Designs for the Pluriverse*. É neste contexto que o autor afirma que “os projetos para o pluriverso se tornam uma ferramenta para reimaginar e reconstruir mundos locais” (Escobar, 2018, p.27), surgindo a necessidade de se pensar em projetos para além daquilo que conhecemos como único, concebendo as ferramentas que promovam os diálogos entre estes núcleos, que se conectam e formam algo maior. Assim como os conceitos e ideais relacionados ao gênero.

2.1. O ser feminino

Gênero, segundo Judith Butler (2010, p.25), não deve ser meramente concebido como a inscrição cultural de significado num sexo previamente dado, ele tem que designar também o aparato de produção mediante o qual os próprios sexos são estabelecidos. Deste modo, a autora faz uma crítica aos padrões heteronormativos que buscam reproduzir a ideia da relação ontológica entre homens e mulheres e que a identidade do gênero está em constante mudança e ressignificação assumindo novas performances por meio da repetição do que é produzido e reproduzido.

Além disso pensa-se na ideia de gênero definida por Simone de Beauvoir (1960), que questiona o que é ser mulher e a relação da construção social e cultural do gênero. Ao afirmar que “ninguém nasce mulher, torna-se mulher” e que “todo ser humano do sexo feminino não é, portanto, necessariamente mulher; cumpre-lhe participar dessa realidade misteriosa e ameaçada que é a feminilidade” (BEAUVOIR, 1960, p. 13); ela rompe a ideia determinista biológica, que até então era utilizado para justificar as distinções entre homens e mulheres. Essas diferenciações ultrapassavam os quesitos biológicos, atingindo também os espaços ocupados pelas mulheres e a maneira como eram percebidas na sociedade, em uma posição de subalterna.

Além destas autoras e seus conceitos, Joan Scott (1986) define gênero como um sentido que vai além das distinções de sexo, fazendo com que conseqüentemente seja mais complexo que a dicotomia, homens e mulheres, contemplando todas as variáveis e possibilidades acerca da sexualidade (homossexualidade, bissexualidade,

heterossexualidade, e pansexualidade, e muitos outros), havendo a possibilidade de atribuir significações para estes gêneros. “Dentro de uma cultura, a noção de que o masculino e o feminino são distintos e se complementam simbolicamente atribui a cada sexo um conjunto de conteúdos sociais, valores e hierarquias” (LAURETIS, 1994, p. 211).

Para desenvolver esta pesquisa, buscou-se tecer um emaranhado entre as perspectivas de gênero apresentadas anteriormente. Compreendendo que o sentido do gênero é complexo e é gerado a partir das relações que são traçadas por ele, levando em consideração que todo ser é único e está em constante correspondência com o seu universo. Ainda que existam diversas categorias de gênero, escolheu-se o gênero feminino como categoria a ser trabalhada, justifica-se esta escolha por pensarmos em representar uma parcela da sociedade que é historicamente deixada em segundo plano.

Não é inesperado que em uma sociedade patriarcal como a nossa, o masculino seja a referência a partir da qual classificamos as diferenças sexuais. O próprio conceito de mulher é constantemente criado e modificado por discursos que precedem o design, e por ele mesmo. (RODRIGUES; PORTINARI, 2016, p. 818)

Justifica-se também pela estrutura patriarcal que ainda se mostra presente no cotidiano, somando as necessidades de reflexões e questionamentos acerca deste tema. Buscando trazer o discurso sobre gênero na área do design, por uma nova visão, percebendo como um influencia o outro em um processo contínuo de ressignificações e desconstruções. Estas imposições do patriarcado, podem ser percebidas também no design, que utilizam o masculino como referência e causam influências em níveis que muitas vezes passam despercebidos.

Segundo Escobar (2016), o patriarcado é fonte do modelo civilizatório que está causando problemas para seres humanos e para a natureza, e como contrapartida para solucionar estas crises, apresenta-se o matriarcado. Este regime social baseia-se na ideia de que as mulheres estão à frente das organizações da sociedade e ainda segundo o autor, “as culturas matrísticas históricas foram caracterizadas por destacarem a inclusão, participação, colaboração, co-inspiração, respeito mútuo e aceitação” (ESCOBAR, 2016, p.34). Sabendo disso, pensa-se então em como fazer trazer estas características para os projetos de design.

O patriarcado é muito mais que a exploração das mulheres; explica a destruição sistemática da natureza e outras formas de vida. Por outro lado, o matriarcado não é definido pela predominância de mulheres sobre homens, mas por uma concepção diferente de vida que não é baseada na dominação e hierarquias e que respeita o tecido relacional da vida. (ESCOBAR, 2016, p.34)

O matriarcado é relacionado diversas vezes com o feminismo, porém existem distinções que devem ser levadas em consideração neste processo, sendo a principal entre elas que o matriarcado é regime social, e o feminismo um movimento. É possível pensar no feminismo como a possibilidade de dar autonomia às mulheres, não apenas as que estão envolvidas no movimento (as feministas), mas gerando direitos para todas as mulheres.

Podendo ser observado por Safar e Dias (2016), que se acredita no debate sobre gênero no design não como uma adesão à luta feminista, mas como uma forma de aproveitar a perspectiva feminista para refletir sobre o design. O feminismo tem como ideologia buscar a igualdade entre homens e mulheres, independentemente de suas características e contextos que estão inseridos. Assim como os processos de design que são propostos neste trabalho, buscando igualdade

Assim, como a construção social, o feminino apresenta-se de maneira complexa, sendo percebido conceitos distintos, para além de gênero e sexualidade. Ao trabalhar a ideia de complexidade, Edgar Morin (2005) discorre sobre o pensamento complexo e a autonomia, propondo pensar num processo de abertura e fechamento, no qual um ser abre-se para novas ideias sociais e culturais, mas após um tempo fecha-se para refletir e processar o que foi apreendido. Utilizando o contexto desta pesquisa como exemplo, isso também acontece com a estruturação do gênero.

É acessando essa complexidade e a percepção única que se tem de si e dos outros, que se pensa nos imaginários das mulheres que compartilharam do desenvolvimento desta pesquisa, buscar compreender o universo delas por meio do que elas relatam e propõe, é de suma importância no processo de criação de imagens representativas. Sarah Pink (2013), em seu livro *Doing Visual Ethnography*, exemplifica as possibilidades de suscitar o imaginário por meio de imagens visuais, sendo na maior parte das vezes mais eficaz para a comunicação do que as palavras, já que estas imagens acessam locais que as palavras não alcançam.

Pensa-se no gênero como um tema que tem gerado cada vez mais a necessidade do diálogo e da reflexão, onde a sua complexidade e suas extensões atinjam a necessidade de se refletir também sobre as construções sociais, culturais e posicionamentos políticos. Marcia Tiburi (2018), dialoga com os sentidos de gênero, suas repercussões e a existência do feminismo como maneira de ressignificação dos papéis das mulheres em sociedade.

Teresa de Lauretis (1987) sugere a existência da relação histórica do gênero e a sexualidade ao apresentar as limitações impostas sobre a representação de gênero, que

está inicialmente ligada diretamente a sexualidade de cada indivíduo. A autora utiliza a categoria denominada *tecnologia de gênero* (1994), para representar características e ideais de cada gênero, essa compreensão pode ser desmembrada ao imaginarmos a distinção de cada gênero e de cada representação.

As tecnologias de gênero se constituem por artefatos, formas e imagens que constroem o “engendramento”, a distinção heteronormativa que é reproduzida; apresenta-se então a participação do design nesse processo, já que é por meio dele que essas tecnologias tomam forma. Deste modo, segundo Portela (2018) a tecnologia de gênero pode ser compreendida como mecanismos que contribuem para reforçar a diferença sexual e assim se constroem nas relações sociais.

Quando compreendemos que há um produtor das tecnologias de gênero, pensa-se como as designers podem auxiliar nessa construção e desconstrução do gênero. A construção de uma percepção pautada na compreensão, no movimento e em diversos contextos que influenciam diretamente nessa formação e compreensão do sentido do gênero, pensando que o design está ligado a estes contextos, sociais e culturais. Mas também é necessário pensarmos em como as designers podem auxiliar na desconstrução do engendramento, imaginando em como se pode refletir de maneira a mediar os processos de reflexão sobre o gênero.

2.2. Empoderamento feminino

Diante deste contexto de diálogos sobre o gênero feminino, é importante trazer para estes cenários os discursos produzidos por meio do empoderamento feminino. O empoderamento surge como uma categoria de desenvolvimento que busca dar autonomia para as mulheres, fazendo com que elas consigam produzir senso crítico, conhecimentos práticos e teóricos. Além disso, parte deste processo de empoderamento, assim como o feminismo, busca a igualdade entre os gênero, propondo atuações e oportunidades iguais para homens e mulheres.

A noção de empoderamento apresenta-se como parte importante para esta pesquisa, já que ela é como um gatilho inicial para as discussões acerca dos temas femininos. Ao propor reflexões sobre empoderamento e suas extensões, é possível mostrar para as mulheres que são participantes que estamos buscando um nível harmônico de desenvolvimento, auxiliando na produção do senso crítico e no processo de trocas de experiências.

Segundo Portela (2018) o empoderamento, não é algo que pode ser aprendido, tão pouco possa ser transmitido a alguém, mas sim como um impulso, uma força que move pessoas a gerirem suas próprias vidas em busca da auto realização e auto-estima. Tratando-se de um sentimento individual que pode surgir por motivos distintos, e gerar comportamentos distintos.

Atrela-se a isso os questionamentos acerca da atuação da mulher na sociedade, pensando no que é ser mulher, quais as batalhas que são traçadas neste processo de se compreender mulher. Se o gênero é um estado fluído que passa por processos durante toda uma existência, conseqüentemente o ato de ser mulher torna-se mutável, passando por processos de construção e desconstrução. Dada as circunstâncias nas quais se encontra a realidade projetual desta pesquisa, o ato de ser mulher pode ser percebido como um processo de resistência para com o meio.

Estas diversas percepções que o feminino pode adquirir, está em um processo embaralhado de sentidos e de construções acerca do papel da mulher na sociedade. Ainda que o sentido de feminino não possa ser ligado apenas às pessoas que nascem sendo mulheres, as noções de gênero estão sempre se transformando e se reestruturando.

Ao questionarmos o processo do que é ser mulher em determinado tempo e espaço, estamos contestando não só o modo como aquela pessoa se relaciona com outras pessoas ou com o seu espaço, mas estamos, de maneira aprofundada, buscando perceber como que este processo de ser mulher é estabelecido, numa linha de raciocínio patriarcalista onde o ato de ser mulher surge como um processo de ser frágil ou de não ter qualidades suficientes para suprir determinadas necessidades, sendo incapaz de solucionar determinados problemas.

O diálogo sobre as atuações de designers e quebradeiras dentro do desenvolvimento deste processo é de suma importância, quando considera-se que é por meio da construção de níveis de participação mais profundos e proporcionalmente similares que possibilita-se a produção de conhecimento que é entendida nesta pesquisa. O Fórum Econômico Mundial (FEM), produziu um documento intitulado “Empoderamento das Mulheres - Avaliação das Disparidades Globais de Gênero” (FÓRUM ECONÔMICO MUNDIAL, 2005), que aponta cinco categorias que são necessárias para haver o empoderamento feminino, sendo elas:

- A participação econômica – diz respeito à presença das mulheres no mercado de trabalho em termos quantitativos;
- Oportunidade econômica - diz respeito à qualidade do envolvimento econômico das mulheres; as mulheres estão concentradas, na maioria dos casos

em profissões consideradas “femininas” e tendem, segundo a lógica patriarcal, a permanecer nas categorias trabalhistas inferiores às dos homens;

- Empoderamento político - diz respeito à representação equitativa de mulheres em estruturas de tomada de decisão, tanto formais quanto informais;
- Conquistas Educacionais - Somente com educação de qualidade as mulheres conseguirão acesso a empregos melhor remunerados, aos avanços na carreira, à participação e representação no governo e obterão influência política;
- Saúde e bem-estar – Prover à mulher serviços que viabilizem sua saúde física e mental.

Estas cinco categorias servem como balizadores para a compreensão de como o empoderamento deve ser pensado e aplicado no trabalho com a comunidade, refletindo sobre como elas influenciam na formação do que é compreendido como feminino. Ao refletirmos sobre as noções de empoderamento, questiona-se sobre o que fez com que elas surgissem e sobre como podem ser percebidas na prática. Além disso, questiona-se a existência de distinção na compreensão do que é feminino pelas mulheres que estão inseridas nas categorias do empoderamento, para aquelas que ainda não atingem todos os parâmetros.

O empoderamento feminino apresenta-se de maneira prática em dois momentos distintos desta pesquisa, que serão aprofundados mais adiante, inicialmente na aplicação da oficina de beneficiamento na qual por meio do repasse das técnicas as mulheres começam a produzir novos produtos que podem aumentar sua renda e com isso, atendemos um dos pontos dos medidores do empoderamento, que é a participação econômica.

No desenvolvimento do jogo do coco fala-se diretamente sobre empoderamento, buscando compreender como seus cinco parâmetros podem ser mensurados e compreendidos na comunidade. A utilização de um dispositivo materializado, é entendido como essencial neste processo de desenvolvimento para a compreensão e de trocas de sentidos e conhecimentos. Neste caso, percebe-se que o empoderamento vai além destas categorias estabelecidas, diversas vezes em uma realidade que não pode ser sequer comparada com a das quebradeiras. Pode-se pensar em desenvolvimento como:

[...] o que você quiser que seja, depende da sua política e ideologia: crescimento econômico, direitos, liberdade, meios de subsistência, boa governança, conhecimento, poder – todos estes em geral intercalados com palavras como “integração”, “sustentabilidade”, “empoderamento”, “parcerias”, “participação”, “comunidade”, “democracia” ou “ética”. Combinados, todos os ideais invocados por estas palavras nos oferecem esperança de construir um mundo melhor e mais justo, e, para a maioria pobre ao redor do mundo, um acordo melhor. (HAMDI, 2004 apud PATROCÍNIO, 2015)

Deste modo, podemos entender que o empoderamento é o passo inicial que demos não só para a aproximação com a comunidade, mas também para trabalhar as percepções acerca do feminino. Podendo perceber que nestes casos estas categorias são acionadas principalmente por atores externos, como os designers, que apresentam os parâmetros e seus sentidos, fazendo com que o empoderamento possa surgir e se estabelecer.

2.3. Representação e autoimagem

Percebe-se então a importância das novas práticas de design no processo de desconstrução do imaginário de gênero, que se baseia nesse processo de distinção. As designers têm em suas mãos a possibilidade de se comunicar e de permear, com suas habilidades, mais de um sentido e de espaço, conseguindo instigar reflexões. Ao entrelaçar as habilidades dos designers, com os conhecimentos tácitos, torna-se possível criar uma estrutura que vai além do sentido de tecnologias de gênero, trazendo a pluralidade dos gêneros para o âmbito do design.

As representações de gênero e a percepção do feminino relacionam-se por meio da ideia de que as representações advêm do modo como cada ser percebe o gênero, e é por meio desta noção que é possível dar sentidos distintos a informações similares. Já que por trás de uma representação há um sentido complexo que é um ser, que carrega consigo experiências e vivências que são próprias e únicas.

O processo de subjetivação, a construção de si nos permitem adentrar as formas de sujeição coercitivas no social e nas próprias práticas de si em termos de autoimagem, auto representação, percepção de si e de outrem. Com efeito, o processo de subjetivação das mulheres é flexionado por um dispositivo amoroso, composto de traços enunciados enquanto femininos, valores morais específicos. (NAVARRO, 2002, p. 12)

Dentre os conceitos necessários para a elaboração desta pesquisa, a autoimagem surge com grande importância, durante todo o processo, já que ela dialoga com o que é proposto nas práticas das correspondências. Estas imagens ultrapassam o sentido de representação, já que não partem de um olhar de pesquisadora, mas sim de uma percepção própria do que é feminino para estas mulheres ao se representarem por meio da fotografia.

