

CODESIGN E EMPODERAMENTO: A PRODUÇÃO DE JOGOS COM AS QUEBRADEIRAS DE COCO E SEUS REBENTOS EM SÃO CAETANO – MARANHÃO

CODESIGN AND EMPOWERMENT: PRODUCTION OF GAMES WITH COCONUT BREAKERS AND THEIR CHILDREN IN SÃO CAETANO - MARANHÃO

Raquel Gomes Noronha*
Mariana Gomes Lúcio de Araújo**

RESUMO:

Este artigo traz os resultados do desenvolvimento de ferramentas de colaboração entre designers e uma comunidade extrativista de coco babaçu no município de Matinha, no Maranhão, que fazem parte do projeto de extensão Iconografias do Maranhão: Codesign e empoderamento e a relação entre designers e artesãs e a produção de imagens em campo. Norteadas pelas reflexões teórico-metodológicas do Design Anthropology, propomos, por meio do fazer coletivo de um jogo, trabalhar questões abstratas e teóricas sobre os parâmetros para o empoderamento do relatório do Fórum Econômico Mundial. A prática do fazer coletivo, como prática de correspondência, trouxe respostas localizadas e sincrônicas às questões abstratas como economia, política, saúde e educação. A produção de imagens em campo, com os copesquisadores – artesãs e seus filhos e filhas – trouxe o cotidiano para o jogo, produzindo debates, criando o campo comum para a negociação de problemas e entraves ao empoderamento e a própria tomada de consciências sobre tais questões.

Palavras-chave: Codesign; Empoderamento; Correspondências; Ferramentas.

ABSTRACT:

This article presents the results of the development of collaboration tools between designers and an extracivist babaçu coconut community from Matinha, Maranhão that are part the outreach project called Maranhão's conography: codesign and empowerment among designers and craftswomen and the production of images in the field. Based on the theoretical-methodological reflections of Design Anthropology, it was proposed, through the collective creation of a game, to work on abstract and theoretical questions about the parameters for the empowerment of the World Economic Forum report. The practice of collective work, as a correspondence practice has brought localized and synchronic answers to abstract issues such as economics, politics, health, and education. The production of images in the field, with the co-researchers (craftswomen and their children) brought the daily routine to the game, producing debates, creating a common space for the negotiation of problems and obstacles to empowerment and awareness of such issues.

Keywords: Codesign; Empowerment; Correspondences; Tools.

* Professora da Universidade Federal do Maranhão (UFMA), São Luís - MA, Brasil. E-mail: raquelnoronha79@gmail.com

**Aluna de Graduação da Universidade Federal do Maranhão (UFMA), São Luís - MA, Brasil. E-mail: marianagomesla@gmail.com

Introdução

Este artigo apresenta resultados e discussões sobre o fazer coletivo de artefatos para elicitar o debate de questões sociais em ações de design colaborativo. O caso que apresentamos insere-se no escopo do projeto de extensão Codesign e empoderamento: a relação entre designers e artesãs e a produção de imagens em campo, desenvolvido em cocriação entre docentes e discentes do Núcleo de Inovação, Design e Antropologia, da Universidade Federal do Maranhão e mulheres quebradeiras de coco babaçu do povoado de São Caetano em Matinha, município localizado a 238 km de São Luís, Maranhão, e seus filhos, durante encontros em que buscávamos produzir uma ferramenta para discutir questões de gênero e empoderamento na comunidade. Este projeto tem o financiamento do edital Igualdade de gênero da Fundação de Amparo à Pesquisa e Desenvolvimento do Maranhão.

Para contextualizar a ação, é importante que problematizemos o papel dos designers na contemporaneidade, que se alterou devido à complexidade das relações estabelecidas entre os atores sociais que participam das cadeias produtivas e como a sociedade encara os desafios de se produzir em meio à crise econômica e ambiental. Os designers, explica Manzini (2015), já não são apenas o derradeiro elo de uma cadeia de valor, como finalizadores de produtos, mas são mediadores de processos sociais e produtores de sentido. Além disso, sua função também se define por, ao mediar os processos sociais, serem tangibilizadores de ferramentas que possibilitem e suportem conversas sociais.

