

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
AGÊNCIA DE INOVAÇÃO, EMPREENDEDORISMO, PESQUISA, PÓS-GRADUAÇÃO E
INTERNACIONALIZAÇÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E TECNOLOGIA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN

PRISCILA PENHA COELHO

AUTONOMIA E SUSTENTABILIDADE: design participativo com os produtores dos
bordados do Boi da Floresta

São Luís - MA

2023

PRISCILA PENHA COELHO

AUTONOMIA E SUSTENTABILIDADE: design participativo com os produtores dos
bordados do Boi da Floresta

Dissertação apresentada ao programa de Pós-Graduação
em Design da Universidade Federal do Maranhão como
requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Design.

Área de concentração: Design de Produtos.

Linha: Design: Materiais, Processos e Tecnologia.

Orientadora: Raquel Gomes Noronha.

Co-orientador: Luiz Lagares Izidio.

São Luís - MA

2023

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).
Diretoria Integrada de Bibliotecas/UFMA

PENHA COELHO, PRISCILA.

AUTONOMIA E SUSTENTABILIDADE : design participativo com os produtores dos bordados do Boi da Floresta / PRISCILA PENHA COELHO. - 2023.

175 f.

Coorientador(a): Luiz Lagares Izidio.

Orientador(a): Raquel Gomes Noronha.

Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-graduação em Design/ccet, Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2023.

1. Bordado. 2. Bumba-meu-boi. 3. Design participativo. 4. Geração de renda. 5. Sustentabilidade cultural. I. Gomes Noronha, Raquel. II. Lagares Izidio, Luiz. III. Título.

Priscila Penha Coelho

**AUTONOMIA E SUSTENTABILIDADE: design participativo com os produtores dos
bordados do Boi da Floresta**

O presente trabalho em nível de Mestrado foi avaliado e aprovado, em __/__/____, pela banca
examinadora composta pelos seguintes membros:

Profa. Dra. Raquel Gomes Noronha (UFMA)
Doutora em Ciências Sociais (UERJ)
Orientadora

Profa. Dra. Nadja Maria Mourão (UEMG)
Doutora em Design (UEMG)
Avaliadora do programa

Profa. Dra. Letícia Martins Cardoso (UFMA)
Doutora em Comunicação (PUCRS)
Avaliadora externa

Profa. Dra. Ana Lúcia Alexandre de Oliveira Zandomeneghi (UFMA)
Doutora em Mídia e Conhecimento (UFSC)
Avaliadora do programa

São Luís - MA

2023

RESUMO

A pesquisa trata o design como uma ferramenta capaz de gerar uma economia atemporal nos processos de produção artesanal, perpetuando o saber-fazer. Acoplando à geração de renda, os saberes culturais que permeiam o dia a dia da comunidade. Com este fim, lançamos nosso olhar sobre o bordado produzido pelo Boi da Floresta – tradicional grupo de Bumba-meu-boi da cidade de São Luís – MA. Esta nova forma de produzir, segundo Manzini (2017), aborda um outro tipo de relação entre produção e consumo – a inovação social. Sendo urgente, segundo Noronha (2018), pensar em novas formas de colaboração e envolvimento nas ações, considerando a ruptura das hierarquizações de conhecimentos que direcionam as discussões abordadas nos discursos e nas práticas do design. Neste contexto, vivenciar a comunidade por meio de processos de design participativo e codesign, é uma forma de compreender o conhecimento a partir de sua tradição (Spinuzzi, 2005). Esta pesquisa tem como questão norteadora entender como o design é capaz de fomentar processos nos quais a sustentabilidade da comunidade venha partir de seus próprios princípios associativos e seus próprios produtos, levando em consideração a sazonalidade das atividades de bordado do Boi. Como objetivo geral, a pesquisa busca investigar os processos criativos e associativos de um grupo de pessoas que bordam, além de promover processos de autonomia por meio do design participativo, considerando os princípios da sustentabilidade em suas dimensões culturais e econômicas. Tendo como resultados a escolha de produtos e a tangibilização de camisas a partir de uma releitura pessoal apoiada nas trocas de conhecimentos inerentes ao processo coparticipativo. Reafirmando o território, a ideia de pertencimento, a cultura e fomentando as ideias de tempo, produtividade, criatividade e a tangibilização das coisas a partir da imaterialidade do meio.

Palavras-chave: Sustentabilidade cultural; bordado; Bumba-meu-boi; design participativo; geração de renda.

ABSTRACT

This research treats the design as a tool capable of generating a timeless economy in artisanal production processes perpetuating the know-how. Adding to income generation, the cultural knowledge that permeates the community's daily life. With this objective in mind, we look at the embroidery produced by Boi da Floresta – a traditional Bumba-meu-boi group from the city of São Luís – MA. This new way of producing, according to Manzini (2017), demonstrates another type of relationship between production and consumption – social innovation. For being urgent, according to Noronha (2018), to think about new forms of collaboration and involvement in actions, considering the rupture of hierarchies of knowledge that direct the discussions addressed in the speeches and practices of design. In this context, experiencing the community through participatory design and co-design processes is a way of understanding knowledge based on its tradition (Spinuzzi, 2005). The main issue of this research is to understand how design is capable of promoting processes in which the community's sustainability comes from its own associative principles and its own products, taking into account the seasonality of the Boi's embroidery activities. As a general objective, the research seeks to investigate the creative and associative processes of a group of people who embroider, in addition to promoting processes of autonomy through participatory design, considering the principles of sustainability in their cultural and economic dimensions. Having as results the choice of products and the making of shirts tangibility from a personal rereading supported by the exchange of knowledge inherent to the co-participatory process. Reaffirming the territory, the idea of belonging, culture and fostering the idea of time, productivity, creativity and the tangibility of the things from the immateriality of the environment.

Keywords: Cultural sustainability; embroidery; Bumba-meu-boi; participatory design; income generation.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Floresta: “Da cor de cobre”	18
Figura 2 – Quilombo urbano da Liberdade	20
Figura 3 – Simbologias no bordado do Boi	22
Figura 4 – Simbologias do Boi.....	23
Figura 5 – Dona Meire produzindo a careta de Cazumbá	32
Figura 6 – Bordado com canutilho e miçangas no couro do Boi	38
Figura 7 – A máscara de Cazumbá e seus bordados	40
Figura 8 – A orelha de Cazumbá: bordado	41
Figura 9 – Diferentes peças e bordados do Boi (bordado em chitão, franja, bordado com prédios históricos da cidade, capa com temática indígena)	41
Figura 10 – Passo a passo do bordado	42
Figura 11 – A diversidade de motivos bordados no Boi	43
Figura 12 – Peças finalizadas, após a retirada do papel arroz	44
Figura 13 – Fluxo das etapas da pesquisa	58
Figura 14 – Encartes dos eventos do Boi da Floresta	62
Figura 15 – Eventos participativos no Boi da Floresta	63
Figura 16 – O bordado	69
Figura 17 – Esquema da atividade: Bordado	70
Figura 18 – Oficina de indumentária: Construção de Cazumbá, confecção de fantasia e pintura	72
Figura 19 – Oficina de bordado	73