Para Ingold (2017), a ideia de representação deve ser abandonada pelos pesquisadores, já que ela se apresenta como a maneira em que um ser percebe o outro, impondo seu olhar sobre ele, e em sua maior parte essas pessoas não fazem parte do contexto de quem está sendo representado. Além disso, a ideia de ter uma pessoa que impõe sua percepção sobre o outro, faz com que se crie uma hierarquização entre os saberes.

Não se pode falar pelo subalterno, correndo-se o risco de construir uma representação a partir de termos hegemônicos, nos quais se pautam a própria forma de fazer ciência, obedecendo a uma ordem discursiva dominante. (NORONHA, 2018, p. 128)

O desenvolvimento, por meio do design participativo, de uma estrutura que não é uma ferramenta necessariamente, para dialogar sobre questões do feminino, permite a expansão de conhecimentos produzindo um diálogo profundo com as estruturas do gênero, promovendo discussões por meio da materialidade destas estruturas. A construção de um *dispositivo de conversação* (Anastassakis; Szaniecki, 2016), compreendido como experimentos de pesquisa especulativa e intervencionista, que tem o intuito de gerar um diálogo e engajamento entre os participantes do processo.

Os termos hegemônicos como apresenta Noronha, dialogam com os sentidos de que há uma perspectiva de representação que precisa ser deixada de lado, sendo necessário propor uma pesquisa na qual as quebradeiras pudessem se perceber para além da visualidade produzindo, sem influências alheias, suas percepções acerca do gênero feminino, rompendo abruptamente com a noção de que as pesquisadoras devem impor seus olhares sobre o campo, anulando os desejos e imaginários de quem está sendo observado.

Gênero é um termo usado para analisar os papéis “feminino” e “masculino” que se tornaram hegemônicos. A aparência do homem e da mulher está profundamente ligada a regras de comportamento. Somos controlados social e domesticamente desde que fomos “generificados”. (TIBURI, 2018, p.28)

É pensando nestas hegemonias de gênero, que se busca refletir uma atuação do design que dialogue com o rompimento das regras de comportamento e com a dualidade imposta diversas vezes ao gênero, fazendo com que seja possível pensar em novas realidades, dentro da realidade das quebradeiras. Dar a estas mulheres a possibilidade de tecer novos cenário refletindo de novas maneiras sobre suas ações, inserindo o

pensamento crítico sobre o gênero neste meio, buscando compreender como o gênero se constrói nesses espaços e como sua construção permeia suas atitudes, para além dos sentidos dados a representação.

Além disso, segundo o autor “no crescimento do conhecimento humano, a contribuição que cada geração dá à seguinte não é um suprimento acumulado de representações, mas uma educação da atenção” (INGOLD, 2010, p. 7).

Ao imaginarmos uma ferramenta não apenas produtora imagens, mas sim suscitadora de reflexões e questionamentos sobre as estruturas intrínsecas do ser feminino (indo além das imagens em si) estamos, como designers, potencializando o processo de percepções e de compreensão do gênero. Se pensarmos desta maneira, ultrapassamos a ideia de designer como produtoras de tecnologias de gênero, almejando algo que vai além da construção do gênero, como uma dualidade.

2.3.1. Imagens do imaginário

Ao trabalharmos com imagens para produzir e suscitar discursos, deve-se ter cuidado em como estas construções vão surgir, pensando no modo como o pesquisador tem um papel fundamental nestes processos, no qual ele pode escolher romper com pensamentos advindos de construções sociais que já estão estabelecidas, ou buscar inovação por meio da sua atuação.

Esta atuação como pesquisadora, ao buscar não influenciar na construção da percepção do gênero por meio de suas próprias vivências, não deve ser percebida como omissão para com o meio e a comunidade na qual se desenvolve a pesquisa, mas sim como um questionamento acerca de sua atuação e do desenvolvimento dos saberes que são estimulados, criados e modificados nestes contextos.

Pensar em um contexto de vida criativa, exige não só uma noção de desenvolvimento de alternativas para as situações complexas que envolvem problemas da comunidade, mas também pensa-se na utilização do imaginário como uma instância para além das categorias usuais (diversas vezes direcionadas apenas para artistas), propondo o direcionamento para a produção de novos saberes. Como apresenta Noronha (2016).

Viver criativamente é, portanto, a chave para desencadear o processo de imaginação. A criatividade, veio sendo paulatinamente deixada de lado, em um mundo em que a construção dos saberes se baseia na autoridade do conhecimento científico. (NORONHA, 2016, p. 8)

Então é importante dialogar com duas coisas: o imaginário e suas imagens. O imaginário surge como uma das partes mais importantes deste processo, pois é por meio dele que se constroem as imagens acerca do feminino, já que é nele que insere-se às experiências de cada ser. É por meio desta construção de imagens que buscam sintetizar os sentidos de gênero que atrela-se a autoimagem, surgindo como um resultado de processos de compreensão e entendimento do ambiente, das reflexões e das imagens que estão ligadas ao contexto.

Ao produzir uma pesquisa que busca dar autonomia aos participantes, o trabalho com imagens deve ser realizado com atenção e cuidado, já que estas imagens assumem uma função importante de traduzir parte dessa visualidade produzida pelas mulheres desta pesquisa. Deste modo, é necessário trazer imagens do contexto no qual as mulheres estão inseridas para dentro da pesquisa, além de produzir um contato maior por meio do conhecimento das práticas locais, podendo aprofundar discursos sobre alguns temas.

A escolha das imagens passa por um processo de pensar nas fotografias como um registro não só de um momento, mas do contexto que envolve aquela cena específica. Ao fotografar determinada situação, registra-se também parte da nossa percepção acerca da situação e para isso, estamos controlando visualmente uma cena na qual pode-se evidenciar algo ou excluí-lo, fazendo com que possa existir uma mudança entre a realidade e o que foi registrado por meio da fotografia.

Pink (2013), relata que as imagens não apenas auxiliam no processo de construção de conhecimento, mas propiciam a produção de conhecimentos diferentes dos que as palavras provocam. Percebe-se então, que as imagens assumem um papel também provocativo, sendo importante para estruturar um meio entre os conhecimentos que estão sendo trabalhados nesta pesquisa, fazendo com que exista uma troca que ultrapassa as noções tradicionais da etnografia, atingindo níveis que só são conseguidos pela materialidade.

Toda fotografia representa em seu conteúdo uma interrupção do tempo, e portanto, da vida. O fragmento selecionado do real, a partir do instante em que foi registrado, permanecerá para sempre interrompido e isolado na bidimensão da superfície sensível. (KOSSOY, 2001, p. 44)

Como apresenta Kossoy, imagens são um fragmento do momento em que foram registradas e ter consciência de que uma situação pode ser controlada por quem está registrando é de suma importância neste processo, pois é por meio disto que entende-se que ao dar uma câmera para as quebradeiras dá-se autonomia para que elas registrem seu ponto de vista, mostrando o que é relevante para si.

3. DESIGN PARTICIPATIVO

O design se desenvolveu em meio às indústrias provenientes de um cenário capitalista, que ainda pode ser percebido em diversas abordagens. Utilizando-se da criatividade como instrumento para dar novas formas e sentidos para objetos, sendo necessário pensar nessa capacidade como um potencial que pode ser direcionado para as mais diversas intenções. Durante o desenvolvimento do design, surgiram alguns autores que faziam críticas aos processos baseados sob os prismas do capitalismo, questionando o modo de se fazer design e de pensar nos processos, com abordagens mais socialistas.

Pensando desta maneira, Victor Papanek (1971) desenvolveu duras críticas em seu livro “Design for the real world”, no qual surgiram diversas problematizações sobre as atuações dos designers. Para isso, o autor dialoga com um pensamento sustentável envolvendo o design. Tal sustentabilidade liga-se diretamente às noções de responsabilidade, de como o designer deve compreender todos os processos e pensar em todas as etapas de um produto, trazendo as discussões de design para além do seu campo de conhecimento.

A possibilidade de atuar nas mais diversas áreas de conhecimento dá ao design um caráter interdisciplinar, que se apresenta de suma importância em cenários atuais, nos quais há uma grande produção de conhecimento em parceria com outras áreas de saberes.

Estes conhecimentos estão em constante transformação, multiplicando suas características e delineando novos percursos, isso faz com que os problemas por consequência se apresentem de maneira complexa e dinâmica, produzindo cenários complexos, que demandam soluções complexas e conseqüentemente a atuação do designer ultrapassa a produção de bens de consumo.

A grande importância do design reside, hoje, precisamente em sua capacidade de construir pontes e forjar relações num mundo cada vez mais esfacelado pela especialização e fragmentação de saberes. (CARDOSO, 2012, p. 234)

Os processos colaborativos em design na última década, estão sendo aplicados nas mais diferentes áreas de estudos e pesquisas em design, proporcionando ao designer um contato aprofundado com outras áreas de conhecimento e vislumbrando atuações que antes não aconteceriam. Estas experiências possibilitam a criação de uma estrutura de projeto onde o designer deixa de ser o único ser envolvido. Quem antes buscava solucionar os problemas dos “clientes” passa a ser agora um mediador de processos, dialogando diretamente com necessidades e soluções, construídas em parceria com os atores sociais envolvidos.

3.1. Codesign

Estes cenários complexos e em seus desdobramentos que as metodologias convencionais de design se tornam insuficientes, pois não conseguem atingir as necessidades que surgem durante os processos de inovação. A partir disso surgem novas etapas metodológicas, ferramentas e aparatos que auxiliam o design no processo de desenvolvimento de novas habilidades.

O metaprojeto surge como uma possível referência projetual para os cenários complexos e como linha guia para uma fase em transição, na qual não mais o produto opera ou que deve operar. O metaprojeto atua como uma plataforma de conhecimentos que considera as referências materiais e imateriais, tangíveis e intangíveis, objetivas e subjetivas e que promove redes e relações inéditas, bem como interfaces inovadoras para os produtos e serviços que comporão esse próximo design. (MANZINI, 2010, p.XI)

Pensando nisso, surgiu o metaprojeto como algo que vai além da metodologia projetual, baseando-se na ideia de um “Projeto do projeto” (CELASCHI, 2007 apud ISHIHARA, 2014 p. 4), e na organização do processo projetual. Se adaptando aos cenários que são desenvolvidos, fazendo da reflexão uma característica presente em todas as etapas do projeto. Deste modo, o projeto é sempre aprimorado e moldado às situações que lhes são apresentadas.

Esta atuação apresenta-se em níveis distintos, desde um contato único, no qual os *stakeholders* participam em etapas selecionadas e isoladas, até etapas de desenvolvimento e execução total, nestes projetos os designers trabalham durante todo o processo ao lado dos *stakeholders*.

É possível observar que nos projetos nos quais há uma participação integrada e igualitária, de designers e atores sociais, ultrapassa-se a ideia de gerar soluções aos

problemas, atendendo as demandas e necessidades que estão além da criação de um produto.

Dentre as fases presentes no desenvolvimento de um projeto de codesign, não existem metodologias pré-estabelecidas, e sim abordagens que surgem e dialogam com o que é imposto e desenvolvido em campo, ao lado dos atores sociais. Porém Piirainen et al. (2009), listou e organizou cinco etapas que estão presentes neste processo e que, segundo o autor, trazem êxito ao desenvolvimento destes projetos, são eles:

- 1) Entendimento compartilhado: onde é necessário assegurar o entendimento compartilhado (modelos mentais do problema, estado atual do sistema e a solução vislumbrada) entre os atores do processo de colaboração no design de um produto.
- 2) Qualidade satisfatória: onde se deve alcançar resultados positivos quanto à qualidade estipulada equilibrando necessidades e limitações individuais dos atores ao fazerem escolhas no processo de design colaborativo.
- 3) Equilíbrio entre rigor e relevância: onde é necessário equilibrar o rigor dos métodos de design com a relevância da participação das partes participantes no processo.
- 4) Organização da interação: onde é imperativo organizar eficazmente garantindo a interação entre os atores, atingindo racionalidade no processo e encontrando formas e meios para chegar melhor aos objetivos do projeto.
- 5) Garantia da propriedade: onde se deve garantir à organização detentora do projeto, dentro do processo colaborativo, a implementação do projeto com a transferência de sua propriedade (PIIRAINEN et al., 2009, p.132).

Percebe-se que dentre os itens elencados há uma linha de raciocínio que parte do macro ao micro, mostrando a importância da participação dos atores sociais, durante todo o processo de desenvolvimento. No item dois, os autores dialogam com as necessidades e limitações individuais de quem está envolvido, e são estas situações que moldarão o desenvolvimento do projeto, já que elas podem surgir durante todo o processo.

Diante destes novos cenários compartilhados, surgem termos como designer difusos (Manzini, 2015), designer orgânicos (Noronha, 2017) e praticantes habilidosos (Ingold, 2018), que denominam os atores sociais que participam do desenvolvimento destes projetos, mas que não tem formações acadêmicas na área do design.

Quando se desenvolve um projeto colaborativo, deseja-se que as fronteiras que envolvem os conhecimentos acadêmicos, sejam ultrapassadas, valorizando os conhecimentos tácitos e repensando nas hierarquias criadas.

Estes conhecimentos que são desenvolvidos durante práticas, experimentações e vivências, que não estão necessariamente ligados aos conhecimentos acadêmicos, são denominados de conhecimentos tácitos, que neste caso, é o saber fazer das mulheres com o coco babaçu. Segundo Spinuzzi (2005), um dos objetivos dos projetos participativos é preservar o conhecimento tácito, que é diversas vezes invisibilizado.

O conhecimento tácito não é feito de forma sistemática ou quantificável, passa despercebido e muitas vezes desvalorizado. Em particular, os trabalhadores muitas vezes não são valorizados pela administração porque habilidades são invisíveis: a complexidade, dificuldade e interconectividade do seu trabalho não são reconhecidos. (SPINUZZI, 2005, p. 166)

Além de pensar nos conhecimentos tácitos e em sua valorização por meio do trabalho em conjunto, pensa-se em atrelar isso ao rompimento da ideia de hierarquia de saberes. Essa noção de hierarquia vem sendo construída desde que houve a colonização de territórios pelos europeus, quando a ideia de que há um povo mais evoluído que outro começou a ser repassada – a partir do conceito de etnocentrismo ou mais especificamente eurocentrismo. E isso foi sendo reproduzido até chegarmos em nossa realidade na qual as minorias sociais são vistas com olhares excludentes.

Aos agirmos com atenção para com as pessoas com quem vivenciamos nosso estar no mundo estaríamos aptos a reaprender por meio de novas respostas e novos movimentos, o que é projeto ou criatividade, em outros termos ou em outras formas de pensar e fazer coisas. (NORONHA, 2018, p. 126)

Para romper com estes ideais, utiliza-se da atenção com o outro durante o desenvolvimento de projetos, pensando em como executar esta atuação em campo e como dialogar com quem está envolvido nesse processo. A ideia de que a criatividade em um projeto só pertence a quem é designer ou que nem todos nascem com esta característica, é desmistificada quando se começa a refletir acerca do que já vem sendo produzido pelas pessoas da comunidade, descentralizando as decisões que são tomadas.

E também, é por meio da utilização de metodologias de design participativo que a pesquisa assume um caráter no qual há maior flexibilidade quanto às decisões tomadas durante o percurso, tornando-se possível fazer modificações metodológicas durante todas as etapas do processo em campo. Esta flexibilidade faz com que, além de tornar-se adaptável, o processo metodológico se apropria das características do espaço para ser aplicado, havendo um maior entrelaçamento entre a metodologia da pesquisa e seu desenvolvimento.

3.2. Jogos mediativos

Ao assumir novas funções sociais como a de mediar conflitos, o designer precisa desenvolver não só habilidades, mas também ferramentas que o auxiliem neste processo. É a partir desta demanda que surgem os jogos mediativos, que têm como característica principal a possibilidade de dialogar com os indivíduos que estão envolvidos em determinados conflitos, imaginando e projetando possíveis soluções futuras.

A perspectiva de usos de jogos como mediadores e tangibilizadores de demandas sociais em situação de negociação, tem como principal ponto de interesse a possibilidade de acionar a capacidade de imaginação dos interlocutores. (NORONHA, 2016, p. 8)

Tangibilizar possíveis soluções é uma tarefa que exige do designer, uma capacidade que vai além do seu imaginário, precisa existir um processo de materialização para que se atinja também os imaginários de quem está envolvido no processo e com isso se consiga alcançar possíveis soluções futuras. É na etapa do **fazer** que deve-se haver uma atenção redobrada, já que nos processos de codesign, a materialização está atrelada ao fazer em conjunto em parceria com os stakeholders que estão envolvidos neste processo.