Desta forma, essa ação que aqui apresentamos tem esse sentido de, por meio do design colaborativo – ou codesign – produzir artefatos que possibilitem trazer as questões levantadas no pelo documento sobre Empoderamento do Fórum Econômico Mundial, para a realidade local. A partir das discussões de Manzini (2015) em seu livro *Design, when everybody designs*, trazemos ao âmbito compartilhado entre designers difusos – qualquer ser humano que se dedique a fazer coisas – e os designer experts – aqueles que receberam educação formal para tal – experiências em colaboração, nos valendo das metodologias e filosofias de projeto como o codesign e o Design Anthropology para produzir sentidos e produzir práticas de correspondência. As reflexões do antropólogo Tim Ingold (2016; 2018) também nos ajudam a pensar nosso papel em campo, e ao produzir um jogo em colaboração com as crianças e com as quebradeiras de coco, foi possível acionar e transpor barreiras epistemológicas do design.

1. Por que projetar em colaboração?

O codesign, design participativo ou design colaborativo são alguns nomes que podemos dar às práticas nas quais outros participam dos processos, nesse caso, trabalhamos com as quebradeiras de coco babaçu da comunidade de São Caetano e seus filhos e filhas, que se disponibilizaram para esta prática por meio de sua curiosidade e atenção. Aliás, para Ingold (2018), a atenção é o primeiro passo para que se

estabeleça um processo de correspondência. Para o autor, vivemos em um processo de correspondência a todo momento, quando direcionamos nossa atenção a algo, ou a alguém; nosso interesse direciona a atenção e assim se estabelece esta prática, em um processo de correspondência. Nos diz Ingold (2018, p.5, tradução nossa) que “a promessa de educação reside na capacidade de responder e de ser respondido: sem essa *response ability*, como podemos chamar, a educação seria impossível”.

O desafio proposto como objetivo deste projeto é o próprio entendimento das categorias analíticas, que não poderiam se estabelecer a priori, mas com os stakeholders é a própria tradução dos quatro parâmetros para o empoderamento feminino: participação política, acesso à economia, educação e saúde e bem-estar. Buscamos entender como, em uma realidade específica, tais parâmetros são traduzidos por nossos interlocutores. E mais do que observarmos isso na forma de uma pesquisa qualitativa com entrevistas e etnografia, buscamos entender tais parâmetros por meio do design.

Isso significa que, para além do discurso e da etnografia, em suas características descritivas, buscamos, por meio do fazer, uma prática de correspondência. A proposta de se construir artefatos de conversação juntos, com as crianças, se faz fundamental para que a correspondência se estabeleça. Na visão de Ingold (2016), a etnografia se caracteriza por uma prática de descrição, em que o pesquisador vai a campo para observar e descrever. É o seu olhar que será traduzido e rememorado quando for escrever sua análise a posteriori. Na visão do autor, o campo passa a ser uma recordação, já que a escrita não é sincrônica nem colaborativa. Para ele, etnografia e observação participante não são a mesma coisa. Para Ingold,

Observar significa ver o que acontece no entorno e, é claro, também ouvir e sentir. Participar significa fazê-lo a partir de dentro da corrente de atividades através da qual a vida transcorre, concomitantemente e conjuntamente com as pessoas e as coisas que capturam a atenção que se dispensam a elas. Assim como o encontro, a observação participante antropológica só difere em grau daquilo que as pessoas fazem o tempo todo, especialmente as crianças. (INGOLD, 2016, p. 407).

Significativo foi o fato de justamente as crianças terem sido as pessoas que se interessaram por nossa proposta. A disponibilidade e atenção foram fundamentais para que pudéssemos passar alguns dias na comunidade passeando, observando o cotidiano deles e participando das atividades corriqueiras, para que pudéssemos compreender o que significava acesso à vida econômica, educação, saúde e participação política naquele contexto. Neste caso que apresentamos, o fazer coletivo de uma ferramenta para se discutir gênero e empoderamento, a ferramenta foi sendo construída em tempo real, durante nossa estada em campo, seguindo aquilo que Ingold nos propõe sobre a observação participante. Ao observarmos a realidade, participamos dela, a partir do engajamento coletivo na confecção da ferramenta que se constituiu como um jogo. A partir desta visão sobre o potencial que a facção coletiva de algo gera na produção de uma prática de correspondência, é possível refletirmos como tais ações dialogam com o subcampo do Design Anthropology, ao qual nos afiliamos:

Embora o *design anthropology*, tal como a descrevemos, seja jovem, acreditamos conforme as definições de Hacking um novo estilo. Isto introduz um número de práticas antropológicas e de design. Estas incluem formas intervencionistas de trabalho de campo e design que trabalham por meio de ciclos iterativos de reflexão e ação e empregam métodos e ferramentas tais como o feedback de vídeo, cenários, mock-ups, acessórios, provo e protótipos, interações tangíveis e várias formas de jogos, performances e ações. Design anthropology também compreende várias formas de colaboração interdisciplinar dentro e fora do estúdio para produzir conceitos e protótipos, plataformas de colaboração com stakeholders e vários tipos de públicos e um foco intencional na facilitação e contribuição para mudanças. Finalmente, design anthropology é caracterizada por um uso particular da teoria, destinada a gerar conceitos e novas armadilhas ou perspectivas (GUNN; OTTO; SMITH, 2013, p. 38, tradução nossa).

No âmbito do Design Anthropology e do codesign, os conhecimentos de ambos os campos do conhecimento – design e antropologia – andam lado a lado e subsidiam-se mutuamente. A antropologia, juntamente com o design, forma uma área de conhecimento compartilhado, na qual um serve de base para o outro e vice-versa nas elaborações de pesquisas e teorias em que ambos sejam compartilhados. As ferramentas de design são projetadas especificamente para compreendermos o meio em que vivemos, seja por meio de provótipos ou protótipos que nos permitirão colocar-nos junto com os atores sociais em situações novas e experimentaremos a troca de ideias, o compartilhar de pensamentos e possibilidades de construções de cenários novos por meio dessas experiências. Estas pesquisas também são importantes para instigar-nos todos a pensar situações novas, por meio de ferramentas produzidas especificamente para proporcionar uma interação maior com o público no campo estudado. As duas áreas do saber unem-se para proporcionar possibilidades criativas para compreender o campo de pesquisa.

Este diálogo de se imaginar no lugar do outro, atentos ao percurso que é construído e às pistas que surgem é o que produz uma pesquisa-ação humanizada. É possível criar laços por meio do imaginário, assumindo uma parceria por meio da troca de habilidades e conhecimentos, provocando sentidos, sensoriais e abstratos.

2. As imagens em campo

A escolha, por se utilizar das imagens, dialoga com o potencial que o seu uso proporciona na tomada de consciência sobre a identidade. Imagem e identidade são faces da mesma moeda. A pesquisa visual que realizamos vai de acordo com o que é abordado por Pink (2013, p.31), onde se abandona a ideia de coleta de dados para partir a um processo de aprendizagem e experimentação.

Ao trabalhar com a produção de imagens em campo, é possível desvincular-se das noções de representação, já que as imagens que utilizamos não foram frutos de uma interpretação ou tradução realizadas pelos pesquisadores, a partir de uma prática etnográfica, mas resultado de uma observação

participante, como já definimos acima. Se as imagens tivessem sido escolhidas a priori, isso reforçaria a ideia de representação, dando espaço para que o conhecimento do pesquisador em campo seja, muitas vezes, imposto sobre seus atores, partindo para a construção das imagens em campo como uma prática da correspondência (INGOLD, 2013; 2016; 2018), que compreende a habilidade de responder às situações por meio da atenção.

Com o uso das imagens, que materializam os discursos, a percepção sobre a alteridade é exponencialmente aumentada, pois dá-se conta dos limites, das fragilidades, das próprias potencialidades e as dos outros, construindo uma relação sincrônica de contínuo aprendizado na construção das identidades.

Dessa forma, o uso e a construção da imagem justificam-se, neste contexto, por caracterizar o que é percebido a partir da identidade. As atividades desenvolvidas neste projeto buscaram refletir, questionar e investigar as questões relacionadas à percepção da identidade das quebradeiras, expressa por sua cultura, pelas tomadas de decisões para assuntos do cotidiano da vida comunitária e da produção, traços que caracterizam seu protagonismo local, promovendo o diálogo entre artesãs e designers, possibilitando que as tecnologias e os processos especializados possam contribuir, de fato, para o crescimento e desenvolvimento sustentável das comunidades.