Figura 20 – Oficina de bordado do Mestre Giotto no Boi da Floresta	77
Figura 21 – Oficina de bordado Boi da Floresta	78
Figura 22 – Entrevista na sede do Boi da Floresta, feita pela TV UFMA	78
Figura 23 – Bordado feito pelos artesãos na Oficina de Bordado do Boi da Floresta - A onça e as araras	79
Figura 24 – Apresentação do projeto para os artesãos do Boi da Floresta	80
Figura 25 – Folder explicativo do projeto de pesquisa apresentado para os artesãos (pág. 1 e costa do folder)	81
Figura 26 – Esquema de ferramentas utilizadas para desenvolver o processo cocriativo	82
Figura 27 – Slides dos conteúdos - Oficina de Cocriação 1.....	85
Figura 28 – O que é Design?	88
Figura 29 – Teoria das cores	90
Figura 30 – Atividade das cores	91
Figura 31 – As cores e sensações	92
Figura 32 – Imagem do <i>Brainstorming</i> das palavras-chaves escolhidas em grupo	93
Figura 33 – Imagem das palavras-chaves escolhidas em grupo	94
Figura 34 – <i>Moodboard</i> feito a partir de imagens entre os coparticipantes.	94
Figura 35 – <i>Brainstorming</i> dos produtos	95
Figura 36 – <i>Brainstorming</i>	96
Figura 37 – Imagens Fotoelicitação	97
Figura 38 – Imagens Fotoelicitação - exercício	98
Figura 39 – Imagem da atividade de fotoelicitação feita pelo copesquisador.....	99
Figura 40 – Imagens da atividade de fotoelicitação feita pelo copesquisador, partes 1 e 2.....	100

Figura 41 – Imagem da atividade de fotoelicitação feita pelo copesquisador, parte 1 e 2 – ampliada	102
Figura 42 – Descrição de imagens	103
Figura 43 – Parte 3 da atividade de fotoelicitação feita pelos coparticipantes	104
Figura 44 – Parte 3 da atividade de fotoelicitação feita por um coparticipante - ampliada	105
Figura 45 – Imagem do Boi - atividade de fotoelicitação (parte 1 e 2) e suas releituras (parte 3)	106
Figura 46 – Reflexão sobre as imagens no processo de pesquisa	107
Figura 47 – Imagem da festa e da índia - atividade de fotoelicitação (parte 1 e 2) e suas releituras (parte 3)	108
Figura 48 – Imagem do índio - atividade de fotoelicitação (parte 1 e 2) e suas releituras (parte 3)	109
Figura 49 – Imagem do tambor de crioula e da máscara de Cazumbá - atividade de fotoelicitação (parte 1 e 2) e suas releituras (parte 3)	110
Figura 50 – Imagem da índia - atividade de fotoelicitação (parte 1 e 2) e suas releituras (parte 3)	111
Figura 51 – Vestido e folhas	112
Figura 52 – Detalhes e bordados	113
Figura 53 – Imagem do cacique - atividade de fotoelicitação (parte 1 e 2) e suas releituras (parte 3)	114
Figura 54 – Croqui da camisa, frente e costa	116
Figura 55 – Croqui da jaqueta	117
Figura 56 –Materiais utilizados	118
Figura 57 – Peça prototipada: camisa/ Modelo: Mariano	125
Figura 58 – Peça prototipada: jaqueta/ modelo: Gisele	126

Figura 59 - Questionário	141
Figura 60 - Slides da Oficina de Cocriação 1: Teoria das Cores	141
Figura 61 - Slides da Oficina de Cocriação 1: Design e sustentabilidade	144
Figura 62 - Slides da Oficina de Cocriação 1: Tendências	146
Figura 63 - Slides da Oficina de Cocriação 1: Teoria da criatividade	149
Figura 64 - Slides da Oficina de Cocriação 1: Material Complementar	149
Figura 65 - Bordado Paz no Brasil	153
Figura 66 - Oficina de Bordado: folhas	154
Figura 67 - Oficina de Bordado: flores	155
Figura 68 - Oficina de Bordado: bordado do avesso	155
Figura 69 - Oficina de Bordado: o boi	156
Figura 70 - Oficina de Bordado: bordado da santa	156
Figura 71 - Oficina de Bordado: Maria	157
Figura 72 - Oficina de Bordado: borboleta	158
Figura 73 - Oficina de Bordado: Gisele	159
Figura 74 - Oficina Careta de Indumentária - bordado da capa	160
Figura 75 - Oficina de Indumentária - tintas de tecido	160
Figura 76 - Careta de Cazumbá	161
Figura 77 - Oficina de bordado - Flores douradas	161
Figura 78 - Oficina de indumentária: orelha de Cazumbá	162
Figura 79 - Oficina de indumentária: orelha de Cazumbá	162
Figura 80 - Oficina de indumentária: produção da máscara de Cazumbá	163
Figura 81 - Oficina de indumentária: produção da máscara de Cazumbá	163

Figura 82 - Bordado da frente do chapéu de fita	164
Figura 83 - Oficina de bordado - participantes concentrados	165
Figura 84 - Oficina de bordado - mãos que bordam	165
Figura 85 - Tecido da indumentária	166
Figura 86 - Oficina de bordado: bordadores e o barracão	166
Figura 87 - Oficina de bordado: rogai por nós	167
Figura 88 - O desenho	168
Figura 89 - Capa da indumentária: paêtes	168
Figura 90 - Oficina de cocriação 2: escolhendo materiais	169
Figura 91 - Oficina de cocriação 2: bordado	170
Figura 92 - Oficina de cocriação 2: desenho	171
Figura 93 - Oficina de cocriação 2: pintando a camisa	171
Figura 94 - Oficina de cocriação 2: criando	172
Figura 95 - Oficina de cocriação 2: explicando processos	172
Figura 96 - Oficina de cocriação 2: coparticipantes	173
Figura 97 - Oficina de cocriação 2: tecidos (chitão)	173

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Quadro geral da pesquisa	54
---	----

LISTA DE SIGLAS

EUA - Estados Unidos da América

IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística

IPHAN - Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional

CCVM - Centro Cultural Vale Maranhão

DP - Design Participativo

Flip - Feira Literária Internacional de Paraty

PROCAD-AM - Programa Nacional de Cooperação Acadêmica na Amazônia

MEI - Microempreendedor Individual

ASAS - Artesanato Solidário do Aglomerado da Serra

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	12
2. O BOI DA FLORESTA	18
2.1 Comunidade Criativa	24
2.2 O Boi da Floresta como comunidade criativa	28
3. FAZER COMO PRÁTICA DE AUTONOMIA	33
3.1 O bordado no Boi da Floresta	37
4. O DESIGN PARTICIPATIVO PARA A AUTONOMIA	45
4.1 Histórico do Design participativo	46
4.2 Design participativo para autonomia no Boi da Floresta.....	51
5. ABORDAGEM METODOLÓGICA	53
5.1 Método, ferramentas e aplicações	55
5.2 Etapas da Pesquisa	57
5.2.1 Etapa 1: Aproximação com o campo.....	58
5.2.1.1 Design Sistêmico como meio de mapeamento do território	59
5.2.2 Etapa 2: Observação participante	60
5.2.3 Etapa 3: Cocriação	63
5.2.4 Etapa 4: Análise por triangulação.....	64
6. COCRIANDO COM O BOI DA FLORESTA	64
6.1 Descrevendo o campo por meio da aproximação	64
6.1.1 Design sistêmico como ferramenta de aproximação	67