Nesta etapa do fazer em parceria que surgem os protótipos, que neste caso podem ser denominados de *provótipos* (GUNN and DONOVAN, 2012), já tratam-se de dispositivos que trazem consigo a capacidade de provocar os interlocutores e por meio desta característica conseguem ir além nos níveis de respostas e de interações que poderiam ser obtidas sem o auxílio destas estruturas.

A jogabilidade e a ludicidade são características que ao serem aplicadas a um dispositivo, fazem com que passem de uma simples materialização para uma experiência tátil que amplia os sentidos e significados. A utilização das habilidades não só do designer com seu pensamento projetual, mas também dos atores da comunidade que conhecem seus problemas e suas necessidades, dá ao jogo a possibilidade de atingir de maneira mais assertiva aquilo que precisa ser mediado.

Parte inicial desta pesquisa, utilizou a materialidade dos jogos mediativos para dialogar sobre o empoderamento e os problemas que são encontrados na comunidade, para criar o jogo do coco (imagem a seguir). É importante frisar que o processo não foi completamente compartilhado, já que os *stakeholders* não participaram do desenvolvimento total do jogo, sua participação deles restringiu-se ao desenvolvimento das cartas, do tabuleiro e peças, mas as regras e a dinâmica do jogo foram desenvolvidas pelos designers,

tomadas por conta do papel social que é assumido em sociedade, dá ao jogador a possibilidade de produzir desdobramentos importantes para além da ludicidade do jogar.

3.3. Práticas de correspondência

As noções de que um ser está sempre desenvolvendo elos e relações, entre artefatos e pessoas, assumindo responsabilidades sobre suas atitudes é descrita como *responsability* (INGOLD, 2018), uma habilidade em compreender o que é oferecido pelas situações que os cercam e compreendendo o próprio desenvolvimento no seu espaço e mundo. O foco de tais práticas são, preferencialmente, pequenos núcleos e as particularidades acerca dos seres e dos saberes.

É por meio deste contato com outros seres que habilidades essenciais para as designers são desenvolvidas, tais como a sensibilidade, a atenção e o respeito. E é por meio destas habilidades que se pode entender que não deve haver distinção entre os níveis ou patamares, ocupados pelas pessoas que compõe os projetos. “A pansensibilidade, isto é, a ideia - cultivada por muitos povos territorializados e indígenas - de que a consciência e o significado são propriedade de todos os seres vivos (inclusive da matéria), não apenas dos humanos” (ESCOBAR, 2016, p.162).

Estas noções de design e novas estruturas, são diversas vezes denominadas de “design social”, porém acredita-se que ao agregar o social, se assume que nenhum design antes destas abordagens estava ligado diretamente ao âmbito social. E isso vai contra aquilo que se compreende como uma das características primordiais para o fazer design, desde seu princípio, que é a empatia para com o outro.

A expressão Design Social parece denunciar um apartamento essencial entre a atividade criativa e prospectiva do design e os modos de vida em sociedade. Entretanto, essa noção pode estar querendo nos contar de um design socialmente informado, que se articula em torno da dimensão social, levando a sério os modos com que os habitantes do mundo, nem todos eles profissionais de design, entendem e conduzem suas vidas. (ANASTASSAKIS e KUSCHNIR, 2013, p. 101)

Diante disso, surgem as práticas de correspondências, propostas por Tim Ingold (2016, 2017), “baseia-se em um processo de atenção para com o mundo, em que as pessoas se dedicam a responder àquilo que as interessa, construindo assim, o ambiente, a partir daquilo que é fruto da atenção” (NORONHA, 2018, p. 133). Esse processo de

construção coletiva, entre o design e a antropologia permite aos designers assumir novos posicionamentos.

O processo de correspondência inicia-se pela comunicação, tratando-se de uma comunicação que pode ser percebida para além da fala, pois está presente em outros sentidos, como o tato e a visão, não sendo necessariamente entre duas pessoas. Para isso, pensa-se na correspondência entre pessoas e as imagens que serão produzidas durante esta troca.

“Correspondência [...] é o processo pelo qual seres ou coisas literalmente respondem uns aos outros ao longo do tempo, seja na troca de cartas ou palavras em uma conversa, ou de presentes, ou mesmo ao dar as mãos.” (INGOLD, 2016a, p.14). É importante compreender que ao utilizarmos a correspondência como parte principal neste contexto de pesquisa, devemos dar a devida importância para o **fazer junto**, que segundo Ingold, é parte de suma importância. A correspondência segundo Ingold (2016a), passa por três estágios para que possa desenvolver-se amplamente, sendo eles: hábito, agenciamento e a atenção.

O hábito é descrito como a repetição de determinadas atividades, na qual a sua repetição constante faz com que não se tenha muita atenção para o que está sendo feito, porém ainda assim, existe o desenvolvimento de experiências.

O agenciamento, traz consigo ambiguidades em seu sentido mais profundo, porém pode ser compreendido na correspondência como a inexistência de sujeitos como vontades e desejos “nem "eu é" ou "você é" lugar antes de qualquer ação. É por isso que é tão difícil encontrarmos as palavras para expressá-lo” (INGOLD, 2016a, p. 12). Deste modo, compreende-se que para haver a correspondência é necessário que se mantenha a existência de um entrelaçamento entre duas situações/seres distintos.

E por último, pensa-se na atenção como instância na qual a mente se propõe a compreender as coisas que estão envolvendo o corpo. Como pode ser visto a seguir:

Esse tipo de atenção é sobre combinando o conteúdo da mente com os objetos do mundo e estabelecendo um plano único correlação entre cada representação mental e cada característica física. É o caminho a mente tem que fazer para checar o mundo, e periodicamente interrompe o movimento para fazer um balanço. Às vezes, o corpo não obedecerá ao comando da mente de parar: como mãos que tremem ao olhar através de binóculos ou tirar uma foto, ou pés que balançam quando admirando uma vista. (INGOLD, 2016a, p. 13)

As práticas de correspondência precisam do equilíbrio no desenvolvimento destas três características, entendendo que há distinções entre hábitos e vontades, entre intenções

que balizam um percurso e a sua atenção para com o percurso que está sendo feito. Segundo Ingold (2016^a), “Ao se caminhar pede-se a resposta contínua do pedestre para o terreno, o caminho e os elementos. Para responder, ele deve atender a essas coisas à medida que avança, juntando-se ou participando delas em seus próprios movimentos”.

Deste modo, compreende-se que o fazer do design por meio de práticas de correspondências, requer do designer uma atenção direcionada para os não-designers. Além disso, é necessário compreender que há uma diferença entre estar unido com e juntar-se a algo/alguém.

Podemos dizer que pedaços de madeira ou mãos que se estendem em boas vindas são unidos, mas não se juntou. (...) Não é mais unido do que esgotado. Pelo contrário, continua. Na malha, as linhas são unidas não "para cima" mas "com". Como as vozes em músicas de coral, cuja harmonia reside na sua alternância de tensão e resolução, as linhas entrelaçadas da malha juntam-se umas às outras e, ao fazê-lo, possuem um sentimento interior um pelo outro e não simplesmente ligado por contigüidade externa, adotarei o termo *simpatia* para me referir a essa sensação. (INGOLD, 2016a, p. 6)

Quando pensamos em linhas que ao se juntarem acabam por criar malhas, podemos criar uma comparação com seres que são únicos e ao se juntarem formam determinada comunidade, neste caso, pensamos em como estes seres se entrelaçam para formar uma estrutura. Pensa-se também em como esta estrutura é tecida quando há a presença de agentes externos nestas comunidade, podendo ser identificado como a linha que se difere das demais nesta construção.

Por mais que o designer tente criar uma linha de atuação com base na correspondência, e com isso, um processo que busca o mais próximo possível da atuação igualitária entre os envolvidos, o fato de ser um agente externo sempre será levado em consideração, já que ele não carregará as mesmas formações e estruturas.

É importante levar em consideração que para se fazer design por meio da antropologia, deve-se buscar em consideração o que é desenvolvido pelo Design Anthropology (DA), um campo de saber que une os conhecimentos desenvolvidos pelo Design e pela Antropologia. Ultrapassa-se a noção de simples junção como um encaixe de peças, mas cria-se um elo no qual estes dois campos de saberes se unem e produzem pesquisas/projetos que são em sua essência, mais humanos.

A correspondência é um destes processos que surgem ao ampliarmos estes campos de conhecimento, e com ela a possibilidade de destinar uma quantidade mais relevante de atenção para os processos que envolvem o fazer do design, valorizando não só os

resultados positivos obtidos ao final de uma pesquisa, mas o seu percurso e os erros cometidos como designer.

Copesquisar implica a ampliação dos pontos de partida e a incorporação de termos anteriormente não incorporados na prática projetual, com a problematização da pesquisa e do design em si. Pensar em um projeto autônomo seria incorporar táticas e estratégias que são construídas em correspondência, a partir do interesse mútuo. (NORONHA, 2018, p. 134)

Esse processo de transformar e transpassar o design, pensando nele para além das categorias pré estabelecidas, nos dá a possibilidade de pensar em um campo crítico no qual o design pode se estabelecer de maneira a ser desenvolvido com maior fluidez, havendo um tensionamento dos limites e das extremidades da atuação do designer. Como apresenta Noronha (2018), um projeto autônomo dialoga diretamente com as práticas de correspondência.

4. METODOLOGIA

A utilização de metodologias colaborativas no campo do design apresenta-se como uma possibilidade de repensar e reprojeter a atuação da designer em um âmbito complexo, podendo descobrir por meio da atenção uma possibilidade de conectar-se ao que nos cerca. Ao desenvolver novas ferramentas e dispositivos, por meio do codesign é possível dar à pesquisa um caráter não prescritivo, no qual as situações do campo modelam o que será desenvolvido.

O design tende ao infinito – ou seja, a dialogar em algum nível com quase todos os outros campos de conhecimento. Em seu sentido mais elevado e ambicioso, o design deve ser concebido como um campo ampliado que se abre para diversas outras áreas. (CARDOSO, p. 234)

Por meio das práticas de correspondências e de metodologias de design participativo busca-se atingir a produção de discursos, reflexões e questionamentos, pensando na atuação das quebradeiras atrelada a atuação de designers na comunidade. Esta etapa apresenta-se como parte importante neste processo, já que a metodologia é essencial à pesquisa, já que aglutina-se todas as etapas teóricas e seus desdobramentos práticos da pesquisa.

A utilização do codesign, como afirma Manzini (2015), propicia o engajamento e a possibilidade de mapear as tensões e os diferentes pontos de vista entre os interlocutores, fazendo com que o designer se torne um facilitador de inovação.

Ao propor as prática de correspondência, Tim Ingold (2013) sugere um movimento no qual há uma continuidade de respostas, de maneira atenciosa e empática dando ênfase ao conhecimento que, segundo o autor, está no fazer. Além disso pensa-se na realização do comunal, descrita por Escobar (2016), como a criação das condições para a autocriação contínua da comunidade e pelo seu acoplamento estrutural bem-sucedido com o ambiente. Estas práticas serão utilizadas como metodologias em campo.

Para desenvolver e guiar estas trocas pensou-se numa metodologia que auxiliasse o reconhecimento do referencial visual, das experiências e vivências destas quebraadeiras, podendo traduzir os discursos para produzir essas imagens em campo. A possibilidade de trabalhar com imagens faz com que consigamos gerar uma visão e transmitir informações que estão além das encontradas por meio do discurso. Como apresenta-se a seguir:

Quando escolhemos uma imagem para constar em um processo metodológico, estamos propondo um novo fluxo de significações. Ao sistematizá-las em um quadro, ou em um processo de montagem, estamos criando cenários de novos significados porque estamos acionando o imaginário de cada sujeito de pesquisa sobre as imagens. (PORTELA, 2018, pág. 25)

Pensa-se nas ações realizadas de maneira macro e micro, sendo assim as ações ainda que organizadas em níveis de complexidade distintos e representadas com características que suscitam contatos diferentes com as mulheres, tinham as práticas de correspondência guiando o processo, e por isso não poderiam ser isoladas. Ao utilizar as práticas de correspondência como abordagem norteadora deste processo, há uma mudança nas estruturações da pesquisa fazendo com que a metodologia surja de maneira fluída, permeada por reconstruções.

Pretende-se fazer uma pesquisa de design por meio da antropologia, e para isso o Design Anthropology é amplamente utilizado, "não é nem uma antropologia do design, nem um design antropológico, mas, sim, o exercício de uma experimentação interdisciplinar que busca operar a partir da conjugação entre as duas disciplinas." (ANASTASSAKIS & KUSCHNIR, 2014, p. 5). Este vínculo que iniciou-se pelas práticas de etnografias nas pesquisas de design, é utilizado para promover uma metodologia que dá abertura para questionamentos e para um contato mais direto com os participantes, fazendo com que a pesquisa vá muito além da etnografia.

Segundo Ingold, a etnografia tem seus métodos, mas não é um método em si, além disso “a etnografia não é um meio para o fim da antropologia, então a antropologia também não é o criado da etnografia. Repetindo, a antropologia é uma investigação sobre as condições e possibilidades da vida humana no mundo” (INGOLD, 2011, p.241).

Para desenvolver a correspondência utilizou-se da aproximação como ação inicial, buscando conhecer o campo de pesquisa, compreendendo as necessidades, imaginários e desejos que pertencem as mulheres que estão inseridas nesse processo, escutando de maneira atenta as informações que eram ditas, indo além das palavras.

Buscou-se criar um elo com as mulheres envolvidas neste processo desde as etapas iniciais da pesquisa, teceu-se uma linha de respeito e confiança. Estas duas ações de codesign, que consistiam em uma oficina de otimização do uso de sementes e do coco, para a produção de bijoias e outros artefatos e posteriormente o desenvolvimento do protótipo do jogo do coco, construído para dialogar sobre empoderamento feminino, por meio de situações e imagens. Aplicados e desenvolvidos em tempos diferentes, representam os primeiros vínculos com a comunidade, servindo de base para desenvolver posteriormente percepções acerca do feminino na comunidade, por meio da utilização e produção de imagens.

Partindo para este segundo nível de contato, mais aprofundado, no qual as noções de empoderamento já haviam sido traçadas e discutidas, desenvolveu-se aquilo que é referente ao objetivo principal desta pesquisa, a produção de imagens para refletir sobre as percepções do gênero feminino. Para isso, houve o desenvolvimento de cinco ações distintas, sendo elas:

1. Dinâmica da elicitación: por meio da utilização de imagens registradas anteriormente na comunidade, deseja-se questionar sobre o que pode ser associado por estas mulheres ao feminino, suscitando o imaginário, buscando produzir diálogos acerca do gênero e aquilo que compõe o espaço que o constrói e desconstrói.

2. Ilustrando o gênero: produção de ícones que ilustrem as noções de gênero que são desenvolvidas na comunidade.

3. Teia da empatia: por meio da utilização de um barbante, opera-se uma dinâmica na qual as pessoas que estão na roda deve passar o barbante para a companheira que desejar, fazendo-lhe um elogio.

4. Produção de imagens e colagem coletiva: divisão dos integrantes em equipes, propondo falar sobre quatro temas por meio de sessões de recorte e colagem de revistas e registros por meio da fotografia, podendo ser *selfies* e/ou registros do espaço.

5. Análise coletiva: após a produção de imagens e de ícones, busca-se refletir sobre o desenvolvimento dessas etapas. Compreendendo como que se atingiu os resultados finais das colagens e as fotografias.

Estas ações do projeto buscam produzir por meio da criação coletiva, a construção da imagem destas mulheres, imagens que vão além de registros fotográficos, refletindo sobre como são atribuídos os significados ao universos do feminino.

Quadro 1: percurso metodológico.