3. Percurso metodológico

Ao propor compreender a atuação do design, por meio do fazer coletivo, foi possível refletir sobre os processos que perpassam a atuação em uma comunidade, como o entendimento dos limites que o próprio campo da ação nos impõe, ou seja, até onde poderíamos ir, utilizando-se da prática da correspondência e de metodologias de design participativo para gerar discursos, reflexões e questionamentos, pensando na atuação das quebradeiras atrelada a nossa atuação como designers na comunidade. 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 dos processos de inovação social.

Ao propor a prática da correspondência, 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 diretrizes metodológicas em campo, fazendo com que as informações possam emergir dessa troca com as quebradeiras de São Caetano e suas filhas e filhos, que nos acompanharam neste percurso.

Para desenvolver estas trocas, pensou-se numa metodologia que auxiliasse no conhecimento do

referencial visual, das experiências e vivências destas quebradeiras, conseguindo 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 nos indica Portela (2018),

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, p. 25).

A utilização de metodologias colaborativas no campo do design apresenta-se como uma possibilidade de repensar a atuação dos designers em um âmbito complexo, podendo-se descobrir, por meio da atenção, uma possibilidade de conectar-se ao que nos cerca. As etapas da ação que abaixo apresentamos não significam uma estrutura rígida, nem tampouco uma receita prescritiva, mas um caminho que só foi possível ser traçado em correspondência com as quebradeiras e suas famílias, já que dependíamos da disponibilidade mútua e a construção da correspondência:

1. Oficina de aproveitamento das matérias-primas da comunidade

Por meio da realização de uma oficina de aproveitamento das matérias-primas da comunidade que realizamos nosso primeiro contato.

2. Correspondência com a comunidade

Nesta etapa, buscou-se conhecer a comunidade por meio de discursos e pelo mapeamento do espaço, apresentando o projeto e produzindo registros em foto e vídeo.

3. Desenvolvimento do jogo na comunidade.

Com base nos discursos e práticas que nos foram apresentadas na comunidade atrelada aos registros, desenvolvemos um protótipo do “Jogo do Coco”.

4. Aplicação do jogo

Aplicação do jogo com quebradeiras de coco babaçu.

5. Sistematização dos dados obtidos em campo

Análise dos dados obtidos em campo, sistematizando áudios, fotos e vídeos.

6. Reflexões

Reflexão sobre os discursos e práticas locais e as dimensões do Fórum Econômico Mundial – FEM (2005); Reflexão sobre o processo de correspondência na comunidade.

Importante enfatizar que esta ação em São Caetano foi uma etapa de um projeto mais amplo, que abrangeu mais três grupos produtivos e que, para cada, um tivemos que traçar um percurso específico, considerando-se as peculiaridades de cada grupo com quem nos correspondíamos. As seis etapas constaram com constantes reflexões e ajustes, em sua maior parte feita em campo, porém a última etapa é que é descrita

com maiores detalhes no item 5 deste artigo. Foi a etapa em que refletimos sobre o processo de correspondência que produzimos em campo e, assim, buscamos compreender, por meio das imagens, dos registros das falas das quebradeiras e por nossas ações por meio do jogar, como que as dimensões do FEM se relacionam com suas realidades, com seus fazeres cotidianos e com os alcances e limites de serem quebradeiras de coco babaçu.

4. Correspondências e a criação do espaço de diálogo por meio do fazer

A comunidade de São Caetano pertence ao município de Matinha (MA) e é composta, em sua maioria, por mulheres que desempenham algum trabalho relacionado ao coco babaçu, e fazem parte do Movimento Interestadual das Quebradeiras de Coco (MIQCB), que articula estes grupos produtivos há mais de 20 anos nos estados do Piauí, Maranhão, Pará e Tocantins.

Os principais produtos são 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 do próprio município, por meio de contratos com o poder público municipal e estadual.

O primeiro contato com a comunidade aconteceu por meio de uma oficina realizada em junho de 2017, que tinha como objetivo apresentar novas possibilidades de utilização das matérias-primas encontrados na comunidade (sementes e o coco). O artesanato, já realizado em outros grupos que fazem parte do MIQCB e que tivemos oportunidade de conhecer e já ter realizado oficinas neste sentido (PORTELA et al., 2016), é uma alternativa aos entraves à produção dos produtos alimentícios advindos do coco. Há cerca de 10 anos, os palmeirais do entorno da comunidade foram cercados por fazendeiros, em sua maioria posseiros, e desta forma impedem o acesso das quebradeiras – autodenominação destas mulheres – aos babaçuais. Assim, a produção do azeite e outros fica prejudicada, colocando em risco a sobrevivência dessas famílias, gerando embates violentos, em intenso conflito fundiário na região.