6.1.2 O design sistêmico no Boi da Floresta: Uma visão geral	68
6.1.3 O desenho da cadeia produtiva: fluxos do design sistêmico (<i>input</i> e <i>output</i>)	69
6.2 Observação participante: da participação à ação, construindo relações com os copesquisadores	71
6.2.1 Oficina de indumentária	71
6.2.2 Oficina de bordado da Mestra Tânia	73
6.2.3 Entrevistas	74
6.2.4 Oficina de bordado Mestre Giotto	77
6.3 Cocriação.....	79
6.3.1 Oficina de Cocriação 1	83
6.3.2 Oficina de Cocriação 2	96
6.3.2.1 Aplicação da ferramenta - primeiro dia	96
6.3.2.2 Aplicação da ferramenta - segundo dia	114
6.4 Resultado das oficinas de cocriação 1 e 2	120
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS	131
8. REFERÊNCIAS	134
ANEXOS	140

1. INTRODUÇÃO

A autonomia produtiva é um dos grandes entraves para a reprodução cultural e material de grupos produtivos em todo o Brasil. Assim, tendo em vista a questão da sazonalidade dos processos produtivos do bordado do Boi da Floresta, é importante que busquemos alternativas capazes de sanar a insustentabilidade econômica que se encontra nessa comunidade. Por isso, esta pesquisa estuda os saberes-fazer, alinhando-os aos princípios do design a fim de construir novas realidades.

Nesta pesquisa, estudamos a relação da autonomia produtiva dos artesãos do Bumba-meu-boi da Floresta, associando-a ao seu território e à temporalidade de suas produções artesanais. Tendo em vista o local em que se encaixa na estrutura territorial da cidade, a sede do ‘Boi’¹ tem um recorte populacional carente que necessita de cuidados, atenção e investimentos. Por conseguinte, é necessário percebermos que ao falarmos do Bumba-meu-boi, caracterizamos-o como uma festividade em que é preciso compreender o seu caráter cíclico, a sua sazonalidade anual e como este impõe fluxos de escassez e abundância. Aqui não estamos falando em termos de riqueza, mas em quantidade de trabalho dedicado a “colocar o Boi na rua”, como se nomeia coloquialmente o esforço coletivo para que a brincadeira esteja pronta para se apresentar.

Como já dito, o Boi é uma festividade de caráter cíclico e, por isso, ao falarmos de festividades que têm essa característica sazonal, estamos levando em consideração que estas proporcionam uma ruptura de tempo, entre o que se configura por período de trabalho e por período festivo. Este tipo de agitação festiva está diretamente relacionado às manifestações culturais, tornando-se parte de um patrimônio cultural, o que caracteriza o Bumba-meu-boi como uma fatia dessa representatividade. Oliveira afirma que

(...) alguns elementos da cultura podem ser considerados como patrimônio de determinada sociedade, tornando-se importantes para as pessoas que dela fazem parte, pois é na relação com o patrimônio que se resgata a história e a memória de um povo (Oliveira, 2012).

Os jogos, danças, músicas e outros objetos que fazem parte da cultura, levam consigo uma diversidade de significados, para além do descanso, prazer e alegria, eles também possuem

¹ Boi é uma redução do Bumba-meu-boi; um termo pelo qual se faz referência ao Bumba-meu-boi a partir de um linguajar coloquial (IPHAN, 2011).

função social e religiosa. Segundo o IPHAN (2011) o Boi é uma celebração em que se misturam fé, festa e arte, num emaranhado de devoção, crenças, mitos, alegria, cores, dança, música, teatro e artesanato. Reforçando a ideia de que a festa é uma forma de leitura social, Del Priore fala que

(...), a festa se faz no interior de um território lúdico onde se exprimem igualmente as frustrações, revanches e reivindicações dos vários grupos que compõem uma sociedade. Mas o tempo fáustico da festa eclipsa também o calendário da rotina e do trabalho dos homens, substituindo-o por um feixe de funções. Ora ele é suporte para a criatividade de uma comunidade, ora afirma a perenidade das instituições de poder (Del Priore, 1994. p.9).

“As festas são fenômenos primordiais e indissociáveis da civilização, porque nelas os homens alcançam os mais altos níveis de sociabilidade” (Oliveira, 2012. p.83). Estes desempenham um papel importante na relação humano-território, pois ambos conversam mutuamente na construção de um universo rico de particularidades, frutos dessa relação.

A nossa sociedade tem características peculiares, por isso é necessário discutir sobre elas, a fim de entender seus espaços e manifestações, DaMatta (1936) afirma a necessidade de sermos mais que uma sociedade, pois estamos submersos numa universalidade cultural diversificada que media as mais diversas formas de existir. Para ele,

(...) discutir as peculiaridades de nossa sociedade é estudar também essas zonas de encontro e mediação, essas praças e adros dados pelos carnavais, pelas procissões e pelas malandragens, zonas onde o tempo fica suspenso e uma nova rotina deve ser repetida ou inovada, onde os problemas são esquecidos ou enfrentados; pois aqui - suspensos entre a rotina automática e a festa que reconstrói o mundo - tocamos o reino da liberdade e do essencialmente humano. É nessas regiões que renasce o poder do sistema, mas é também aqui que se pode forjar a esperança de ver o mundo de cabeça pra baixo.

Ver o Brasil em sua especificidade é também procurar interpretá-lo pelo eixo dos seus modelos de ação, paradigmas pelos quais podemos pautar nosso comportamento e marcar nossa identidade como brasileiros. É buscar entender nossas irmandades e associações populares, sempre voltadas para o alto e para fora do sistema, onde com certeza, encontram seu lugar ao sol. É, enfim, descobrir que, ao contrário dos Estados Unidos, nunca dizemos “iguais, mas separados”, porém “diferentes, mas juntos”, regra de ouro de um universo hierarquizante como o nosso” (DaMatta, 1936).

Podemos entender o artesanato como um dos frutos indissociáveis desta relação humano-território que, para além, se associa a cultura e a sustentabilidade dos objetos e de suas vivências.