ETAPAS METODOLÓGICAS	MÉTODOS	TÉCNICAS
Compreender os objetivos e justificativas traçadas para a pesquisa	Revisão bibliográfica	Pesquisas em bancos de dados de publicações científicas e livros
Levantamento sobre atuações de designers em comunidades e aproximação com a comunidade de São Caetano	Revisão bibliográfica e atividades em campo	Observação direta, entrevistas, pesquisa em bancos de dados pesquisas científicas e livros
Desenvolvimento da Oficina de beneficiamento de sementes e utilizações do coco	Pesquisa em campo por meio da correspondência	Ação colaborativas entre designers e artesãs
Desenvolvimento do protótipo do jogo do coco	Pesquisa em campo por meio da correspondência	Ação colaborativas entre designers e artesãs
Sistematização das informações obtidas em campo	Análise dos resultados	Categorização dos discursos; análise para a construção dos resultados
Desenvolvimento de dispositivo para compreensão do feminino	Construção do dispositivo por meio da correspondência e cinco ações de compreensão	Fotoelicitação; produção de fotos e ilustrações; colagens
Análise e sistematização das informações obtidas em campo	Análise dos resultados	Transcrição de áudios; Análise das imagens e ilustrações
Reflexões e debates	Reflexões sobre correspondência	Reflexões sobre a atuação dos designers em campo e o desenvolvimento dos dispositivos

Fonte: das autoras.

A participação dos *stakeholders* permeou a maior parte dos processos em campo, fazendo com que houvesse um desenvolvimento em conjunto dos produtos que se assumem como resultados. Como pode ser percebido no quadro a seguir:

Quadro 2: participantes e resultados da pesquisa.

ETAPAS	PARTICIPANTES	RESULTADOS
Compreensão dos objetivos e justificativas	Designers	Produção da etapa teórica da pesquisa
Levantamento sobre atuações de designers e aproximação com a comunidade de São Caetano	Designers e quebradeiras	Produção da parte teórica da pesquisa e do primeiro contato com a comunidade
Desenvolvimento da Oficina de beneficiamento de sementes e utilizações do coco	Designers, quebradeiras e crianças da comunidade	Artefatos feitos com o coco e sementes encontradas na comunidade
Desenvolvimento do protótipo do jogo do coco	Designers, quebradeiras e crianças da comunidade	Protótipo do jogo do coco
Sistematização das informações obtidas em campo	Designers	Análise dos dados obtidos em campo
Desenvolvimento de dispositivo para compreensão do feminino	Designers e quebradeiras	Imagens, colagens e diálogos acerca das percepções sobre o feminino
Análise e sistematização das informações obtidas em campo	Designers	Sistematização dos áudios e das imagens obtidas em campo
Reflexões e debates	Designers	Desenvolvimento das análises e debates da pesquisa

Fonte: das autoras.

Dentre os resultados alcançados pode-se perceber que há uma divisão entre aqueles que configuram-se de maneira palpável e aqueles que estão no campo do imaginário. Além disso, os resultados são obtidos por meio de reflexões e questionamentos, realizados por meio da parceria designers e quebradeiras.

5. CORRESPONDÊNCIAS EM DESENVOLVIMENTO

Nesta etapa de desenvolvimento da pesquisa, apresentam-se diversos contatos realizados com a comunidade de São Caetano, nos quais buscou-se tecer relações, criando laços de confiança entre pesquisadores e membros da comunidade. Contemplando duas ações principais realizadas anteriormente, sendo elas: uma oficina de codesign (com reaproveitamento do coco e beneficiamento das semenstes) e um protótipo de jogo para dialogar sobre empoderamento feminino, desenvolvido em parceria com a comunidade. Além disso, a terceira atividade que trabalha com imagens para compreender a percepção do feminino pelas mulheres da comunidade.

São Caetano é uma das comunidades quilombolas pertencentes ao estado do Maranhão, composta em sua maioria por mulheres, esteve sempre ligando suas atividades cotidianas ao coco babaçu. Foi apenas em 2011, segundo os moradores, quando tornaram-se mais reincidentes as disputas territoriais, que a comunidade descobriu que pertencia a um território quilombola e que as terras não poderiam ser comercializadas, e sim, deveriam ser defendidas.

Na correspondência, o movimento e o relacionamento são efetivamente a mesma coisa, na medida em que o movimento responde a outros movimentos com os quais ele acompanha (como na polifonia musical). Eles são os mesmos precisamente porque o movimento não é corporificado, mas sim animado. De fato, o movimento corporificado me parece uma contradição em termos. E esse movimento animado, em certo sentido, libera o pensamento do impasse do pensamento. É o que o violoncelo faz por mim. (INGOLD, 2017, p. 118)

Percebe-se que para o autor, estar em correspondência se relaciona com ato de estar em movimento, podendo compreender que movimentar-se é estar praticando uma troca, neste caso, uma troca de conhecimentos e experiências. Porém, esta troca só pode acontecer quando as duas ou mais pessoas que estão envolvidas, se abrem para esta experiência, tornando-se possível pensar na música neste estado, já que para ela acontecer é necessário que exista um conjunto e uma combinação de instrumentos.

As etapas que fazem parte do contato inicial com a comunidade, serviram para criar um vínculo com as mulheres que fazem parte diretamente desta pesquisa, fazendo com que se pudesse produzir um elo que baseia-se principalmente em estar atento ao modo como as atividades na comunidade seriam executadas. Fazendo com que as mulheres pudessem entender que estávamos criando um espaço de respeito para com suas vivências e com a comunidade.

A seguir, apresentam-se as atividades de maneira prática, detalhando como atingiu-se a materialidade das ações descritas anteriormente nas etapas teóricas e metodológicas. Desde a oficina realizada por meio do codesign, o protótipo do jogo as imagens que trabalham as percepções do feminino.

5.1. Oficinas de design

A comunidade de São Caetano, pertence ao município de Matinha (MA) situada há 238 km de São Luís (MA), composta em sua maioria por mulheres que desempenham algum trabalho relacionado ao coco babaçu, algumas fazem parte do MIQCB (Movimento Interestadual das Quebradeiras de Coco), que está presente nos estados do Maranhão, Tocantins, Pará e Piauí. Tendo como os principais produtos o azeite de coco, a farinha (que dá origem ao biscoito e ao bolo), o carvão e o mesocarpo do babaçu que é incrementado à merenda escolar, aumentando o valor nutricional da mesma.

O primeiro contato com a comunidade aconteceu por meio de uma oficina realizada em junho de 2017, realizada pela equipe do NIDA – Núcleo de Pesquisas em Inovação, Design e Antropologia, da UFMA. Esta ideia surgiu com base em uma oficina que foi realizada pelo NIDA em 2016, em Esperantina – PI, na qual trabalhou-se com o projeto PINDOVA¹, que envolviam os filhos de mulheres integrantes do MIQCB. As práticas realizadas pelas crianças acabaram por ser enquadradas pelo Ministério do Trabalho, como trabalho infantil.

Para dirimir este equívoco o MIQCB, em parceria com a Organização Internacional do Trabalho (OIT) e uma equipe composta por antropólogos, epidemiologistas e um engenheiro do trabalho, produziram um “mapa de risco”, no qual foram agrupadas e organizadas todas as informações que se tinha sobre a participação das crianças nos trabalhos com as mães e também nos seus envolvimento com a escola (no qual houve um processo de buscar entender os problemas para se chegar até a escola] e o seu abandono.

A oficina foi realizada por três professoras que compõe o NIDA e três alunas de graduação. Tendo como intuito passar as técnicas que poderiam ser direcionadas para as

¹ O projeto PINDOVA surgiu em 2013 e foi finalizado em abril de 2016, participaram cerca de 200 pessoas das áreas do Maranhão, Piauí, Tocantins e Pará. Sua denominação deve-se ao termo Pindovas atribuído às palmeiras jovens de babaçuais e, por isso, passou a representar também os jovens das comunidades do MIQCB. (PORTELA, Raiama. 2016, p. 5615)

sementes e para o coco, utilizando materiais que em sua maioria pudessem ser encontrados na comunidade ou que fossem adquiridos por um baixo custo.

As atividades dividiram-se em momentos distintos, o corte das rodelas do coco, a produção de carimbos, a costura de bolsas e/ou almofadas, o entrançamento das tiaras de cabelo, o beneficiamento e tingimento das sementes que depois foram utilizadas na produção das biojoias. Apresentando aplicações que exigem menor desgaste físico e maior retorno financeiro, sendo realizada na sede do MIQCB da comunidade.

Figura 2: Quebradeiras e pesquisadora partindo o coco.



Fonte: Núcleo de Pesquisas em Inovação, Design e Antropologia – NIDA.

Ao apresentar inicialmente as diversas utilizações possíveis da semente da Juçara, que já se sabia que poderia ser obtida na comunidade, descobriu-se diversas outras sementes e matérias-primas existentes, que poderiam assumir outras formas e gerar novos produtos. Deste modo, a oficina foi tomando formas para além daquilo que já havia sido previsto inicialmente, traçando novos resultados, por meio da participação efetiva da comunidade.

O propósito principal da oficina era apresentar os possíveis usos dos materiais que já fazem parte da realidade das artesãs, já que há uma grande quantidade de sementes presente na comunidade, de diversas espécies. Estas sementes são na maior parte do tempo descartadas e foi pensando nisso que foi proposto o uso delas para produção de biojoias, ensinando o processo de limpar, furar e beneficiar. As etapas que envolvem as sementes foram as que os jovens demonstraram maior interesse aprender e colocar em prática.

A realização da oficina fez com que houvesse um processo de cocriação, entre as técnicas de entrançamento, beneficiamento das sementes e atividades que já eram realizadas pela comunidade; gerando uma combinação e entrelaçamento entre os conhecimentos. A nossa atuação nesta etapa não se restringiu a repassar conhecimentos, buscando principalmente introduzir processos sustentáveis, indo além da ideia de sustentabilidade ligada ao meio ambiente, mas no sentido de compreender as habilidades e limites de quem está produzindo.

Figura 3: Utilização das rodela do coco como carimbo.



Fonte: Núcleo de Pesquisas em Inovação, Design e Antropologia – NIDA.

Ao propor este tipo de atividade com a comunidade é possível envolver pessoas que estão alheias aos processos da comunidade, possibilitando que exista uma agregação da comunidade, pensando em práticas que ajudem na sua subsistência. Além disso, otimiza-se os processos que compõe as práticas da comunidade, fazendo com que exista uma geração de renda e a geração/perpetuação da noção de pertencimento ao território.

Figura 4: Coco babaçu como carimbo.



Fonte: Núcleo de Pesquisas em Inovação, Design e Antropologia – NIDA.

Estas atividades que buscam apresentar diversos usos para os materiais que são da realidade destas pessoas faz com que seja possível produzir a otimização das matérias e processos que já são realizados por elas, havendo aproveitamento total das matérias primas. Por meio do trabalho com a imagem do coco babaçu, foi possível observar a relação da comunidade e o coco criando novos elos, gerando uma nova percepção da imagem do coco, delicada e colorida.

Além disso, é importante perceber como se pode valorizar as sementes que fazem parte do cotidiano destas pessoas e que diversas vezes são deixadas de lado, por falta de conhecimento das técnicas necessárias para suas modificações.

Figura 5: Sementes utilizadas para fazer as biojoias.



Fonte: Núcleo de Pesquisas em Inovação, Design e Antropologia – NIDA.

Após a aplicação da oficina, retornou-se a comunidade buscando entender como estava a relação de quem participou com as novas técnicas, tentando entender se haviam dado prosseguimento para aquilo que tinha sido realizado na oficina. Nesta visita foi descoberto que além de dar prosseguimento para estas atividades (estavam produzindo bolsas), as técnicas tinham sido direcionadas para a produção de outras coisas como a aplicação de sementes em sandálias havaianas.

5.2. Jogo do coco

O segundo contato² com a comunidade foi realizado em agosto de 2018, quando buscou-se refletir sobre a produção de imagens no campo, os processos que são traçados para chegar a elas e como o empoderamento feminino pode ser percebido através destas imagens. Para guiar e medir este processo do empoderamento feminino, utilizou-se os cinco critérios do Relatório do Fórum Econômico Mundial (FEM), produzido em 2005, sendo eles: participação econômica, oportunidade econômica, empoderamento político, conquistas educacionais e saúde e bem estar.

Para desenvolver as atividades na comunidade, compreendeu-se que poderia haver uma união das categorias de participação econômica e oportunidade econômica, gerando o item economia. Já que ambas categorias dialogam com o mercado de trabalho e com a atuação das mulheres nele, que neste caso, pensa-se na maneira como estas mulheres utilizam o coco babaçu como fonte (principal) de renda. Essa junção fez com que consequentemente trabalhássemos com quatro categorias, tornando-se então: economia, política, educação e saúde.

Buscou-se compreender por meio de um processo colaborativo com os moradores, quais são as características da comunidade de São Caetano, quem são as pessoas que a compõe, o que os seus moradores fazem, quais são os entraves e problemas enfrentados, e como as pessoas se organizam para solucionar estas situações. Nesta etapa de compreensão das realidades, se percebeu a importância de dialogar com todos os grupos de moradores, buscando entender os aspectos que são envolvidos por cada um deles em suas atividades cotidianas.

² Esta ação é parte do desenvolvimento do projeto CODESIGN E EMPODERAMENTO: um estudo sobre as relações designers-artesãs e a produção de imagens em campo, contemplado pelo edital Igualdade de Gênero – FAPEMA.

Figura 6: Desenhos da comunidade feito pela moradora.



Fonte: Núcleo de Pesquisas em Inovação, Design e Antropologia – NIDA.

Inicialmente o processo foi realizado em parceria com as crianças e os jovens, que por meio de desenhos e palavras chave apresentavam as suas famílias, a ligação com o coco babaçu e como que cada indivíduo ligava-se com algum dos quatro eixos criados. Fazendo com que os termos que inicialmente soavam estranhos para quem estava participando desta etapa, fossem percebidos e ligados ao contexto da comunidade.

Figura 7 e Figura 8: Desenhos produzidos pelos jovens.



Fonte: Núcleo de Pesquisas em Inovação, Design e Antropologia – NIDA.

Ao propor este tipo de atividade com os jovens foi possível dialogar sobre sonhos, a importância da educação (para além de uma categoria de desenvolvimento), e como o coco babaçu está inserido na realidade de todas as famílias da comunidade, desde a infância. Além desta atividade com os jovens, fez-se uma caminhada pela comunidade,

conhecendo seus moradores e os espaços que compõe a comunidade, percebendo a importância de locais como a escola, o campo (de futebol e o de pesca), a associação, a cooperativa e o mercadinho.

Ao coletar os relatos dos moradores em seus ambientes, é possível que eles se sintam confortáveis e mais abertos ao diálogo, tornando possível obter maior riqueza de detalhes em suas falas e a demonstração de diversas atividades, como a produção do carvão e o processo de organização das hortas. Além disso, ao percorrer a comunidade, buscando conhecer seus espaços e seus moradores de maneira individualizada, há uma criação de vínculo que vem por meio do compartilhamento.

Figura 9: Pesquisadores e moradores caminhando pela comunidade.



Fonte: Núcleo de Pesquisas em Inovação, Design e Antropologia – NIDA.

Este processo de descoberta e reconhecimento das categorias nos espaços da comunidade apresentou-se de imensa importância, já que foi por meio do registro destes momentos, atividades e espaços que houve a construção inicial das imagens da comunidade, pensando nesta comunidade para além de um aglomerado de pessoas, mas no papel único que cada morador assume.

Por meio da utilização destas imagens, todas obtidas no processo de descoberta do campo, tornou-se possível estabelecer laços de correspondência com os moradores. Ao se ver em uma fotografia, foi possível perceber que cada pessoa tinha uma reação distinta, da timidez de alguns que conseqüentemente ficavam envergonhados, ao orgulho de se ver ou ver partes de sua casa.

Após o registro destas cenas cotidianas e do processo de conhecer os moradores, foi possível fazer uma análise de como e quais os papéis são assumidos dentro da

comunidade, somando as informações obtidas por meio dos desenhos e falas das crianças e/ou jovens e do que foi descrito pelos adultos por meio de diálogos, somando aos ambientes que foram desbravados durante o processo de descobrir e conhecer a comunidade.

Figura 10: Desenvolvimento do jogo que foi aplicado com a comunidade.



Fonte: Núcleo de Pesquisas em Inovação, Design e Antropologia – NIDA.