Neste contexto, as ações que vimos desenvolvendo com o fomento do artesanato como alternativa de produção eram, de fato, uma possibilidade de geração de trabalho e renda. Como uma atividade que exige menor desgaste físico e um maior retorno financeiro, já que um colar custa cinco vezes mais do que um quilo de amêndoas extraídas do coco. Uma enorme discrepância, que nos faz refletir sobre a exploração e a falta de valorização de um produto tão rico como o coco babaçu, que é 100% utilizado – do azeite, passando pelo mesocarpo, e a própria casca, que se torna carvão. Considerado como ouro pelas quebradeiras, a possibilidade de se ter um novo e rentável uso para o coco foi muito bem recebida pela comunidade, que participou em peso da primeira oficina.

O resultado foi o aprendizado de técnicas de pintura, utilizando-se o coco como carimbo, e a confecção de bijuterias – biojoias – com fatias do coco babaçu e outras sementes nativas da região. Além de noções de composição e design e o uso de técnicas de

macramê, foi levado o conhecimento sobre o tratamento e tingimentos com corantes naturais para as sementes, ensinando também o processo de limpar, furar e beneficiar. Esta etapa contou com a participação dos jovens da comunidade que apresentaram-se bastante interessados em aprender e colocar em prática.

Um mês depois, quando retornamos à comunidade, algumas mulheres já estavam engajadas em suas próprias produções de artesanato, vendendo nas feiras em que também participam para venda dos produtos alimentícios derivados do coco babaçu.

Figura 1 - Produtos produzidos nas oficinas.



Fonte: Acervo dos autores.

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.

Ao realizar este tipo de oficina com a comunidade, é possível envolver pessoas que estão alheias ao processo produtor da comunidade, possibilitando que exista uma agregação da comunidade, pensando em práticas que ajudem na sua subsistência. Além disso, otimizam-se os processos que compõem as práticas da comunidade, fazendo com que exista uma geração de renda e a geração/perpetuação da noção de pertencimento ao território. Ao trabalhar com a imagem do coco babaçu, foi possível observar a relação da comunidade e o coco criando novos elos, fazendo com que houvesse uma nova percepção da imagem do coco que fora endurecida após a sequência de anos trabalhando numa rotina exaustiva, tornando-se agora delicado e colorido.

Figura 2 - O coco babaçu como carimbo.



Fonte: Acervo dos autores

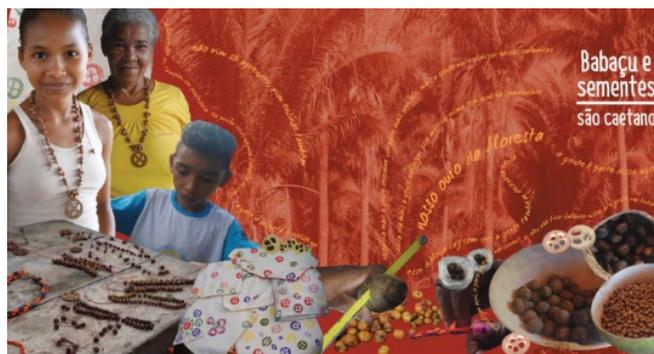
O segundo contato com a comunidade foi realizado em 2018, buscando refletir sobre a produção de imagens no campo e os processos que são traçados para chegar a elas. Para além disto, utilizamos como guia os cinco critérios do Fórum Econômico Mundial (FEM, 2005), percebendo como eles se relacionam e são percebidos na comunidade. Pode-se observar os critérios a seguir.

- 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 (FEM, 2005).

Para desenvolver as atividades na comunidade, compreendemos que poderia haver uma junção das categorias de participação econômica e oportunidade econômica, gerando o item economia. Essa junção fez com que, conseqüentemente, trabalhássemos com quatro categorias, tornando-se, então: economia, política, educação e saúde.