Ao falarmos da produção de artefatos em função das festividades juninas, como objeto remunerado, também estamos reforçando a reprodução cultural a partir dos esforços de uma comunidade. Ainda que estes sejam feitos por intermédio de políticas públicas com o intuito de manter as práticas culturais do povo, ou por patrocínios de empresas privadas, ou até mesmo por meio de políticos que querem associar a sua imagem a esta manifestação cultural. Cardoso (2016) aborda esse contexto ao falar sobre seu estudo do Bumba-meu-boi de Maracanã, dizendo:

(...) percebi que há ações políticas estatais e partidárias que interferem significativamente em seu processo de produção, assim como há a influência da mídia, dos apelos turísticos e de culturas externas em seu processo produtivo. No entanto, através do Boi, que é uma fonte de identidade para o Estado, uma instituição e também uma empresa, os brincantes conseguem expor suas demandas, reivindicar direitos, lutar por seus interesses e limitar a ação desses agentes externos no seu processo produtivo acionando táticas que foram aprendendo nesse jogo de disputas e forças desiguais (Cardoso, 2016. p.254).

Cardoso (op.cit, p.54) também afirma que o Boi se tornou, portanto, “(...) uma mediação importante nas comunidades onde o poder público é pouco atuante ou ausente, onde os serviços básicos (de saúde, de educação e de transporte) não chegam”. Contudo, as pessoas envolvidas no fazer acontecer desta festividade, especificamente as da comunidade do Boi da Floresta, anualmente vivenciam o fluxo da sazonalidade da produção: no primeiro semestre dedicam-se às atividades artesanais para a produção da brincadeira², que envolve produção de indumentárias e adereços bordados; e durante o segundo semestre realizam o movimento de buscar outras atividades remuneradas, como postos de trabalho em supermercados, como empregadas domésticas ou diaristas.

Essa situação é percebida por Nadir Cruz, dirigente do Boi da Floresta (que serão apresentados com detalhes no capítulo 1), como vulnerável, já que o trabalho do bordado requer prática contínua e que, quando há esse distanciamento provocado pela contingência financeira, muitas vezes a artesã ou artesão envolvido não retorna à produção artesanal no ano seguinte, perdendo sua destreza e habilidade.

Diante deste cenário apreendido a partir da aproximação com os artesãos que bordam com e para

² Brincadeira é a forma popular de se referir ao Bumba-meu-boi. Segundo o IPHAN (2011) o Bumba-meu-boi, foi considerado inicialmente como uma brincadeira de “arruaceiros”. Dentro de um contexto sociocultural cheio de preconceitos, essa brincadeira se refere a dança de negros, daí surge o termo como referência ao Boi, “a brincadeira do Bumba-meu-boi, o brincante de Boi, brincar o Boi”; como é conhecido popularmente nas regiões Norte e Nordeste - o ato de existir e participar do Boi.

o Boi da Floresta, chega-se à pergunta desta pesquisa: tendo em vista a sazonalidade das atividades de bordado do Bumba-meu-boi da Floresta, como o design participativo pode contribuir para a comunidade, com processos de sustentabilidade a partir de seus próprios princípios associativos e seus próprios saberes-fazer?

Deste modo, como **objetivo geral, a pesquisa propõe investigar os processos criativos e associativos de um grupo que borda no Bumba-meu-boi da Floresta e promover processos de autonomia por meio do design participativo, a partir de princípios da sustentabilidade em suas dimensões culturais e econômicas.**

Mais especificamente a pesquisa busca: (a) entender o processo criativo e de desenvolvimento de produtos bordados na comunidade; (b) refletir sobre processos de autonomia e sustentabilidade em grupos produtivos urbanos, a partir do conceito de comunidades criativas; (c) promover processos de design participativo que acionem os princípios da sustentabilidade na comunidade e na sua produção e por último, (d) prototipar produtos participativamente, que incluam os copesquisadores em sistemas de autonomia e sustentabilidade (e) analisar o processo à luz das teorias do design participativo.

Neste contexto, a presente pesquisa aporta conhecimentos da área de Design de Produtos para pensar práticas de sustentabilidade econômica e cultural, buscando a autonomia produtiva de um grupo de bordadeiras vinculadas ao Boi da Floresta, no sentido de fomentar, por meio do Design Participativo, a criação de produtos vinculados ao âmbito da moda e do turismo - suvenires - para superar tais desafios contemporâneos desse grupo cultural, especificamente as mulheres que bordam para a reprodução cultural do Boi da Floresta.

Esta pesquisa adere à linha de Design de Produtos - Design: materiais, processos e tecnologia, oferecido pelo PPGD-UFMA, pois trata dos processos de produção artesanal dos bordadores do Boi da Floresta, utilizando-se de sua tecnologia ancestral e técnicas de produção específica a fim de desenvolver produtos de alta qualidade. E que tenham retorno financeiro para os artesãos que fazem parte desse grupo.

Essa relação do design com a comunidade é caracterizada por Jesper Simonsen (2013), como design participativo. Este é o resultado de um impulso de interação social que advém da associação entre pessoas nos processos de desenvolvimento de algo, a partir do uso de suas expressividades, ideais e visões de mundo. “A experimentação e a reflexão compartilhadas são partes essenciais do processo de design” (Simonsen, 2013. p.8).

Porém, como realizar essas práticas dentro de um espaço comunitário como o Boi da Floresta? O próprio Simonsen (2013, p.8) responde esta questão ao falar da necessidade de união entre o uso prático do design e a compreensão dos envolvidos, no qual o design entra como fator de interação entre compreensão e criatividade. O papel do design participativo é diretamente atuante na forma de “como” se projeta, perpassando pelo processo de desenvolvimento do produto até as práticas adotadas para a interação entre os indivíduos inseridos no contexto.

Para tal, Simonsen (2013) remonta que tais provocações são necessárias para a reinvenção do Design a fim de questionar e enfrentar a sociedade quanto às mudanças políticas, econômicas, sociais e tecnológicas - “(...) Design Participativo é especialmente relevante quando aspectos de democratização estão em jogo” (Simonsen, 2013. p.12).

A pandemia da COVID-19 colocou em xeque a autonomia dos grupos de Bumba-meu-bois, pela impossibilidade de as brincadeiras acontecerem durante dois anos consecutivos. A vulnerabilidade das pessoas, em especial das mulheres envolvidas nestas cadeias produtivas³, ficou mais evidente e a busca por empregos precários aumentou, para garantir a subsistência dos lares.

Em campo é possível perceber que os participantes desta pesquisa se encontram marginalizados. Sua maioria é constituída por mulheres e homens não-brancas, e o território onde habitam não foram contemplados com os avanços da modernidade, ou pelo menos com as oportunidades tecnológicas comuns na convivência de pessoas com maior poder aquisitivo, como afirma Santos (2019). Esse colonialismo interno, atinge espaços como o Boi da Floresta, reafirmando os papéis de acordo com a classe social de cada um.

Tamanho é o impacto dessa desigualdade que em meio a pandemia de Covid-19, vemos a diferença entre as classes, como foram afetadas e como tiveram que se movimentar para lidar com as pressões externas. Vêrges (2020, p.13) demonstra isso ao falar sobre o confinamento entre os países europeus como medida de frear a proliferação do vírus, tendo em vista o impacto saltante da diferença brutal entre o que ela chama de “vidas tornadas vulneráveis e vidas protegidas”.