A materialidade do protótipo do jogo permite promover um diálogo sobre questões específicas, sendo possível fazer com que os entraves, discursos e processos que foram expostos durante a etapa de exploração pela comunidade, assumissem características de jogo. Ao pensar no jogo, insere-se as pessoas em um ambiente lúdico, onde trabalha-se com o seu imaginário sem os limites de tempo e espaço, tornando possível pensarmos e traçarmos soluções inovadoras para as situações apresentadas no jogo.

A essência do jogar, portanto, está na intensidade do jogo e na absorção do jogador; na imersão que acontece pelo aceite das regras e pela participação voluntária; e o estar momentaneamente fora da vida ordinária, por meio do jogo, “que não é a sério”. (BRANDT et al, 2008, p.55)

O jogo surge como um tipo de dispositivo que ao ser materializado propicia a quem está assumindo o papel de jogador, um processo de total imersão. Ao propor questionamentos sobre as realidades das mulheres, associando as quatro categorias do FEM, foi possível trazê-los para a realidade da comunidade. Ao criar um espaço onde as mulheres podem assumir novos papéis, ou pensar para além da sua realidade, consegue-se obter um maior envolvimento e interesse durante as discussões.

A imersão e o envolvimento dos participantes no jogo mostra sua potencialidade como ferramenta para diálogos, reflexões e criação de cenários para futuros possíveis (NORONHA et al, 2016).

Figura 11: Tabuleiro do jogo dividido pelas categorias do empoderamento.



Fonte: Núcleo de Pesquisas em Inovação, Design e Antropologia – NIDA.

A estrutura do jogo foi dividida graficamente seguindo a forma de uma rodela de coco com quatro núcleos, onde em cada espaço/núcleo estaria uma jogadora para responder as perguntas. Dentre as quatro regiões alocou-se a associação, escola, horta e o palmeiral e cada espaço ligou-se com um item como política, educação, saúde e economia, respectivamente. Em cada espaço associou-se às situações relatadas durante o processo de diálogo com a comunidade, deste modo criou-se grupos de perguntas que estavam associadas a cada situação da comunidade.

Foi utilizado um sistema de recompensa por meio de um cenário criado para o jogo, neste cenário as jogadoras (todas quebradeiras de coco) teriam recebido uma encomenda de 500 quilos de coco babaçu, e precisariam coletar estes cocos durante as rodadas da partida. Deste modo a cada resposta dada pela jogadora que estava na vez na rodada, as outras três jogadoras dialogariam sobre a resposta (poderiam concordar ou não), se todas as outras jogadoras concordassem, a jogadora recebia um coco. Este coco poderia representar um peso em kg, podendo ser de 10 a 30 quilos, ou uma letra que no final formaria a palavra empoderamento, a palavra só poderia ser formada se elas trabalhassem juntas para obter os cocos.

Deste modo o jogo consistia em: uma quebradeira andava uma casa por rodada e respondia à pergunta respectiva da casa onde se posicionou, referente ao núcleo de perguntas que ela ficou alocada inicialmente, este posicionamento inicial seguiu uma ordem aleatória. As outras jogadoras poderiam dar sua opinião a respeito do assunto relacionado, ainda que não fosse a sua vez na rodada, fazendo com que ainda que existisse uma jogadora a frente das respostas de uma categoria específica, as outras dariam as suas opiniões, contribuindo para o diálogo.

Figura 12: Jogo sendo aplicado.



Fonte: Núcleo de Pesquisas em Inovação, Design e Antropologia – NIDA.

Além desse sistema de livre intervenção, criou-se as cartas “E se?” nas quais cada jogadora recebia uma carta no início da rodada e poderia utilizar em qualquer momento durante a rodada de sua companheira, quantas vezes quisesse. Esta carta daria a quem a utilizasse a oportunidade de levantar novos questionamentos acerca do tema, fazendo com que as outras jogadoras pudessem instigar e suscitar novos. Esse sistema do “e se?” fez com que fosse possível surgir suposições além daquilo que foi proposto com as perguntas que já haviam sido feitas.

Ao desenvolver o protótipo do jogo na comunidade, utilizando-se das metodologias participativas foi possível compreender quais eram as necessidades das quebradeiras, fazendo com que a atuação em campo fosse direcionada e moldada as situações que surgiram em campo. Além disso, buscou-se refletir sobre a construção da relação de

quebradeiras e designers, analisando as percepções e a realidade destas mulheres sobre os quatro itens criados baseados no FEM.

Figura 13: Jogo após ser aplicado com a palavra empoderamento formada.



Fonte: Núcleo de Pesquisas em Inovação, Design e Antropologia – NIDA.

É possível observar alguns dos resultados obtidos durante a aplicação do jogo, a construção da palavra *empoderamento* ao final da partida apresentou-se como um momento de descoberta, por meio das quebradeiras. A palavra que tem seu sentido tão presente nas atitudes do dia a dia delas, ainda era desconhecida por muitas, o que exige a apresentação de seu conceito teórico associado ao trabalho que é realizado por elas na comunidade, evidenciando a importância da parceria entre elas.

Após analisar os diálogos e reflexões que foram produzidos durante a partida, foi possível fazer um entrelaçamento entre falas, imagens e principalmente as situações que foram apresentadas e representadas. Para isso, pode-se pensar nestas categorias em situações que são necessárias não só para o desenvolvimento da categoria “empoderamento feminino” em si, mas também para o desenvolvimento de categorias básicas de desenvolvimento humano.

É perceptível a necessidade de saneamento básico na comunidade, em diversas casas, pode-se ver a falta de tratamento do esgoto e dos resíduos, além disso, a maior parte da comunidade ainda não tem um acompanhamento com profissionais da área da saúde, já que não existe posto médico na comunidade e as visitas médicas são realizadas em grandes espaços de tempo.

A escola assume um espaço de suma importância neste contexto, localizada logo no início do território da comunidade, é nela que as crianças estudam, com turmas até o 5º ano do ensino básico, é também nela que acontecem as consultas médicas quando os profissionais vão até a comunidade.

5.2.1. Economia

A dimensão de economia atrelou-se com o palmeiral, de onde advém a maior parte de fonte de renda da comunidade, que inicia-se por meio da coleta do coco. O coco passa por diversos processos, que geram renda para as famílias, transformando-se em carvão, mesocarpo, farinha, que é utilizada para produzir biscoitos e bolos, além do azeite. Existem pequenos comércios na comunidade, fazendo com que os moradores não precisem deslocar-se até Matinha (município mais próximo), movimentando capital financeiro na comunidade.

Antes a gente não tinha a oportunidade que a gente ta tendo hoje, a oportunidade de renda. Hoje a gente faz um azeite e a gente vende, a gente planta um cheiro verde e vende, tudo a gente vende. Eu compro armário, compro televisão, compro geladeira, compro essas coisas, perfume, alimento, açúcar, café, tudo com o nosso dinheirinho.³

Figura 14: Carta “palmeiral” referente a categoria economia.



Fonte: Núcleo de Pesquisas em Inovação, Design e Antropologia - NIDA

³ Trecho de conversa entre Edna e os pesquisadores, obtido por meio da aplicação do jogo em agosto de 2018.

A possibilidade de ter seu trabalho e com isso obter sua renda própria, é entendido como um grande avanço para as mulheres da comunidade. Quando questionadas sobre a participação econômica na estrutura familiar, algumas delas dizem que conseguem ganhar mais que os seus maridos. Ao trabalhar com o coco, as mulheres conseguem não só envolver a família nesta atividade, mas também, ao final do mês, obtém-se em média um lucro que ultrapassa o valor do salário mínimo.

Pra mim melhorou bastante. As minhas coisas agora eu mais eu vendo do que eu compro. Quando eu compro, é o coco, pra fazer o azeite e ai pra revender de novo.⁴

Percebeu-se que estas mulheres já desenvolvem as noções de venda e revenda, compreendendo que elas negociam os valores do coco (sua matéria prima) e conseguem vender seus produtos por um valor acima do que compram. Além disso, há um processo de auxílio a outras comunidades, no qual elas compram o quilo do coco das mulheres que só coletam, por um valor acima do que é pago pelo mercado.

5.2.2. Política

A representação da dimensão **política** foi pela associação da comunidade, espaço onde toda a comunidade delibera sobre seus problemas e anseios. Parte dessa representação política presente nas mulheres da comunidade, se relaciona ao Movimento Interestadual das Quebradeiras de Coco – MIQCB, trabalhando as parcerias que são feitas pelas quebradeiras e as relações na comunidade, como pode ser observado na fala a seguir a respeito do MIQCB:

O MIQCB É um movimento de mulheres que tá sempre trazendo inovação pra comunidade. Mostra que o trabalho delas, eu creio eu que elas são guerreiras, e para mim elas são guerreiras. Ela andando de moto, é uma inovação.. como aquela figura passada que era mais de participação dos homens, ai vendo uma mulher, pra mim, é tipo um orgulho né... de ver. O MIQCB é o que traz projetos pra comunidade.⁵

⁴ Trecho de conversa entre Severa e os pesquisadores, obtido por meio da aplicação do jogo em agosto de 2018.

⁵ Trecho de conversa entre Milene e os pesquisadores, obtido por meio da aplicação do jogo em agosto de 2018.

Figura 15:: Machado usado para partir os cocos.



Fonte: Núcleo de Pesquisas em Inovação, Design e Antropologia – NIDA.

Nem todas as mulheres da comunidade fazem parte efetivamente do MIQCB, ainda que a maioria das mulheres trabalhe com o coco. Porém, o que nos foi dito é que ainda que nem todas participem, o conhecimento que é aprendido nas oficinas e nos cursos, é repassado para elas.

Raquel: Trabalhar gera oportunidade e melhoria de vida. Seu poder de compra aumentou com seu trabalho?

Severa: aumentou.

Raquel: e o que isso te possibilitou?

Severa: Diversas coisas, sempre dá uma ajuda pra gente, que a gente não fica só de bracinho cruzado, se vira pra um lado e se vira pro outro.⁶

Além do que, a associação é um espaço importante para a comunidade e a maior parte das pessoas que vão para as reuniões e que participam das deliberações, são mulheres e pensando nisso, podemos concluir que quem guia a comunidade em suas decisões, são as mulheres. Como pode ser percebido na fala de Severa, elas não esperam de braços cruzados as coisas acontecerem.

⁶ Trecho de conversa entre Severa e a pesquisadora obtido por meio da aplicação do jogo em agosto de 2018.

5.2.3. Educação

Foi possível associar a educação ao espaço da escola, na comunidade há a “Escola municipal fé em Deus” que tem turmas até o quinto ano, porém não há vaga para todos os jovens, e por isso acabam por se deslocar para duas outras escolas das comunidades vizinhas (Santa Maria e São Bentinho), e para fazer o ensino médio precisam ir para a escola de Matinha.

As vezes eles tem que ir andando e ai já chegam suado, ai eles não aproveitam do mesmo jeito né. Chega até desanimado, porque a escola é longe e agora vai de pés ai torna complicado, mas eles tem um carro aqui. Os alunos tem um carro aqui, pra levar eles. No meu tempo que quando eu ia, ia mesmo era de pés, de canoa ou ia andando.⁷

Figura 16: Escola municipal da comunidade.



Fonte: Núcleo de Pesquisas em Inovação, Design e Antropologia – NIDA.

O fato de ter jovens concluindo o ensino médio na comunidade já é entendido como um grande avanço, ao comparar com as realidades das gerações anteriores, porém, há um grande desejo de que estes jovens consigam ingressar na universidade, o que ainda é uma situação pouco recorrente. Além disso, os jovens que conseguem cursar uma universidade precisam se mudar para São Luís (capital do estado), e diversas vezes não tem condição financeira de se manter.

⁷ Trecho de conversa entre Maria e os pesquisadores, obtido por meio da aplicação do jogo em agosto de 2018.

Desejo não só para o meu filho, mas pra todos... que termine e acesse uma... que não fique só nesse estudo que terminou e não leva uma coisa mais adiante, que vá em frente, faça uma faculdade e ai pra mais tarde ele ter aquilo ali que vai ser o sustento da família dele.⁸

Os jovens que saíram da comunidade para dar continuidade os estudos, a maior parte não retorna para a comunidade depois que obtém o seu diploma. Essa situação pode ser justificada por conseguirem um emprego, ou por constituírem família, fazendo com que não tenham o interesse de voltar para morar na comunidade. Porém, existem alguns casos de pessoas que saem com o intuito de retornar e melhorar a qualidade de vida da sua família e por conseguinte, da comunidade.

5.2.4. Saúde

A percepção da saúde na comunidade perpassa pela presença das hortas nos quintais das famílias, e também pela existência de parteiras. A falta de estrutura da saúde pública dentro da comunidade faz com que seja comum recorrer ao uso de chás e ervas medicinais. Além disso a maior parte da alimentação é feita com os peixes que são pescados nos campos da comunidade, pelos animais criados nos quintais e pelas hortas.

A gente tem muito pé de fruta, pé de tanja, limoeiro, mamoeiro, cupuaçu... essa comida nossa do quintal, assim, ela é muito boa porque não tem agrotóxico, tudo é natural.⁹

⁸ Trecho de conversa entre Valdineia e os pesquisadores, obtido por meio da aplicação do jogo em agosto de 2018.

⁹ Trecho de conversa entre Edna e os pesquisadores, obtido por meio da aplicação do jogo em agosto de 2018.

Figura 17: Severa segurando a galinha criada em seu quintal.



Fonte: Núcleo de Pesquisas em Inovação, Design e Antropologia – NIDA.

A alimentação surge com um papel importante neste processo de entender a saúde na comunidade, já que quase todos têm hortas em seus quintais e se alimentam com o que foi cultivado por eles. Saber a procedência do seu alimento é algo que deve ser valorizado no tempo em que vivemos.

A importância da nossa alimentação é essa né, os bichos são criados com ração... e é mais saudável. A gente tem a facilidade de trazer pra nossa mesa sem ter que ter dinheiro.¹⁰

A falta de posto de saúde na comunidade, e de um profissional da área da saúde que esteja sempre por perto, faz com que quando é necessário, os moradores precisam deslocar-se pra matinha, onde existe um hospital municipal ou para São Luís, quando precisam fazer exames e consultas que demandam uma maior complexidade.

5.3. Ser mulher em São Caetano

O terceiro contato com a comunidade aconteceu em novembro de 2018, quando desenvolveram-se as atividades referentes à construção do feminino, para isso pensou-se nos papéis que são assumidos pelas mulheres na comunidade de São Caetano. Buscando

¹⁰ Trecho de conversa entre Glória e os pesquisadores, obtido por meio da aplicação do jogo em agosto de 2018.

compreender o que perpassa a construção não só da imagem, mas de todos os símbolos que envolvem as mulheres e suas atuações na comunidade.

Ao propor a construção de um processo de correspondência com a comunidade, os conhecimentos que são apreendidos no ambiente acadêmico de designer, tomam novas formas e são somados ao saber-fazer das quebradeiras. Há um processo contínuo de despir-se de processos baseados em métodos, estritamente pensados e focados em resultados, deixando que as atividades que são desenvolvidas em campo, tomem novas formas, seguindo de maneira fluída.

Para promover o diálogo, a primeira etapa realizada foi a elicitación de termos que envolvem o imaginário feminino da comunidade, por meio da apresentação de imagens que foram obtidas nas visitas anteriores. O processo de escolha das imagens torna-se de extrema importância, já que é por meio destas imagens que o processo de construção do diálogo se inicia.

Dentre as imagens selecionadas, foram utilizadas aquelas que retratavam as visitas anteriores a comunidade: fotos das oficinas e do jogo. A escolha destas imagens partiu da concepção de que é sempre necessário lembrar os contatos com a comunidade, para que se possa fortalecer os vínculos criados durante estes processos e lembrar o que já foi feito em parceria. Para isso, nas fotos buscou-se sempre por aquelas que retratavam pessoas da comunidade e designers, trabalhando em parceria.

Figura 18: Entre do livro Ciranda de Saberes para a comunidade.



Fonte: Núcleo de Pesquisas em Inovação, Design e Antropologia – NIDA.