O processo de retomar o contato com a comunidade iniciou-se por meio de uma reunião com os jovens, onde foi possível apresentar os resultados da primeira visita. Estes dados e as etapas que as compõem estão compilados no Mapa 12 do livro Ciranda de Saberes (NORONHA et al., 2017), produzido em 2017.

Figura 3 - Cartografia babaçu e sementes, referente à comunidade de São Caetano.



Fonte: NORONHA et al, 2017.

Buscou-se compreender 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 pelos moradores. Para isso, fizemos uma atividade com os jovens, onde cada um apresentava suas famílias por meio de desenhos e palavras, buscando direcionar estas informações de acordo com as quatro categorias estabelecidas.

Além desta atividade com os jovens, caminhamos pela comunidade, conhecendo seus

moradores e os espaços que a compõem, registrando este processo de trocas e descobertas por meio de fotografias e vídeo. Ao trocar relatos com os moradores em seus espaços, foi possível fazer com que eles se sentissem confortáveis para nos contar com maior riqueza de detalhes, demonstrando as atividades algumas vezes, as situações vivenciadas por eles.

Este processo de descoberta e reconhecimento das categorias nativas nos espaços da comunidade apresenta-se de imensa importância, já que foi por meio do registro destes momentos, atividades e espaços que houve a construção das imagens da comunidade. Ao trabalhar com as imagens da comunidade foi possível estabelecer um processo de correspondência, que na visão de Ingold (2016, p.408), “trata-se, pelo contrário [da etnografia], de responder a esses acontecimentos por meio das próprias intervenções, questões e respostas – em outras palavras, viver atencionalmente com os outros”.

Após conhecer alguns aspectos que envolvem a comunidade, fizemos uma junção e combinação destas informações, somando os relatos e as imagens. Fizemos um processo de brainstorming, no qual buscamos naquilo que já nos é familiar a possibilidade de criar um jogo em correspondência com a comunidade e tudo aquilo que nos foi apresentado.

A materialidade do jogo nos permite ter um diálogo sobre questões específicas, possível fazer com que os entraves, discursos e processos que nos foram expostos durante a etapa de jornada pela comunidade se tornassem rodadas de jogo, fazendo com que seus jogadores se sentissem imersos em um universo lúdico que retrata a sua realidade. Sobre a possibilidade de imersão e o envolvimento de atores sociais em jogos, já refletimos anteriormente (NORONHA et al., 2016) e não caberia aprofundar aqui este debate.

Figura 4 - Desenvolvimento do jogo que foi aplicado com a comunidade.



Fonte: NIDA.

O jogo foi dividido graficamente seguindo a forma de uma rodela de coco, em quatro regiões que percebemos serem espaços simbólicos e muito importantes para a reprodução social da comunidade: a associação de moradores, escola, horta e palmeiral, seguindo os quatro itens guias deste processo de elicitación: a política, a educação, a saúde e a economia, respectivamente. A cada espaço foram associadas sete situações que nos foram relatadas pela comunidade, e, deste modo, criamos perguntas que estavam associadas a cada uma das situações.

Utilizamos um sistema no qual a cada resposta

dada por uma das participantes, elas sorteavam em um cofre um coco babaçu, que poderia representar um peso em kg ou uma letra, que no final formaria a palavra empoderamento, e que só poderia ser formada se elas trabalhassem juntas, para obter os cocos.

Esta estratégia de ganho foi baseada na teoria e na prática: para que um jogo se constitua como tal, é necessário que se tenham regras, um início e um final; e este final precisa ter um ganho, que represente tal desfecho, segundo Salen e Zimmerman (2012). Desta forma, foi criado um cenário para que o jogo acontecesse, no qual as quebradeiras receberiam uma encomenda de 500kg de coco e para isso elas deveriam responder às perguntas elaboradas e, após respondê-las, receberam um coco como prêmio, a cada rodada. O jogo consistia em: uma quebradeira andava uma casa no percurso do tabuleiro e respondia à pergunta respectiva da casa onde se posicionou, as outras jogadoras poderiam dar sua opinião a respeito do assunto relacionado e isso gerava um debate, trazendo conflitos, contradições, esperanças e propostas de ações coletivas. As outras jogadoras avaliavam se ela receberia um coco ou não.

Figura 5 - Jogo em correspondência.



Fonte: NIDA.