³ Entendemos que há um recorte de gênero a ser pensado e analisado sobre esta questão. Contudo, como o grupo de copesquisadores são de diversos gêneros, optamos por não trazer este recorte à dissertação, e debatemos a questão no artigo: Coelho, P.; Izídio, L.; Noronha, R. *Saberes-fazer como práticas de mulheres: uma mirada interseccional para o artesanato tradicional*, submetido em maio de 2023 à chamada da Revista Cuadernos de Diseño.

Uma alternativa para superar essa realidade, é justamente fortalecer os sistemas produtivos existentes na comunidade. No Boi da Floresta, por exemplo, encontrar formas de permanência e de produtividade dos artesãos a fim de gerar renda e sustentabilidade econômica e social é uma forma de impactar socialmente e estruturalmente a vida deste trabalhador, valorizando seu trabalho - o artesanato e assegurando o Boi da existência de uma mão-de-obra qualificada.

O método utilizado neste trabalho, é a pesquisa-ação, que se associa “a diversas formas de ação coletiva, esta é orientada em função da resolução de problemas ou de objetivos de transformação”, (Thiollent, 1986. p.14). O autor aborda a pesquisa-ação como sendo um tipo de pesquisa social pautada no saber empírico. Ela é realizada em um espaço com intuito de solucionar um problema coletivo, pelo qual os copesquisadores se envolvem num modo de cooperação participativo.

Por fim, ao propormos a cocriação de alternativas econômicas com os integrantes do Boi da Floresta, a fim de afirmar essa perspectiva da autonomia, vivenciando os conhecimentos empíricos e entrando no contexto dos espaços. Usamos essa abordagem metodológica como forma de afirmar processos que possibilitem caminhos capazes de desenvolver a autonomia dos envolvidos.

Para tal, o próximo capítulo traz um breve histórico sobre o Boi da Floresta, a fim de entendermos a contextualização do território, seus significados e significâncias. Abordando o Boi como comunidade criativa fortalecedora de um espaço comunitário, para que se possa reforçar um ambiente colaborativo-criativo horizontal e democrático em prol da autonomia e sustentabilidade econômica e cultural do Boi.

Posteriormente entenderemos como funciona a autonomia na prática e o papel do bordado do Boi da Floresta dentro dessa perspectiva. Para, assim, no capítulo 3, acionarmos o design participativo dentro do processo de autonomia, explicando seus princípios e funcionamentos na prática da coparticipação.

No capítulo da abordagem metodológica explicitamos métodos, ferramentas e quais formas de aplicação destes instrumentos. Apresentando a pesquisa em etapas, iniciando esta pelo estudo sistêmico do ambiente, entendendo o espaço numa perspectiva geral, afunilando-o a fim de se referir apenas a produção dos bordados. Em seguida, fala-se sobre o desenvolvimento da pesquisa, a aproximação com o campo, os primeiros contatos, as oficinas e as técnicas aplicadas no bordado. Mapeiam-se as ferramentas utilizadas para o bordado, e debate-se como este pode

ser uma fonte de renda, a cadeia produtiva do bordado, e por último tratamos sobre as questões relacionadas a esta experimentação, apresentando os resultados da pesquisa.

2. O BOI DA FLORESTA

Atualmente dirigido por Nadir Olga Cruz, o Boi da Floresta surgiu em 1972 e foi fundado pelo já falecido Mestre Apolônio Melônio. Atualmente, o grupo atua por meio de recursos de financiamentos públicos e privados, advindos, por exemplo, da Lei Aldir Blanc, além de organizar e ministrar oficinas, realizar apresentações e promover o turismo cultural, dentre outras atividades.

O Boi da Floresta também participa de obras teatrais, na figura 1, por exemplo, temos a apresentação da peça “Da cor de cobre” no Teatro Arthur Azevedo que traz a participação de vários Bois da cidade de São Luís, incluindo o Boi da Floresta. Este espetáculo foi realizado pela Companhia de Dança Clarín, dirigido e criado por Kelson Barros, após oito anos de pesquisa sobre o Boi e a cultura popular. Esta peça foi desenvolvida com o intuito de chamar atenção para a esta cultura ressignificando o Bumba-meu-boi, por meio da adaptação de elementos que compõem o folgado, este espetáculo recriou um ambiente mágico a fim de recontar as suas histórias.

Figura 1 – Floresta: “Da cor de cobre”



Fonte: Fotografia de Márcio Vasconcelos (2022).

O Bumba-meu-boi é muito mais que uma festividade, é uma explosão de cultura, cores, formas e humanidade, carregado de fé e de espiritualidade. E é também uma forma de resgatar pessoas em situações de vulnerabilidade social, dando-lhes oportunidades de formação, dignidade e um espaço do qual fazem parte.

Como impacto de um desses resgates, Nadir Cruz relata a sua entrada no Boi e como isso mudou a sua vida, em um trecho do documentário Boi da Floresta - Expedições (em outubro de 2011):

“Fui o primeiro resgate do Mestre Apolônio, porque até então eu perdi os pais com cinco anos, e aí eu fiquei à deriva nessa vida. Fiquei na rua, fiz muita coisa errada, conheci a vida muito cedo e vim conhecer os limites mesmo da vida, foi aqui. O Mestre Apolônio me segurou pela mão e me mostrou e disse: ‘Olha tenho outro caminho, um caminho alternativo que você pode seguir, e que pode te livrar dessas mazelas’. Daqui eu consegui recuperar os meus estudos. Hoje eu tenho formação superior, sou turismóloga. Estou estudando uma pós-graduação em docência, sou arte educadora. Trabalhamos com elaboração de projetos, aprendi na academia isso, porque eu vi que a minha comunidade tem essa necessidade”⁴