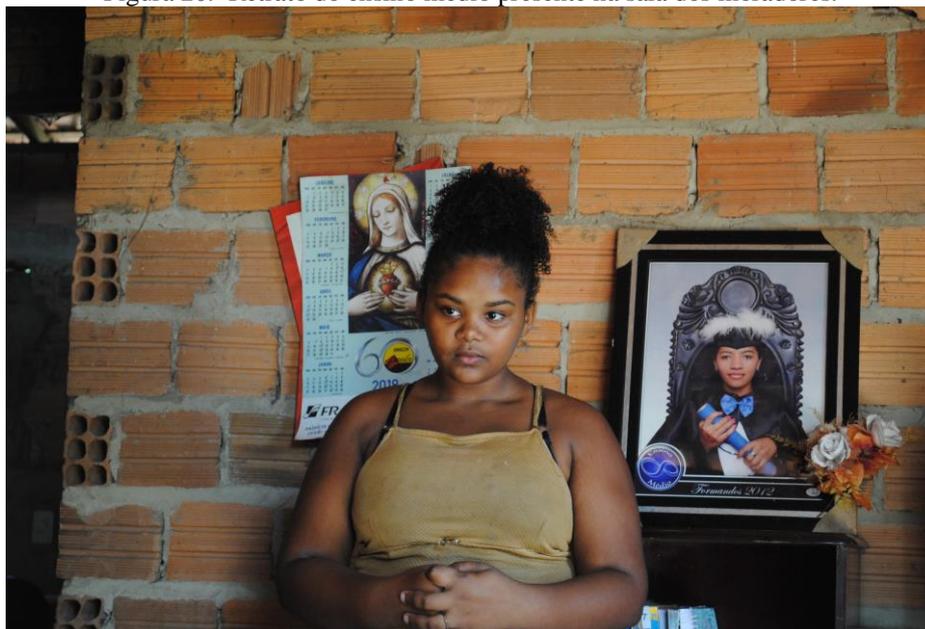
Além destas imagens, escolheu-se aquelas que foram obtidas através dos registros do cotidiano dos moradores, para que se pudesse por meio da identificação dos componentes (espaços e pessoas), gerar uma reflexão inicial acerca do ambiente. Para isso, foi apresentado um olhar de quem não está inserido no contexto da comunidade buscando promover novos olhares sobre aquilo que já é tão conhecido e comum para aqueles que fazem parte.

Figura 19: Cerca e animais dos fazendeiros.



Fonte: Núcleo de Pesquisas em Inovação, Design e Antropologia – NIDA.

Figura 20: Retrato do ensino médio presente na sala dos moradores.



Fonte: Núcleo de Pesquisas em Inovação, Design e Antropologia – NIDA.

Figura 21: Potes organizados na cozinha de uma moradora.



Fonte: Núcleo de Pesquisas em Inovação, Design e Antropologia – NIDA.

A possibilidade de suscitar estas reflexões por meio do olhar da designer, que registrou esses momentos transformando-os em fotografias, deve ser um processo realizado com responsabilidade, pensando em como ter ações conscientes durante o percurso. Já que nestes contextos deve-se pensar na construção coletiva para além da construção de ferramentas, mas também na construção de debates e diálogos, pensando em sentimentos e na valorização de quem está sendo registrado nas fotografias.

A imagem pela especificidade de sua linguagem, é mais flexível do que o texto, no sentido de acomodar, em sua estrutura narrativa, múltiplos significados, e é, portanto, um elemento essencial para que se possa analisar como esses significados são construídos, inculcados e veiculados pelo meio social. (SAMAIN, 2005, p. 111)

Este processo inicial de elicitación do imaginário por meio das imagens foi permeado e seguido por um processo de produção de ícones e desenhos que buscavam demonstrar o cotidiano destas mulheres. Buscando traduzir por meio de mais de uma técnica de registro, o universo que permeia a criação destes vínculos e destas realidades.

Buscando refletir sobre os processos de construção do feminino, o desenvolvimento da pesquisa foi inicialmente ligado a pergunta “o que é ser mulher na comunidade de São Caetano?”, uma maneira de incitar o pensamento sobre o papel que é desenvolvido diariamente pelas mulheres. Buscando fazer com que as pessoas que estavam presentes naquele espaço (cerca de 15 mulheres e 1 homem), refletissem sobre quais os deveres e

direitos estas mulheres assumem. As idades das mulheres que estavam envolvidas neste processo iam de 14 anos a 69 anos, fazendo com que se pudesse compreender diferentes visões, que perpassam o passado, presente e futuro da comunidade.

Segundo Ingold (2016a), estamos tecendo relações, produzindo teias e ligações, e pensando nisto que foi proposto uma atividade com o barbante, produzindo uma construção coletiva de uma teia. Para isso, a atividade desenvolvida com as mulheres da comunidade constava em tecer, por meio do barbante, ligações entre os indivíduos que estavam na roda, motivados em entregar o barbante para alguém que pudessem direcionar um elogio, pensando na união da comunidade.

Figura 22: Processo de construção da teia.



Fonte: Núcleo de Pesquisas em Inovação, Design e Antropologia – NIDA.

Seguindo este desejo de união da comunidade foi proposto a realização de uma dinâmica, por meio da utilização do barbante pensou-se nesta união. As pessoas que estavam na roda, deveriam dar o barbante para qualquer outra pessoa, fazendo-lhe um elogio. Ao dar o barbante para outra pessoa, criou-se um emaranhado por meios do cruzamento dos fios, fazendo com que se criasse uma teia ao final da dinâmica. Esta construção coletiva, fez com que se pudesse iniciar as discussões acerca de como a comunidade poderia se estruturar de maneira saudável para gerar vínculos fortes entre si.

Ao realizar este tipo de atividade, envolvendo parte da comunidade, percebemos que foram ditas coisas para além de elogios, como o proposto inicialmente. Houve um

envolvimento de quem estava participando que tornou possível falar sobre características das pessoas e de sua importância para a comunidade.

Dando seguimento às atividades desenvolvidas, houve a divisão das pessoas que estavam presentes (treze mulheres e um homem) em quatro grupos, a divisão dos grupos foi realizada com o intuito de mesclar as pessoas de idades distintas, para que se pudesse obter maior troca de experiências.

Para isso, separam-se quatro temas distintos, sendo eles:

1. Renda própria: conversou-se sobre a importância do trabalho da mulher e de sua participação na renda da família.

2. Independência: tratando dos quesitos de autonomia da mulher. Buscou-se compreender quais são os caminhos percorridos por essas mulheres, seus limites e como são enfrentados e percebidos.

3. Futuro: discutiu-se sobre as possibilidades do futuro da comunidade, pensando em quais caminhos estão sendo feitos e o que pode mudar para que se atinjam os sonhos e desejos de cada uma.

4. Registro da comunidade: deu-se uma câmera para as pessoas que estavam envolvidas, para que fosse registrado os espaços e objetos que auxiliavam na construção da imagem das mulheres na comunidade.

Foram realizadas quatro rodadas e em cada rodada uma equipe ficava com um dos temas acima, utilizou-se revistas para pesquisa e recorte de imagens nos temas direcionados, além disso algumas equipes escreveram sobre suas percepções de cada um dos temas. A escolha destes temas partiu das informações que já se tinha sobre a comunidade, por meio das visitas anteriores e também pelo diálogo inicial proveniente da fotoelicitação.

Indo além das imagens prontas que não representavam de maneira direta a comunidade, criou-se a categoria do registro da comunidade, e nesta ação as equipes saíram do espaço que estava sendo realizada a atividade para tirar fotos de espaços que eram importantes para elas, registrando espaços e objetos.

Figura 23: Produção das pranchas utilizando recortes e colagens.

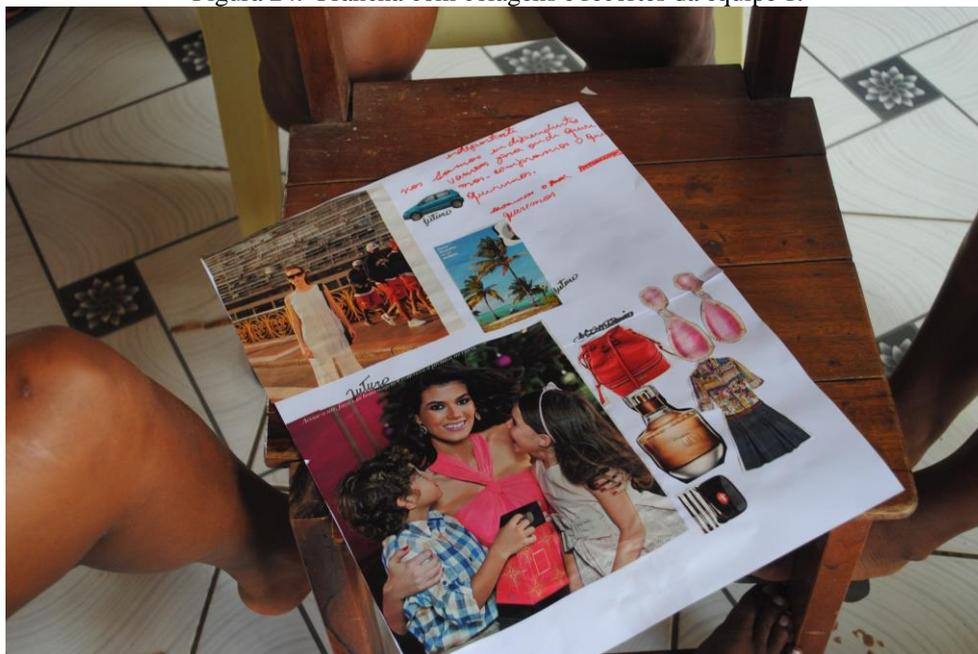


Fonte: Núcleo de Pesquisas em Inovação, Design e Antropologia – NIDA.

Ao utilizarmos plataformas que são compostas por textos e imagens prontas, como as revistas que foram recortadas e utilizadas para criar as colagens, é possível que parte do que compõe os imaginários dos participantes não seja encontrado nas revistas, e por isso as colagens acabam por não representar todos os sentidos que poderiam ser compreendidos dentro destas categorias, para estas mulheres.

Neste processo de buscar compreender o que pode ser assumido como percepções acerca do gênero feminino, as funções sociais que são assumidas pelas mulheres atrelam-se aos conceitos de empoderamento feminino, como explicitou-se anteriormente, fazendo com que exista uma maior compreensão dos conceitos de ser feminino. Ultrapassando as noções de gênero como uma estrutura que está atrelada a estereótipos, as percepções desenvolvidas na comunidade, estão diretamente ligadas com ao saber fazer.

Figura 24: Prancha com colagens e recortes da equipe 1.



Fonte: Núcleo de Pesquisas em Inovação, Design e Antropologia – NIDA.

Dentre as informações obtidas nesta ação entende-se que a **Independência** pode ser compreendida como uma noção que está ligada diretamente com a autonomia no momento das tomadas de decisões, como pode ser observado nas falas a seguir:

Equipe 1: nós somos independentes, vamos para onde queremos, compramos o que queremos, usamos o que queremos.

Equipe 2: com essa nova renda faz com que a mulher se sinta realizada e até mesmo independente pois como dinheiro da sua própria produção ela pode comprar produtos que a faz sentir mais linda e com sua autoestima renovada. O exemplo do batom e do perfume.

Equipe 3: fazemos o que queremos, e usamos o que queremos.

Equipe 4: Independente do contato que teremos, somos dependente hoje dos nossos celulares, das forças, da juventude que vai seguir em frente com a nossa luta.

Pode-se concluir que a indepência liga-se ao trabalho que é realizado pelas mulheres na comunidade, podendo ser entendido que a possibilidade de trabalhar e de por conseguinte, obter renda com isso, é parte essencial no desenvolvimento desta noção dentre as mulheres.

Figura 25: Prancha com colagens e recortes da equipe 3.



Fonte: Núcleo de Pesquisas em Inovação, Design e Antropologia – NIDA.

A noção de **renda própria**, dialoga com a participação financeira por meio das oportunidades econômicas que são desenvolvidas pela atuação com o coco, como é percebido nas respostas dadas pelas equipes:

Equipe 1: nós vamos quebrar nosso coco, vender nosso azeite e aí nós vamos economizar pra comprar isso aqui ó, um brinco, uma bolsa, perfume, roupa, maquiagem. E o que nós temos hoje, e não tinha antes, que nós continue sendo unidos, que nós possa vencer a batalha, que assim.. tem hora que a gente acha as coisas com tanta dificuldade, então que nós possa se unir.

Equipe 2: No meu pensar é assim, antigamente as mulheres que cuidava das casas e das crianças, e todos os tempos do marido, mas na nossa comunidade com os produtos que a natureza nos dá temos como ideia e a iniciativa de criar produtos e produzir alimentos que possamos vender e conseguir uma nova renda pra família.

Equipe 3: é que a gente compre barato, pra vender caro pra ter uma renda melhor. A gente pega uma caixa de natura, e paga um preço pra vender por outro, pra gente ter a renda da gente.

Equipe 4: somos dependentes do nosso trabalho que dá complementação a nossa renda, nosso bolsa família e nossa aposentadoria. E damos graças aos nossos

babaçuais, que são poucos, mas que possuem riquezas com os que dela sabem aproveitar, da palha ao coco. Com nossas rendas, compramos blusas, calças, brincos, sapatos..

Figura 26: Prancha com colagens e recortes da equipe 4.



Fonte: Núcleo de Pesquisas em Inovação, Design e Antropologia – NIDA.

Também pensou-se nos possíveis desdobramentos para o **futuro** da comunidade, pensando naquilo que é desejado para o futuro, propondo novas perspectivas para as atuações das mulheres na comunidade.

Equipe 1: nós queremos uma coisa melhor né, queremos o ar livre e não como tá agora, tudo cercado o campo

Equipe 2: Essa nova renda entra na família, faz com que a mulher e até mesmo o homem se sintam bem, a apoie e tenha uma condição melhor e com esse apoio não só do marido, e dos familiares e amigos que possam também colaborar e se engajar e produzir junto da mulher, fazendo com que tenham um próprio negócio. Exemplo um estabelecimento onde possam vender tudo aquilo que produziram.

Equipe 3: o que eu quero pro meu futuro, é emprego, uma convivência melhor, união.

Equipe 4: o futuro que nos espera que nós fazemos hoje a nossa parte, que é cuidar dos rios e dos campos ao nosso redor.

Após analisar em parceria com as mulheres da comunidade, as colagens, as imagens e as respostas que foram obtidas por meio do desenvolvimento desta ação, pode-se começar a traçar as ideias que são geradas ao relacionar os três parâmetros com as noções do que é feminino para as mulheres da comunidade.

Para dar continuidade ao desenvolvimento destas noções, houve o questionamento do que era ser mulher na comunidade. Buscando compreender quais são as atividades exercidas exclusivamente por elas, seus sentimentos quanto aos modos como são percebidas pelos agentes externos a comunidade e também por quem é de São Caetano.

Foi possível entender que ainda que esteja ligado com as noções do saber fazer tradicional, ser mulher ultrapassa os sentidos de realizar as atividades domésticas. A maior parte das mulheres falaram de como seus afazeres são entendidos como atividades de resistência, e de como o fazer molda seus ideais e seus desejos, além disso, a importância da presença das mulheres para o desenvolvimento da comunidade.

A quarta etapa desta ação era o registro da comunidade pelos moradores, e para isso foi dado uma câmera na qual eles pudessem registrar os espaços que são importantes durante seu cotidiano, foram registrados espaços que já foram citados anteriormente como a escola, a cerca, a cooperativa e os babaçuais. Além disso, houve fotografias do forno, da igreja e da pedra, como pode ser visto nas imagens a seguir:

Figura 27: Forno utilizado para fazer bolos.



Fonte: Núcleo de Pesquisas em Inovação, Design e Antropologia – NIDA.

O forno registrado na imagem anterior, é o único forno existente na comunidade e representa parte da atividade exercida como maneira de subsistência de uma das famílias da comunidade.