Além disso, criamos as cartas “E se?”, as quais cada jogadora poderia utilizar durante a rodada de sua companheira, em qualquer momento do jogo, quantas vezes quisesse. Esta carta daria a quem a utilizasse a oportunidade de levantar novos questionamentos acerca do tema, para que todas as jogadoras pudessem dar suas opiniões, independente de quem era a vez. Esse sistema do “E se?” faz com que surjam suposições além daquilo que nós estávamos propondo com as perguntas que já haviam sido feitas, dialogando com a teoria do Design Anthropology, em que uma das perspectivas é a imaginação de futuros possíveis. O “E se?” traz essa dimensão temporal do futuro, tornando a ação do tempo presente uma possibilidade de novos futuros.

5. Resultados

Ao desenvolver o projeto na comunidade, utilizando metodologias participativas, foi possível compreender quais eram as necessidades das quebradeiras, fazendo com que a nossa atuação fosse

direcionada ao que nos foi apresentado. Além disso, compreendemos como é construída a relação de artesãs e designers, analisando as percepções destas pessoas sobre os quatro itens baseados no FEM.

Figura 6 - Jogo e, após ser aplicado com a palavra empoderamento formada.



Fonte: NIDA.

Foi possível observar alguns dos resultados durante a aplicação do jogo, a construção da palavra empoderamento ao final da partida do jogo 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 nos fez apresentar seu conceito teórico associado ao trabalho que é realizado por elas na comunidade, evidenciando a importância da parceria entre elas. Apresenta-se, então, como resultados do projeto as reflexões que foram feitas a partir dos registros discurso e das imagens coletadas em campo, atrelando isso aos parâmetros do FEM. Diz Edna:

Antes, a gente não tinha a oportunidade que a gente tá 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 (fala de Edna).

A dimensão de economia atrelou-se com o palmeiral, de onde advém a maior parte da fonte de renda da comunidade, que se inicia 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 a sede do município de Matinha, movimentando capital financeiro na comunidade. Milena, uma das quebradeiras de coco na comunidade, diz:

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

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, como expressa Maria,

Como a escola é longe, eles não conseguem aproveitar do mesmo jeito, eles voltam andando pra escola, isso se torna complicado. Mas tem um carro que leva eles até a escola, quando eles vão. No meu tempo quando eu ia, eu ia mesmo era de pés ou de canoa (fala de Maria).

Foi possível associar a educação ao espaço da escola, na comunidade há a “Escola municipal Fé em Deus”, que tem turmas até o final do primeiro ciclo do ensino fundamental, porém não há vaga para todos os jovens que se deslocam para duas outras escolas das comunidades vizinhas, e para fazer o segundo ciclo do ensino fundamental e o ensino médio, precisam ir para a escola de Matinha.

Ainda, a atenção com a saúde se manifesta pela produção do que é consumido pelos moradores (animais e plantas) em seus quintais, como percebe-se na Figura 7, abaixo e na fala de Maria, que revela ser uma alimentação desprovida de agrotóxico. Além disso, a noção de saúde perpassa pela existência das parteiras.

Figura 7 - Maria segurando a galinha que era criada em seu quintal.



Fonte: NIDA.

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 (fala de Maria).

A falta de estrutura da saúde pública dentro da comunidade faz com que seja comum recorrer ao uso de chás, 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.

As falas que foram transcritas anteriormente fazem parte das respostas obtidas por meio da aplicação do jogo, uma plataforma na qual estas mulheres conseguem expressar suas opiniões e descrever as situações que acontecem no seu cotidiano, e, assim, podemos sistematizar e trazer para o âmbito do compartilhamento e da experiência coletiva, gerando debates e perspectivas de futuros. Desta

forma, foi possível apresentar de maneira concisa exemplos dos resultados obtidos nessa ação, que já foi realizada em outras três comunidades artesãs do estado do Maranhão, com contextos e problemáticas sociais específicas. Em cada lugar, foram criados jogos específicos, que nos ajudam a debater a teoria e a metodologia aqui propostas como norte projetual.

6. Considerações finais

Por meio do codesign, foi possível não apenas desenvolver, mas construir este projeto ao lado da comunidade, já que todas as etapas foram construídas em cocriação. 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.