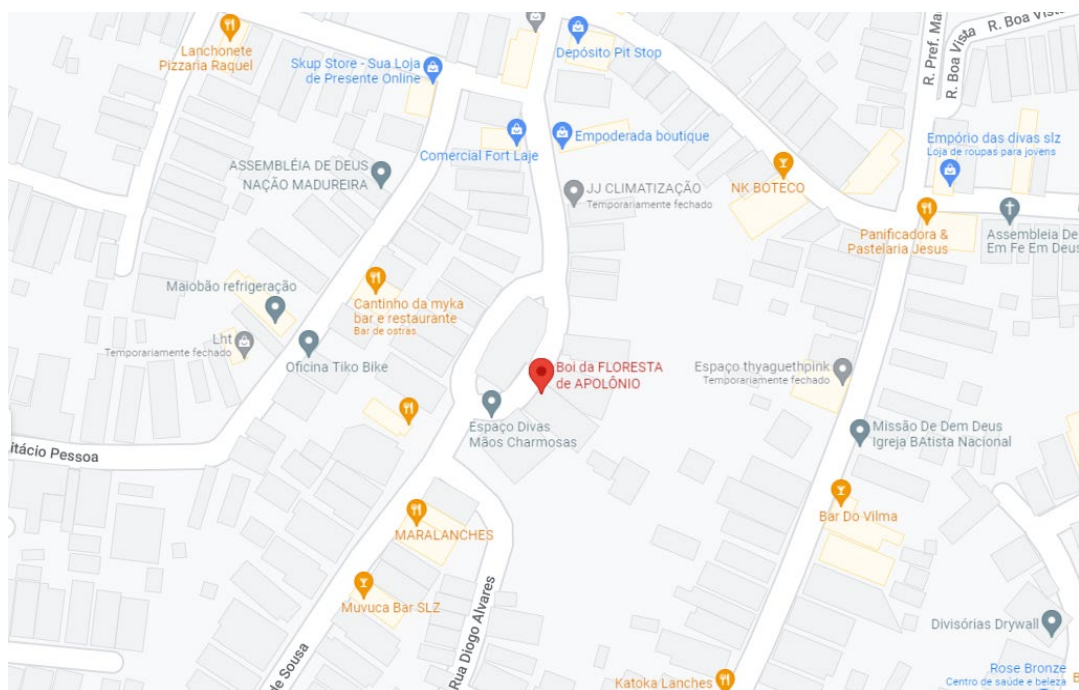
A região da Floresta, localizada no bairro da Liberdade, na zona periférica de São Luís, é onde se encontra a sede do Boi da Floresta. É uma área muito carente, onde há uma infinidade de problemas sociais que precisam ser vistos, mas não são alcançados pelas políticas públicas (vide figura 2, imagem da localização do Quilombo urbano da Liberdade). Vale ressaltar que entendesse por Quilombo Urbano o espaço constituído por pessoas negras, um lugar que “se pode ter uma troca de aprendizados, cura, escuta e busca por autonomia em uma perspectiva africana de resgate da história, indo contra a lógica colonial que cerca a nossa cidade” (Araújo, 2021). O Boi vem aqui preencher o papel de transformador social, pois ao

“(...) transformar o jovem em um percussionista, nossa, pra nós é uma glória. Porque isso livra ele das garras da polícia, de mais uma bolsa assaltada, de mais um drogado, de mais uma gravidez precoce, então esse é o nosso trabalho, é árduo, é um trabalho contínuo. Apolônio começou de forma espontânea, e nós agora estamos trabalhando de forma sistemática”⁵

⁴ Depoimento de Nadir Cruz, concedido a Priscila Penha Coelho em 04.12.2021.

⁵ Depoimento de Nadir Cruz, concedido a Priscila Penha Coelho em 04.12.2021.

Figura 2 – Quilombo urbano da Liberdade



Fonte: Google Maps, 2022.

A sede do Boi da Floresta, além de abarcar o Boi, ainda abriga um grupo de tambor de crioula, manifestação cultural típica da cultura maranhense, que não será abordada nesta pesquisa. Além de pagar promessas e cumprir rituais, o Boi cria fantasias para os brincantes, ornamentadas de bordados e pinturas. Cada uma tem seu significado carregado de características e temáticas culturais. Também são escritas as toadas cantadas pelo Boi, e é no “barracão” que são feitos os instrumentos tocados, tudo isso faz parte do cotidiano da comunidade. Na fala de Paula Saldanha, no documentário “Boi da Floresta - Expedições”⁶, é reforçado o significado acolhedor que o Boi da Floresta tem perante a comunidade.

“(…) A sede do grupo é referência para a comunidade e representa para seus integrantes um envolvimento umbilical com sua própria cultura. Mas a sede também é para muitos um caminho para uma vida mais digna, pois é ali que eles têm contato com ofícios e ensinamentos que os acompanharão durante toda a vida.” - Boi da Floresta - Expedições. Direção: TV Brasil. Cidade: São Luís. Produção da TV Brasil. 2011.

No Maranhão, há cinco sotaques convencionados nos grupos de Bumba-meu-boi, que segundo o IPHAN e a classificação feita pelo governo do Estado são: [1] O sotaque de Zabumba ou Guimarães (que usa os instrumentos de zabumba, tambor-onça, tamborinho e os tambores de fogo, entre outros); [2] O sotaque de Matraca ou da Ilha (usa matracas de diversos tamanhos,

⁶ “Boi da Floresta - Expedições”, link do documentário: <https://www.youtube.com/watch?v=wKunufkDdJ4>.

pandeirões, maracás, potência sonora forte pelo cantador, e o apito); [3] O sotaque de Pindaré ou da Baixada; [4] O sotaque de Costa-de-mão ou de Cururupu (usa um ataque feito pelo dorso da mão nos seus pandeiros, pandeirões menores e a caixa-de-guerra); [5] O sotaque de Orquestra (usa instrumentos de percussão típicos dos demais sotaques, também fazem uso de naipes de metais e em menor recorrência, de madeiras), estes grupos são definidos pelo Estado como “alternativos” (Cerqueira, 2016. p.91-92).

O Boi da Floresta é de sotaque da baixada, diferenciando-se dos demais pelas indumentárias, pelo personagem Cazumbá e pela maneira de tocar seus instrumentos. Utiliza-se da matraca, de pandeirões com diversos tamanhos e de tambores-onça na composição de suas toadas. Esse sotaque é também conhecido com sotaque de Pindaré, pois possui uma identidade sonora, a partir das células rítmicas, que

(...) além de não seguir uma proporção temporal matemática conforme subentendida na notação musical tradicional. Segue adiante uma proposta de gesto musical para o mesmo, onde o posicionamento da cabeça das notas indica tipos de ataque diferentes em um instrumento de percussão capaz de gerar alturas distintas - sendo o som mais grave representado pela cabeça posicionada na linha e o mais agudo pela cabeça no espaço imediatamente superior à linha (Cerqueira, 2016. p.91).

- QR Code da música “Chegou”, do Boi da Floresta:



- Qr code do Pátio Aberto 2022 - Apresentação Bumba Meu Boi da Floresta de Mestre Apolônio:



O Bumba-meu-boi como um emaranhado cultural, existe como herança transmitida de geração em geração e, apesar de acompanhar os modos de vida contemporâneos por meio das constantes transformações, preserva seus principais elementos culturais. Segundo Coelho (2019), tal influência é configurada nas crenças pelos santos ou por uma entidade divina, portanto é plausível tal comunidade sofrer fortes influências cristãs, dentre elas as festas católicas, marcadas por diversas comemorações de dias de santos.

O Bumba-meu-boi é um dos símbolos mais importantes das manifestações culturais do Maranhão. Os grupos de Boi saem no mês de junho, período das festas juninas – o famoso São João. No estado, Coelho (2019) afirma que o Boi possui um grande peso simbólico, já que evidencia a cultura e o povo, além de resistir ao tempo e se reinventar a cada ano que passa.

Há toda uma simbologia trazida pelo Boi (COELHO, 2019), que participa desde a construção de suas roupas até a sua coreografia, inserindo elementos como a fogueira, o couro utilizado nos tambores, os bordados e as temáticas abordadas em suas vestes (geralmente relacionadas a arquitetura, as lendas e as crenças que permeiam a cidade de São Luís)⁷, como nas figuras 3 e 4, abaixo. Importante ressaltar que cada elemento traz uma função específica do Boi como, por exemplo, o couro utilizado no tambor. “A fogueira esquenta o couro e afina o instrumento para que este possa ser tocado pelos seus brincantes”.⁸

Figura 3 – Simbologias no bordado do Boi.