Final de semana eu faço uma diária de 30/35 bolos e esse bolo que eu faço, eu saio por ai vendendo pelo povoado. A gente vai de moto, e sai vendendo por R\$3 o bolo. Coloco tudo dentro do forno, por 20 minutos e já sai tudo pronto. É eu e minha mãe que faço.¹¹

Além disso, houve o registro diversas vezes do terreno que fica ao lado da igreja e da igreja da comunidade. Estes espaços além de representarem parte das crenças religiosas da comunidade, também são os espaços de convivência e de festas. Todos os anos, no mês de dezembro acontece o festejo da santa local.

Figura 28: Igreja e espaço de festejos.



Fonte: Núcleo de Pesquisas em Inovação, Design e Antropologia – NIDA.

Segundo os moradores a pedra da Imagem 29, representa as origens quilombolas da comunidade pois foi à partir desta pedra que pesquisadores começaram a retomar as memórias dos moradores, os documentos e os espaços e puderam definir o território da comunidade e seus moradores como remanescentes de quilombo. Ainda que não se saiba a origem da pedra, ela representa parte importante e essencial à história de São Caetano.

¹¹ Trecho de conversa entre Valdirene e as pesquisadoras, obtido por meio das atividades de correspondência realizadas em novembro de 2018.

Figura 29: Pedra das origens da comunidade.



Fonte: Núcleo de Pesquisas em Inovação, Design e Antropologia – NIDA.

Foi possível observar que houve uma repetição nos espaços registrados pelos moradores e que a maior parte deles surgiu ou se mantém por meio do trabalho feminino. As mulheres representam figuras importantes na comunidade já são elas que assumem a maior parte das atividades que são desenvolvidas, estando a frente das decisões tomadas. Compreendendo que o feminino é moldado por meio destes espaços e destas atividades, pode-se começar a moldar esta percepção sobre o gênero.

6. RESULTADOS

A ideia de resultados, tratando-se de design de produto, em sua maior parte associa-se a criação bem-sucedida de produtos, configurados de maneira palpável, e é buscando deixar esta noção para trás que se reflete de maneira distinta sobre os resultados deste projeto. Estes podem ser percebidos durante todo o processo de pesquisa, por meio das reflexões realizadas em todas as etapas, configuradas desde o contato inicial com as quebradeiras de coco babaçu.

As visões sistêmicas da transição enfatizam que os caminhos e o caráter das transições não podem ser previstos com antecedência. Cenários de transição são uma ferramenta para indagar sobre possíveis caminhos e futuros, e é claro que nem todos eles levam a resultados satisfatórios. Por isso, é importante mudar a maneira como pensamos sobre a mudança em si. (ESCOBAR, 2017, p. 152)

Ao pensar sobre a noção de transição proposta por Arturo Escobar, é possível perceber que este é o cenário que deve ser traçado pela designer, no qual começa-se a visualizar os processos de uma nova maneira, pensando que não se pode prever o que acontecerá no desenrolar das atividades em campo. Porém é necessário que exista um mínimo de organização do que acontecerá, por meio das habilidades, já descritas, foi assim que este trabalho se desenvolveu.

Além disso, propõe-se a utilização do conceito de *simpoiesis* como apresenta Donna Haraway (2016), para criar um possível caminho para as situações atuais. Haraway defende que devemos ficar com os problemas (*staying with the trouble*), que podemos entender como um entrelaçamento de temporalidade ao não abandonar o passado, vivenciar as experiências do presente e considerar todas as possibilidades que podem ser traçadas para atingir o futuro que é desejado.

Figura 30: Milene apresentando o que foi desenvolvido por sua equipe.



Fonte: Núcleo de Pesquisas em Inovação, Design e Antropologia – NIDA.

Ao visualizarmos o que foi produzido na comunidade de São Caetano, torna-se possível perceber que há a repetição de determinadas falas e registros e quando se busca compreender as percepções de gênero na comunidade, isso deve ser levado em consideração já que pode ocorrer por conta do compartilhamento de experiências que existe entre as mulheres.

Dentre as respostas que foram dadas às perguntas do que é ser mulher na comunidade, foi possível desenvolver nos imaginários destas mulheres não só as suas

percepções acerca de si e de suas companheiras, mas dialogar sobre aquilo que influencia na sua autoestima.

Mariana: Na imaginação de vocês, como é a imagem da mulher de São Caetano, como vocês acham que as pessoas pensam em vocês?

Edna: Quando eu chego lá pros lado dali, já começam a falar: lá vem a quilombola. É tipo uma charada, por isso as imagens das mulheres parecem com as dos homens, porque é tudo quilombola.

Valdirene: Eu acho assim, que eles pensam que quilombola é desclassificado e renda baixa, e eles lá não são definido como quilombola, quando a gente passa, eles dizem: lá vai o quilombola. Eu acho assim, porque é negro, é preto... pensam que é desclassificado... porque eles lá são fazendeiro né...

Nadja: Assim, eu não entendo porque falam assim da gente né, eu sou daqui e falam que a gente é quilombola, mas eu não sei o que é ser quilombola. Mas só que eu não entendo o que eles não gostam, o porque assim, muita das vezes eu falam assim de tomar terra, mas não vejo ninguém tomar terra aqui. Assim, se você tem uma fazenda, eles não querem ser quilombola, porque significa ter a area livre pra todo mundo.¹²

Identificou-se que fazer parte de uma comunidade quilombola é parte principal nesta formação dos moradores, e que esta identidade local faz com que exista uma maior similaridade na imagem entre os homens e mulheres, já que todos são quilombolas. Porém, esta noção do que é ser quilombola ainda não é compreendida de maneira clara pelos moradores, mas este processo de se descobrir é permeado por influências externas.

Ser mulher é continuar na luta, não fugir da luta, é ser mulher negra.¹³

A construção de imagens compartilhadas por designers e quebradeiras, acerca do feminino se dá por meio da compreensão do que é ser mulher em São Caetano, e também pelas práticas de correspondência que permitem aos envolvidos que exista um diálogo sobre o que está sendo produzido. As cinco ações que foram desenvolvidas para expandir estas compreensões, serviram para que pudesse haver uma ampliação das percepções das mulheres sobre o gênero.

Ao questionarmos as quebradeiras sobre o modo como se percebem e como são percebidas, entendeu-se que ainda que existam críticas sobre estas mulheres e seu modo de vida, elas se posicionam perante estas declarações sabendo o que são e a importância de suas práticas para o desenvolvimento das suas identidades.

¹² Trecho de conversa entre Edna, Valdirene e as pesquisadoras, obtido por meio das atividades de correspondência realizadas em novembro de 2018.

¹³ Trecho de conversa entre Nadja e as pesquisadoras, obtido por meio das atividades de correspondência realizadas em novembro de 2018.

O processo de pesquisar em uma comunidade como São Caetano, tornou possível pensar na categoria do gênero de maneira palpável, de modo a configurar-se entre os diálogos, imagens e ícones que foram produzidos. A noção de que o feminino é criado por meio das experiências que são vivenciadas, nos faz crer que as mulheres da comunidade compartilham experiências parecidas ao longo da vida, fazendo com que suas noções sobre gênero sejam similares em alguns pontos.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Vislumbra-se a importância deste trabalho com a comunidade, desejando que elas sejam o protagonistas de suas ações, compreendendo o poder que tem de solucionar seus problemas e de dar continuidade com os fazeres que foram compartilhados atrelados aqueles que já são costumeiros. Essas práticas fortalecem o sentimento de pertencimento, a capacidade de agir solidariamente e corporativamente, culminando no empoderamento destas mulheres.

Por meio do codesign foi possível não apenas desenvolver, mas construir este projeto, já que todas as etapas surgiram por meio do que o campo de pesquisa impôs. Saber lidar com a complexidade dos problemas e entraves das comunidades ao longo dos projetos, nos ensina como profissionais, a respeitar o tempo do outro, compreender o limite e perceber o potencial da imagem como tradutora destes contextos.

Ao participar do mapeamento de discursos e práticas locais, relacionando os parâmetros do empoderamento feminino (FEM, 2005), torna-se possível compreender que as quatro dimensões que guiaram este processo (educação, saúde, política e economia) ressignificadas na realidade da comunidade, são importantes para que se chegue ao que é compreendido por empoderamento. Já que se parte de conceitos elaborados por um grupo de pessoas compostas majoritariamente por homens, brancos e europeus para a realidade de mulheres, negras de uma comunidade da América do Sul.

Muitíssimas pessoas só trabalham e produzem pensando em consumir, mas, ao mesmo tempo, vivem na insatisfação permanente de suas necessidades. Produção e consumo de tornam, assim, uma espiral interminável, esgotando os recursos naturais de maneira irracional e acirrando ainda mais a tensão criada pelas desigualdades sociais. Nesse ponto, desempenham papel determinante muitos avanços tecnológicos que aceleram o círculo perverso de produção crescente. (ACOSTA, 2016, p. 36)

Deste modo, deixa-se o pensamento e conceitos eurocentristas de design, e busca-se pensar por uma nova visão na qual a designer não precisa obrigatoriamente produzir algo pensando em uma cadeia consumista pertencente ao capitalismo, mas sim estar em sintonia com as necessidades dos atores sociais, sem que seja necessário produzir nada além. Pensando deste modo, entra-se em concordância com o bem-viver, que segundo José Tortosa (2016), é uma oportunidade para construir outra sociedade, sustentada em uma convivência cidadã, em diversidade e harmonia com a natureza, a partir do conhecimento dos diversos povos culturais.

Além disso, é relevante fomentar a construção coletiva dos processos, refletir sobre como o design está sempre respondendo ao que permeia esse campo de saber, materiais, ferramentas, ideias, problemas e soluções. Estar sempre atento ao que acontece, abandonar as noções pré-concebidas e partir para o processo em campo sem planos fixos, deixar-se surpreender e instigar com o que surge, corresponder com o espaço e pessoas; são características necessárias quando pensa-se em desenvolver pesquisas como essa.

Diante do que foi exposto anteriormente, reflete-se sobre a palavra “regenerar”, que é utilizada para quando deseja-se propor novas possibilidades e novos começos, e aqui, se desmembra para refletirmos sobre o gênero e suas novas perspectivas, suas novas atuações e além disso, o modo como ele passa a se relacionar com o meio, para além da sexualidade. Além disso, pensa-se no design que está assumindo novos espaços, tomando novas abordagens e ultrapassando pensamentos que foram traçados, quando ainda era desenho industrial.

Trabalhar conceitos de gênero, faz com que seja necessário partir do macro ao micro chegando na escolha do ser feminino, e quando se depara com essa escolha, percebe-se que há em uma categoria diversos desdobramentos e possibilidades de existências. A inquietude de buscar compreender os desejos e pensamentos destas mulheres, apresenta-se como parte de um processo de descobertas e de crescimento, tornando engrandecedora a jornada de ser mulher e pesquisadora. Dando importância não só para os resultados obtidos em uma pesquisa, mas para os diversos percursos que se desenvolveram para chegar até eles.

REFERÊNCIAS

ACOSTA, Alberto. **O bem viver**: uma oportunidade para imaginar outros mundos. Autonomía Literária, Elefante. São Paulo, 2016. 262 p.

ANASTASSAKIS, Zoy; KUSCHNIR, Elisa. **Trazendo o design de volta à vida:** considerações antropológicamente informadas sobre as implicações sociais do design. Em: Guilherme de Cunha Lima; Lígia Medeiros. (Org.). Textos selecionados de design 4. 1ed. Rio de Janeiro: PPDESDI/UERJ, v. 4, p. 137-141, 2013.

BEAUVOIR, Simone. **O segundo sexo:** fatos e mitos. São Paulo: Difusão Européia do Livro, 1960a. 368 p.

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade**/11 ed. Judith Butler; tradução, Renato Aguiar. – 11 ed – Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2016. 237 p.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo.** São Paulo: Cosac Naify, 2012. 264 p.

DE MENDONÇA, José. VIANA, Marcilio. **Entrevista com Foto-Elicitação (EFE): o uso de métodos visuais para o estudo do ambiente físico nas organizações.** 2007.

ESCOBAR, Arturo. **Autonomía y Diseño: la realización de lo comunal.**-- Popayán: Universidad del Cauca. Sello Editorial, 2016. 281 p.

_____. **Designs for the Pluriverse.** Duke university press - Durham and London. 2018. 312 p.

FÓRUM ECONÔMICO MUNDIAL, **Empoderamento de mulheres.** Avaliação das disparidades globais de gênero. Genebra, 2005.

Gunn, W and Donovan, J. 2012. **Design Anthropology: An Introduction.** In W Gunn and J Donovan (eds), Design and Anthropology. Ashgate, Surrey, England.

HALSE, Joachin. **Ethnographies of the possible.** In: GUNN, Wendy; OTTO, Ton; SMITH, Rachel Charlotte (eds). Design anthropology: theory and practice. London, New York: Bloomsbury, 2013.

HARAWAY, D. **Staying with the trouble.** Carolina do Norte: Duke University Press, 2016. 296 p.

INGOLD, Tim. 2018. **Anthropology and/as education.** London, Routledge, 128 p.

_____. **Knowing from the inside:** correspondences. University of Aberdeen. Aberdeen, 2017.

_____. **Making: anthropology, archeology, art and architecture.** London and New York: Routledge, 2013. 176 p.

_____. **Being Alive.** Essays on movement, knowledge and description. London: Routledge, 2011. 279 p.

KLEISMAN et al. **Barriers and enablers for creating shared understanding in co-design projects.** 2008. *Design Studies*, 29(4), p. 369-386.

KOSSOY, Boris. **Fotografia e história.** 2 ed. São Paulo. Ateliê editorial, 2001. 163 p.

MANZINI, Ezio. **Design, when everybody designs. An introduction to Design for Social Innovation.** The MIT Press: Cambridge/London, 2015. 256 p.

MORAES, Dijon. **Metaprojeto: o design do design.** Editora Blucher: São Paulo: 2010. 256 p.

MORIN, Edgar. **Introdução ao Pensamento Complexo.** Tradução do francês: Eliane Lisboa - Porto Alegre: Ed. Sulina, 2005. 120 p.

_____. **Os sete saberes necessários à educação do futuro.** Tradução: Catarina Eleonora F. da Silva e Jeanne Sawaya; revisão técnica: Edgard de Assis Carvalho. São Paulo: Cortez; Brasília, DF: UNESCO, 2000. 12 p.

NAVARRO, Tânia. **Corpos construídos, superfícies de significação, processos de subjetivação.** Brasília, 2002. 23 p.

NORONHA, Raquel. **The collaborative turn: Challenges and limits on the construction of a common plan and on autonomia in design.** *Strategic Design Research Journal*, volume 11, number 2, May-August 2018. p. 125 a 135.

_____; COSTA, Andrea; SARAIVA, Gisele; GUIMARÃES, Márcio; PORTELA, Raiama (org.). **Ciranda de saberes: percursos cartográficos e práticas artesanais em Alcântara e na Baixada maranhense.** São Luís: EDUFMA, 2017. 136 p.

_____. **O designer orgânico: reflexões sobre a produção do conhecimento entre designers e louceiras em Itamatatuiua – MA.** In: Oliveira, Alfredo Jefferson de; Franzato, Carlo; Del Gaudio, Chiara (orgs.). *Simpósio de Design Sustentável 2015.* Blucher. São Paulo: 2017. p. 277 a 294.

_____. et al. **Design em jogo: cocriação, prototipagem e tangibilização de futuros possíveis.** In: *Anais do 12º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design.* Blucher Design Proceedings, v. 9, n. 2. São Paulo: Blucher, 2016, p. 1580-1592.

NOVAES, Sylvia. **“O uso da imagem na Antropologia”.** In SAMAIN, Etienne (Org.). *O Fotográfico.* 2ª. ed. São Paulo: Editora Senac e Editora Hucitec, 2005. p. 107 – 113.

PAPANÉK, V. *Design for the real world: Human ecology and social change*. New York: Pantheon, 1971. 378 p.

PATROCÍNIO, Gabriel. **Design e os países em desenvolvimento: a dialética entre o design para a necessidade e o design para o desenvolvimento**. In: Patrocínio, Gabriel; Nunes, José Mauro. *Design e desenvolvimento 40 anos depois*. São Paulo: Blucher, 2015. 264 p.

PASSOS, Eduardo; KASTRUP, Virgínia e ESCÓSSIA, Liliana. **Pistas do método da cartografia: Pesquisa-intervenção e produção de subjetividade** – Porto Alegre: Sulina, 2015. 207 p.