A temporalidade é um dos principais pontos do Design Anthropology, que, como nos adverte Hunt, precisa voltar-se para o presente: designers lançam-se ao futuro, sem considerar profundamente as motivações do presente; por outro lado, a antropologia refere-se de modo interpretativo a um passado recente, para analisar o presente, mas sem algo a propor de futuro. Juntas, as duas abordagens nos trazem de volta ao presente, ao entendimento dessa instância e ao nos propormos fazer coisas juntos, estamos reafirmando nosso tempo presente, em que precisamos especular e criar situações para aquele momento. Esse elo entre atores que visam mobilizar-se mutuamente para agir é o que esta metodologia nos traz como maior recompensa.

Ao participar do mapeamento de discursos e práticas locais, relacionando os parâmetros do empoderamento feminino (FEM, 2005) com os fazeres locais, nos foi possível compreender que as quatro dimensões que nos guiaram neste processo, aliadas à realidade da comunidade, nos fazem refletir sobre como as práticas do dia a dia são importantes para que se chegue ao que é compreendido por empoderamento.

É importante entendermos o caminho percorrido: da abstração teórica de parâmetros do relatório do FEM à prática diária e da vivência dos entraves e desafios do cotidiano das mulheres e suas famílias em São Caetano. E, no Jogo do Coco, por meio do fazer, como nos conduz Ingold (2016), foi possível trazer a prática como confirmação ou negação da teoria. O jogar, por sua vez, ampliou o escopo das categorias teóricas, trazendo a vida de volta à teoria.

Pode-se então vislumbrar a importância deste trabalho conjunto com a comunidade para que ela construa o protagonismo de suas ações, compreendendo o poder que tem de solucionar seus problemas e de dar continuidade com os fazeres que foram compartilhados, atrelados àqueles que já são costumeiros. Essas práticas fortalecem o sentimento de pertencimento, a capacidade de agir solidariamente e corporativamente, culminando no empoderamento.

Referências

- CARDOSO, R. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2012. 264p.
- ESCOBAR, A. **Autonomía y diseño**. La realización de lo comunal. Popayán: Universidad del Cauca. Sello Editorial, 2016. 281p.
- FÓRUM ECONÔMICO MUNDIAL (FEM). 2005. **Empoderamento de mulheres**. Avaliação das disparidades globais de gênero. Genebra: Fórum Econômico Mundial, 30 p.
- HUNT, J. Prototyping the social. Temporality and speculative futures at the intersection of design and culture. In: CLARKE, Alison (Ed.). **Design Anthropology: object cultures in transition**. London: Bloomsbury, 2017. p.87-100.
- INGOLD, T. **Anthropology and/as education**. London: Routledge, 2018. 128p.
- _____. Chega de etnografia! A educação da atenção como propósito da Antropologia. **Educação**, Porto Alegre, v.39, n.3, set-dez. 2016. p.404-411.
- _____. **Making: anthropology, archeology, art and architecture**. London and New York: Routledge, 2013. 163p.
- MANZINI, E. **Design, when everybody designs: An introduction to design for social innovation**. London; Cambridge: The MIT Press, 2015. 241 p.
- NORONHA, R. et al. **Cirandas de saberes: percursos cartográficos e prática artesanal em Alcântara e Baixada Maranhense**. São Luís: EDUFMA, 2017b. 136p.
- _____. et al. Design em jogo: cocriação, prototipagem e tangibilização de futuros possíveis. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN, 12., São Paulo, 2016 [Blucher Design Proceedings, v. 9, n. 2]. **Anais...** São Paulo: Blucher, 2016. p. 1580-1592.
- GUNN, W.; OTTO, T.; SMITH, R. C. (Eds.). **Design Anthropology: theory and practice**. London and New York: Bloomsbury, 2013. 267 p.
- PINK, S. **Doing visual ethnography**. Images, media and representation in research. London: Sage, 2013. 232p.
- PORTELA, R. **Correspondências por meio de ferramentas de design: artesanato e empoderamento (ou aprisionamento)**. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade Blind Review, 2018. 129p.
- _____. et al. Produção artesanal pela colaboração entre designers experts e difusos: o caso do Projeto Pindova – MIQCB. In: MOURA, F.; TEIXEIRA, T.; KELLER, P. **Trabalho em contexto de crise: regulação, informalidade e tendências setoriais**. São Luís: EDUFMA, 2016. p.165-185.
- SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: principais conceitos**. v. 1. São Paulo: Blucher, 2012. 168p.