Fonte: Acervo da autora (2021).

⁷ Simbologia do Boi da Floresta, e seus elementos: <https://www.instagram.com/reel/Ct8-NJONb8s/>.

⁸ Depoimento de Nadir Cruz, concedido a Priscila Coelho em 04.12.2021.

Figura 4 – Simbologias do Boi.



Fonte: Luiza Fernandes (2023).

Para compreender melhor como ocorrem os processos produtivos do Boi, é necessário se informar sobre quais são os componentes que o integram, conhecer quem escreve sua história e acompanhar as pessoas que vivenciam o cotidiano nesse Território.

O grupo é aberto e receptivo à construção de novas relações de processos de produção e criação, sejam estas em nível de produtos, serviços ou sistemas. Noronha (2009) revela uma das falas de Nadir, atualmente responsável pela administração do Boi da Floresta: “Através de vocês a gente consegue ver nossas coisas, porque a gente tá todo dia aqui, olha, mas não enxerga... aí vê a bandeirinha e pensa: Olha! É realmente bonito” (Noronha, 2009, p.27). A pesquisadora alude a um momento em que o próprio grupo começa a reinterpretar os ícones mapeados pelo projeto Iconografias do Maranhão (op.cit). Esta fala é um exemplo de como é importante que possamos enxergar os significados do Boi e dar o valor que ele merece, pois há muito trabalho envolvido e fazer com que o outro se torne pertencente à sua própria cultura é algo engrandecedor.

Criar maneiras e relações que permitam um afinamento desse olhar estético, pelos integrantes do grupo do Boi, é apenas um dos caminhos possíveis para a mediação dos processos criativos e produtivos a partir do design. Buscar compreender quais são as reais demandas da comunidade também pode ser uma outra linha para uma mediação criativa entre o Boi e o design. O grupo se utiliza de políticas públicas, atualmente por intermédio da Lei Aldir Blanc, está é acessada a partir de editais aos quais são submetidos projetos inerentes ao Boi da Floresta.

Todo ano são submetidos vários projetos advindos de pessoas da própria comunidade, estes projetos são aprovados por Nadir Cruz, e a partir daí tem o aval para serem submetidos. Contudo,

vale lembrar que a escrita desses projetos só foi concebida graças à implementação de oficinas desenvolvidas na sede do Boi, onde os habitantes da própria comunidade foram capazes de aprender a fazer. Esse processo é sempre cíclico, já que é necessário que o conhecimento chegue a todos os membros interessados e assim, conseqüentemente haverá uma diversidade de ideias a serem submetidas. Quanto às suas apresentações, o Boi da floresta já se apresentou em diversos estados do país, até mesmo fora do país, e recentemente se apresentou em Paraty, na Flip (Festa Literária de Paraty).

Nos aspectos relacionados ao design e a relação com o Boi da Floresta, as comunidades criativas (Noronha, 2009) emergem como conceito orientador, que norteia através da criatividade e de atitudes colaborativas. É importante entendermos o que é uma comunidade criativa, como o Boi da Floresta, se encaixa nos princípios desta abordagem, pois sendo uma organização social complexa, pode utilizar-se da sustentabilidade como um fio condutor para o desenvolvimento econômico do seu território.

Nesse sentido, é significativo entendermos sobre a sustentabilidade do Boi da Floresta, pois ela está atada ao fato do acontecer de maneira sazonal e, assim, as pessoas envolvidas na reprodução física e cultural do Bumba-meu-boi permanecem em grande parte do ano sem obter renda deste precioso saber-fazer. É importante termos em mente que o trabalho no “Boi” não possui apenas os aspectos simbólicos e emocionais, mas também econômicos. E por isso é importante a compreensão do espaço através de métodos participativos, e entendimento do funcionamento dos macros e micros sistemas que compõem o Boi, para assim termos novas alternativas de geração de renda e de trabalho de qualidade, condizentes com a natureza de um empreendimento de cultura criativa.

2.1 Comunidade criativa

Uma comunidade criativa se expressa a partir do “design de atividades colaborativas” (Manzini, 2008. p.62). Um exemplo que se encaixa nesse contexto é o Boi da Floresta, com a produção de suas indumentárias para o festejo de São João. Para entender os saberes e fazeres envolvidos na produção do Boi é preciso que compreendamos não só seu espaço, mas também seus processos produtivos. Sua relação com os patamares social, econômico e ambiental da sustentabilidade para que possamos sugerir possibilidades de novos meios de produção que possam gerar autonomia produtiva e econômica, para o grupo.

Nessa perspectiva, a observação e o convívio com a comunidade, facilitam a identificação de

problemas que estão inseridos no cotidiano particular desses ambientes. Identificadas as demandas torna-se possível a criação de possibilidades de oportunidades para minimizar os impactos da vulnerabilidade da comunidade.

Manzini (2008. p, 65) fala que as comunidades criativas são entidades que evoluem ao longo do tempo e que por isso, podem tornar-se um *"empreendimento social difuso"*. Esse tipo de empreendimento pressupõe resultados específicos para o espaço e qualidade social.

O termo "empreendimento difuso" indica grupos de pessoas que se auto-organizam, em sua vida cotidiana, para obter os resultados nos quais estão diretamente interessados. A expressão "produzindo resultados específicos e qualidade social" refere-se ao processo pelo qual, através de uma procura ativa para resolver os próprios problemas, esses grupos reforçam o tecido social e melhoram a qualidade do ambiente (Manzini, 2008. p. 68).

É importante que novas formas de produzir e consumir sejam arquitetadas, pois a premissa de um bem-estar baseado no consumo já não faz sentido se pensarmos em termos sustentáveis, ou muito menos em um estilo de vida em que se possa usufruir por todos os habitantes deste planeta. É inconsequente e elitista a forma de consumo capitalista, e por isso Ezio Manzini narra novos modelos de desenvolvimento, a partir de uma reeducação quanto a forma de consumir, ele reafirma a limitação do nosso planeta quanto um sistema ao falar que nos esquecemos dessa realidade, ignorando-a e que conseqüentemente

(...) agora essa amnésia não é mais possível. Muitos sinais convergem e nos impede de ignorar um fato óbvio: em um sistema limitado nada pode crescer para sempre. Portanto, num sistema limitado, uma sociedade como a nossa, onde a economia e o bem-estar social são medidos em termos de crescimento material, é intrinsecamente insustentável (Manzini, 2003. p.30).

Por intermédio dessa reflexão e a fim de buscar novas vias sustentáveis, é necessário pensar em novas maneiras de abordar economicamente e socialmente os espaços. Esta é uma transição que demanda um *"processo de aprendizagem social"*, segundo Manzini (2008), no qual utiliza-se a diversidade criativa, de conhecimento e de capacidade organizacional da comunidade como meios para geração de alternativas promissoras no desenvolvimento de alternativas mais autônomas e sustentáveis.