PIIRAINEN, Kalle; KOLFSCHOTEN, Gwendolyn; LUKOSCH, Stephan. **Unraveling Challenges in Collaborative Design: A Literature Study**. 15th International Conference on Groupware: design, implementation, and use, 2009. p. 247 – 261.

PINK, Sarah. **Doing visual ethnography**. Images, media and representation in research, Sage. London: 2013. 248 p.

PORTELA, Raiama. **CORRESPONDÊNCIAS POR MEIO DE FERRAMENTAS DE DESIGN: artesanato e empoderamento (ou aprisionamento?)**. São Luís, 2018. 128 p.

PORTELA, Raiama Lima; NORONHA, Raquel Gomes; ARAÚJO, Mariana Gomes Lúcio de; ABOUD, Camila de Pádua; SOUZA, Frank Willian; "**Design, gênero e metaprojeto: a construção de uma ferramenta para fotoelicitação em uma comunidade artesã**", p. 366-379 . In: . São Paulo: Blucher, 2018.

PORTELA, Raiama; NORONHA, Raquel; PERPÉTUO, Nayara; ARAÚJO, Railde; SANTOS, Ana Áurea; "**O CONHECIMENTO TEM QUE SER REPARTIDO!**" NOTAS SOBRE IDENTIDADE CULTURAL, DESENVOLVIMENTO DE PRODUTOS E ARTESANATO ENTRE DESIGNERS E UM GRUPO EXTRATIVISTA DE COCO BABAÇU", p. 5613-5624 . In: Anais do 12º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design [= Blucher Design Proceedings, v. 9, n. 2]. São Paulo: Blucher, 2016.

RODRIGUES, Talita; PORTINARI, Denise; "**GÊNERO NO DESIGN: A REPRODUÇÃO DOS IDEAIS DE MASCULINIDADE E FEMINILIDADE**", p. 814-823 . In: Anais do 12º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design [= Blucher Design Proceedings, v. 9, n. 2]. São Paulo: Blucher, 2016. ISSN 2318-6968, DOI 10.5151/despro-ped2016-0070

SAFAR, G. H. ; DIAS, M. R. A. C. . **Estudos de gênero e seu impacto na história do design**. Dimensões: Revista de História da UFES , v. 36, p. 102-120, 2016.

SAFAR, G.; ALMEIDA, M. G. **Protagonismo feminino no design – um resgate histórico em andamento.** In: DE MORAES, D.; DIAS, R. A.; BOM CONSELHO, R. (Org.) Cadernos de Estudos Avançados em Design – História. Barbacena: Universidade do Estado de Minas Gerais, 2014. P. 79 – 96.

SCOTT, Joan W. **Gênero: uma categoria útil de análise histórica.** Educação e Realidade, vol. 16, no 2, Porto Alegre, jul./dez. 1990, p.5.

TAMEKUNI, Kaori. **Metaprojeto: o design em busca da inovação por meio da reflexão,** p. 2893-2904 . In: Anais do 11º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design [Blucher Design Proceedings, v. 1, n. 4]. Blucher. São Paulo: 2014.

APÊNDICE

Transcrições do jogo aplicado em agosto de 2018.

Essa cerca aqui, já tem quase uns dez anos, porque eu fui uma das que fez roça aqui. A gente tinha um palmeiral onde hoje não tem nada.

Raquel: mudou muito a paisagem?

Glória: nossa... demais! Era lindo aqui!

Valdirene: Tem a energia também, que eles utilizam muito nessas cercas ai, que nesses campos nossos é o que mais tem.

-

Valdirene: Desejo não só para o meu filho, mas pra todos... que termine e acesse uma... que não fique só nesse estudo que terminou e não leva uma coisa mais adiante, que vá em frente, faça uma faculdade e aí pra mais tarde ele ter aquilo ali que vai ser o sustento da família dele.

Raquel: e qual a realidade aqui, como que os jovens chegam até a universidade? Ou eles acabam parando no ensino médio?

Valdirene: Tem muitos que vão, mas tem uns que não seguem em frente.

Raquel: e vão estudar onde? São Luís?

Valdirene: sim, em são luís, porque aqui tem aluno que terminou aqui e agora foi pra são luís.

-

Raquel: Porque algumas mulheres preferem só tirar a amêndoa?

Milene: Algumas pessoas não sabem fazer o azeite, assim.. ai elas já preferem levar pra o comércio pra fazer a troca em alimentos

Raquel: e se aprendessem, não ganhariam mais dinheiro?

Milene: Com certeza, porque ai já usariam outros produtos que já seriam mais vendáveis e até mais caro, e teriam uma renda melhor pra elas.

Raquel: na opinião de vocês, porque não fazem: não quiseram? Não tiveram a oportunidade?

Edna: Eu sou mais antes fazer o azeite, do que vender a amêndoa

Nadja: As vezes as pessoas não tem a oportunidade né..

Raquel: De que tipo?

Nadja: assim... do tipo de que... tem as pessoas que são as profissional de fazer o azeite, de fazer o biscoito, de fazer o mingau... e a gente tem que ter uma pessoa que seja tipo assim... um professor pra ensinar a gente né, ai as coisas aqui é pouco comunicado sobre isso.

Raquel: É importante ter a comunicação na comunidade né, como vocês acham que a gente pode melhorar isso?

Edna: eu já cansei e elas tão de prova, eu sempre convido elas, outro dia mesmo elas tavam com um coco pra quebrar e eu disse que ensinava a como fazer o azeite, mas ela também dizem que não dá

Raquel: isso tudo é fundamental pra palavrinha que vai surgir aqui, isso tudo só acontece se todo mundo caminhar junto, é importante

-

Valdirene: às vezes eles tem que ir andando e ai já chegam suado, ai eles não aproveitam do mesmo jeito né. Chega até desanimado, porque a escola é longe e agora vai de pés ai torna complicado, mas eles tem um carro aqui. Os alunos tem um carro aqui, pra levar eles. No meu tempo que quando eu ia, ia mesmo era de pés, de canoa ou ia andando.

-

Raquel: Trabalhar gera oportunidade e melhoria de vida. Seu poder de compra aumentou com seu trabalho?

Severa: aumentou

Raquel: e o que isso te possibilitou?

Severa: Diversas coisas, sempre dá uma ajuda pra gente, que a gente não fica só de bracinho cruzado, se vira pra um lado e se vira pro outro.

Raquel: tem até um hotel do quilombo né... e assim, qual o ganho disso pra vida? Com o trabalho a senhora pode comprar coisas, e como essas coisas melhoraram sua vida?

Bastante. Pra mim melhorou bastante. As minhas coisas agora eu mais eu vendo do que eu compro. Quando eu compro, é o coco, pra fazer o azeite e ai pra revender de novo.

-

Edna: acho que antes a gente não tava tendo a oportunidade que tá tendo hoje, a oportunidade de renda das coisas da gente, hoje a gente faz um azeite a gente vende, a gente planta um cheiro verde a gente vende, tudo a gente vende.

Raquel: E o que isso traz de coisas melhores pra vida de vocês? O que vocês compram?

Edna: eu compro um armário, geladeira, compro essas coisas, perfume, alimento... Açúcar, café, tudo com esse dinheirinho.

Transcrições das práticas de correspondência aplicadas em novembro de 2018.

Equipe 1 - Nadja:

Independência: nós somos independentes, vamos para onde queremos, compramos o que queremos, usamos o que queremos.

Futuro: nós queremos uma coisa melhor né, queremos o ar livre e não como tá agora, tudo cercado o campo

Economia: nós vamos quebrar nosso coco, vender nosso azeite e ai nós vamos economizar pra comprar isso aqui ó, um brinco, uma bolsa, perfume, roupa, maquiagem. E o que nós temos hoje, e não tinha antes, que nós continue sendo unidos, que nós possa vencer a batalha, que assim.. tem hora que a gente acha as coisas com tanta dificuldade, então que nós possa se unir.

Mariana: o que vocês acham do papel da mulher na comunidade? Acham que estão conseguindo realizar os sonhos?

Edna: o meu eu to conseguindo realizar aos poucos, pouco a pouco eu vou realizando. Meu sonho que eu tinha maior era de ter uma casa, hoje graças a Deus, tenho uma casa, não é só de casa, mas tem uma casa.

Branca: Meu sonho é ter minha casa, meu lar, Eu ainda não tenho minha casa, mas eu ainda não consegui. Muita dificuldade, a crise... tá difícil conseguir essa batalha.

Equipe 2 - Milene:

Renda própria: No meu pensar é assim, antigamente as mulheres que cuidava das casas e das crianças, e todos os tempos do marido, mas na nossa comunidade com os produtos que a natureza nos dá temos como ideia e a iniciativa de criar produtos e produzir alimentos que possamos vender e conseguir uma nova renda pra família.

Independência: com essa nova renda faz com que a mulher se sinta realizada e até mesmo independente pois como dinheiro da sua própria produção ela pode comprar produtos que a faz sentir mais linda e com sua autoestima renovada. O exemplo do batom e do perfume.

Futuro: Essa nova renda entra na família, faz com que a mulher e até mesmo o homem se sintam bem, a apoie e tenha uma condição melhor e com esse apoio não só do marido, e dos familiares e amigos que possam também colaborar e se engajar e produzir junto da mulher, fazendo com que tenham um próprio negócio. Exemplo um estabelecimento onde possam vender tudo aquilo que produziram.

Equipe 3 - Chichica:

Economia: é que a gente compre barato, pra vender caro pra ter uma renda melhor. A gente pega uma caixa de natura, e paga um preço pra vender por outro, pra gente ter a renda da gente.

Futuro: o que eu quero pro meu futuro, é emprego, uma convivência melhor, união.

Independência: fazemos o que queremos, e usamos o que queremos.

Mariana: e as imagens que vocês pegaram, porque escolheram essas?

Branca: essa aqui é o futuro ó, isso aqui é renda.

Mariana: vocês acham que conseguiram achar todas as imagens que queriam? Ou tinham imagens que vocês procuraram e não tinham?

Nadja: tem imagem que não tem.

Mariana: Quais eram as imagens?

Edna: Acho que é isso aqui, ó... É uma roupa bem vestida, uma bolsa, um brinco, uns sapatos... independência pra mim é que eu use short curtinho e meu marido não diga nada, que eu passo na rua e nunca vi os outros falando, é isso, tudo que eu quero.

Equipe 4 - Branca:

Economia: somos dependentes do nosso trabalho que dá complementação a nossa renda, nosso bolsa família e nossa aposentadoria. E damos graças aos nossos babaquais, que são poucos, mas que possuem riquezas com os que dela sabem aproveitar, da palha ao coco. Com nossas rendas, compramos blusas, calças, brincos, sapatos..

Independência: o mundo não concorda com a gente, e todo mundo deveria achar isso bom, mas claro que queremos que o nosso ponto de vista prevaleça em determinados momentos mas a experiência que acumulamos e as frustrações que sofremos durante a vida, deveriam nos ensinar que há mais de uma verdade e um jeito certo de dizer as coisas, mais de um tipo de beleza e mais de uma forma de se realizar, mais de uma crença. Não quero ter razão, quero ser feliz, falta tolerância,

Independente do contato que teremos, somos dependente hoje dos nossos celulares, das forças, da juventude que vai seguir em frente com a nossa luta.

Futuro: o futuro que nos espera que nós fazemos hoje a nossa parte, que é cuidar dos rios e dos campos ao nosso redor.

Valdirene: a gente quebra muito coco, a gente faz muito azeite. Se valorizassem mais, era muito melhor né. A gente tem que juntar muitas companheiras e quebrar muito coco, pra ganhar um diinheirinho.

Mariana: Na imaginação de vocês, como é a imagem da mulher de São Caetano, como vocês acham que as pessoas pensam em vocês?

Edna: Quando eu chego lá pros lado dali, já começam a falar: lá vem a quilombola. É tipo uma charada, por isso as imagens das mulheres parecem com as dos homens, porque é tudo quilombola.

Valdirene: Eu acho assim, que eles pensam que quilombola é desclassificado e renda baixa, e eles lá não são definido como quilombola, quando a gente passa, eles dizem: lá vai o quilombola. Eu acho assim, porque é negro, é preto... pensam que é desclassificado... porque eles lá são fazendeiro né...

Mariana: e se a gente pensar nas imagens, tem algo que identifica vocês?

Edna: Acho que é o short curto, a roupa curta, um decote... Porque quando a gente passa, já falam: só pode ser de são caetano.

Valdirene: Eu acho que a gente se veste bem, que se sente bem com o que tem. Quando tem um evento, a gente se arruma, se maquia, se organiza.

Nadja: Assim, eu não entendo porque falam assim da gente né, eu sou daqui e falam que a gente é quilombola, mas eu não sei o que é ser quilombola. Mas só que eu não entendo

o que eles não gostam, o porque assim, muita das vezes eu falam assim de tomar terra, mas não vejo ninguém tomar terra aqui. Assim, se você tem uma fazenda, eles não querem ser quilombola, porque significa ter a área livre pra todo mundo.

-

Valdirene: Final de semana eu faço uma diária de 30/35 bolos e esse bolo que eu faço, eu saio por ai vendendo pelo povoado. A gente vai de moto, e sai vendendo por R\$3 o bolo. Coloco tudo dentro do forno, por 20 minutos e já sai tudo pronto. É eu e minha mãe que faço.

Severa: eu já num to quase sendo mulher. Porque o que eu fazia eu já num faço mais. Eu fazia tudo, mexia farinha, tecia rede.. só não sabia pescar.

-

Nadja: Ser mulher é continuar na luta, não fugir da luta, é ser mulher negra.

Mariana: vocês acham que pra ser mulher a gente precisa comprar alguma coisa? Fazer alguma coisa? Ou é como a gente já nasce?

Várias pessoas: A gente nasce né

Maria: eu sei que sou uma mulher guerreira.

Madalena: eu desde cedo faço minhas coisinha de casa, arrumo tudo, quebro coco... isso é ser mulher. Fazer as coisinhas do dia a dia, pra ter o que dar pros seus filhos, é isso e ser valente.

Edna: A mulher em São Caetano é uma mulher guerreira, que faz tudo dentro de casa, que pesca... lá em casa eu faço tudo, eu cozinho, eu limpo, eu lavo, minha filha que me ajuda. Eu planto minha comida, eu tiro meu coco, eu faço meu azeite, tiro o mesocarpo, na hora que eu vou catar meu coco meus filhos se arrodeiam tudinho ao redor de mim, tenho meu marido pra me ajudar. Eu faço isso tudo.

Mariana: vocês acham que ser mulher é diferente de ser homem em são caetano?

Edna: é só perguntar pros homens se eles fazem ao menos o terço da metade do que as mulheres fazem. Ser mulher é fazer isso tudinho.

-

Severa: Aqui só vai mulher pras reuniões, olha.. é muito difícil ir um homem. Nesse negócio de quilombo, teve muita mulher que também não se envolveu, porque achava que era negócio de tomar terra e falavam que não iam tomar terra de ninguém.

Mariana: Se a gente for pensar nessa imagem da mulher, como vocês acham que é? Vocês falam muito da luta... de ser guerreira, o que mais?

Acho que precisa de mais união, trabalhar com pessoas é muito difícil, sempre tem aquele estica pra cá e pra lá. E pra mim são todos unidos.

Mariana: Como vocês queriam ser vistos? Pra não conhece vocês, como que vcs querem que sejam vistos?

Valdirene: queria que olhasse com bons olhos, que não ficasse criticando, porque o que eu sinto que eles sentem que não é.. é tudo criticando. Não queria que me olhassem assim, criticando, ficam falando; ah, é quilombola... mas acho que eles não vão elogiar. Ficam chamando a gente de doidinhos, dos necessitados, tomadores de terra... Se pudessem nem falar, nem falavam com a gente.

Severa: tem muita gente que se pudesse nem falava nada.

Mariana: e quando vocês se olham, como vocês se acham?

Valdirene: Ah se achamos bonita né, é importante, fazemos sucesso onde nós chega, a gente brilha mesmo, aonde quer que a gente chegue, faz sucesso.

Branca: basta ter a oportunidade

Valdirene: a gente da de 10 pra 11 e se brincar, dá até 100.