Esse movimento acontece normalmente localmente, rompendo com o funcionamento de padrões já existentes, caminhando para novas formas de pensamento e de comportamento gerando o que

o autor chama de *descontinuidades locais* (Manzini, 2008).

As comunidades criativas surgem a partir dessas descontinuidades locais, e são espaços capazes de nos fazer repensar os sistemas de funcionamento e os processos produtivos, a partir da maneira como pensamos o território. Por isso elas estão habilitadas à condução do processo de transição rumo à sustentabilidade. Repensar os sistemas e processos produtivos, desacelerando o crescimento e reformulando a ideia de bem-estar social, tornam esses locais uma espécie de laboratórios multilocalizados, capazes de serem reconhecidos em larga escala (Manzini, 2008).

Vezzoli (2018) afirma que o verdadeiro cerne de um ideal sustentável está entre a qualidade de vida de um indivíduo e a questão sócio-econômica-ambiental das futuras gerações. Ou seja, refere-se à questão do valor que é atribuído às próximas gerações, e dos limites e impactos do nosso sistema de produção e consumo. Dessa forma, é urgente pensarmos novos paradigmas de crescimento, além de criar meios de promoção de um bem-estar que não seja baseado em uma acumulação de materiais ou riqueza. Assim alcançaremos “a plena satisfação das necessidades e desejos do ser humano, através de soluções harmônicas com os limites do meio ambiente” (Vezzoli, 2018. p. 17).

Nessa perspectiva de priorizar, uma nova forma de bem-estar, consequentemente substituiremos a necessidade da produção de bens de consumo. Para que esta seja de fato sustentável, é preciso redescobrir a qualidade de um determinado contexto, segundo Manzini (2008, p.57) este seria “o valor dos bens comuns e do tempo lento e contemplativo”. Porém, para que isso ocorra de fato é necessária uma contribuição entre pessoas e profissionais na construção desse novo mundo. Aqui o papel do design traz uma certa complexidade, pois sai do lugar de projetar apenas objetos de consumo, para artefatos tangíveis e intangíveis, que tenham novas perspectivas como as de “regenerar a qualidade do contexto em que se encontram” (Manzini, 2008. p.57).

Estudar o contexto dos espaços e territórios implica em novas abordagens de design sobre o cotidiano e os artefatos, como por exemplo:

modos de vida em comum nos quais os espaços e serviços são compartilhados (como o *co-housing*); atividades de produção baseadas nas habilidades e recursos de uma localidade específica, mas que se articulam com as mais amplas redes globais (como acontece com alguns *produtos típicos locais*); uma variedade de iniciativas relativas à alimentação natural e saudável (desde o movimento internacional *Slow Food* até a difusão, em muitas cidades, de uma nova geração de *farmers market*, ou seja, “mercados de produtores”); serviços auto-organizados, como *microberçários* ou

microcreches (espaços de recreação e cuidados infantis que funcionam por iniciativa dos próprios pais) e lares compartilhados (onde jovens e idosos moram juntos, ajudando-se mutuamente); novas formas de socialização e intercâmbio (tais como o *Local Exchange Trading System* - Lets - e os *time banks*); sistemas de transporte alternativos (do *car sharing* e do *carpooling* à redescoberta da bicicleta); redes que unem de modo direto e ético produtores e consumidores (como as atividades do comércio justo), entre outros (SEP, 2008) (Manzini, 2008. p.63).

Esses grupos, apresentados por Manzini, foram baseados em territórios onde um coletivo de pessoas foram capazes de identificar ações e problemas, das quais foram solucionadas de forma criativa, recombinação o que já existia com as necessidades inerentes ao espaço. Manzini (2008, p.63) considera que essa habilidade de “*reorganizar elementos já existentes em novas e significativas combinações*” é uma das possíveis definições de criatividade”, e por isso, esses grupos podem ser definidos como “*comunidades criativas*”.

Comunidades criativas são geradoras de soluções independentes do problema, pois ao aplicar a sua criatividade e quebrar os modelos sociais predominantes de um sistema capitalista, acabam gerando uma resposta de descontinuidade das formas como os espaços funcionam e são compreendidos. Essa combinação entre demandas e oportunidades, gera soluções baseadas na profunda preocupação com os problemas cotidianos. Segundo Manzini (2008) as oportunidades se manifestam a partir da combinação de três elementos básicos: a existência (ou ao menos a memória) das *tradições*; a possibilidade de utilizar (de uma forma apropriada) uma *série de produtos, serviços e infra-estruturas*; a existência de *condições sociais e políticas favoráveis* (ou pelo menos capazes de aceitar) para o desenvolvimento de uma criatividade difusa.

Ao responder às questões cotidianas da vida contemporânea, as comunidades criativas intrinsecamente ligaram-se à sua ancestralidade, às questões do saber e fazer que advém dos processos industriais, o que Manzini (2008) chama de “bons e velhos tempos”, uma “vida de aldeia” – a qual jamais retornaremos. Esse saudosismo, é muito mais do que saudade dos tempos antigos, pois acaba se tornando num recurso social e cultural de valor, com capacidade de trazer valores antes esquecidos pela facilidade de conforto que nos foi oferecido pelo modo capitalista de viver dos tempos atuais.

É o compartilhamento e o respeito que nos torna capazes de diminuir o consumo, de reorganizar a insustentável rede de fornecimento e distribuição atual. É justamente, essa herança de conhecimento, os padrões de comportamento e as formas de organização que nos dão perspectivas de mudar significativamente a relação de existir harmoniosamente entre os meios,

elaborando assim, um cenário de futuro para os habitantes que herdarão esta terra.

2.2 O Boi da Floresta como comunidade criativa

Partindo-se da ideia de que uma comunidade criativa é um “empreendimento social difuso”, capaz de produzir tanto resultados específicos quanto qualidade social, podemos alocar o Boi da Floresta como uma entidade deste contexto. Pois nele se encaixa um grupo de pessoas que se “auto-organizam, em sua vida cotidiana, para obter os resultados nos quais estão diretamente interessados” (Manzini 2008, p.68).

Este desfecho de ações e preparativos realizados no Boi é retratado em todo o processo de produção de suas indumentárias, dos ensaios das danças, das batidas de tambor, e é observado até o último dia do festejo de São João.

Nada é mais significativo do que as crenças carregadas em suas histórias e a fé que emana de suas promessas, onde o povo se mistura em um emaranhado de sensações que contam a tradicional história do Bumba-meu-boi. “No Maranhão, o Boi é uma mistura entre a vivência intensa do sagrado e do profano durante as festas (Noronha, 2009, p. 26)”.

Mas muito mais que uma festividade, o Boi tem caráter social, e é responsável por mais que sorrisos e danças, pois retira pessoas de zonas de vulnerabilidade, oferecendo-lhes um ofício dentro do barracão, seja ensinando uma profissão futura, seja apenas para fazer o outro se sentir parte de algo maior – uma comunidade. Por amparar um corpo social, o Boi da Floresta, localizado no bairro da Liberdade – uma das regiões periféricas de São Luís, é responsável por mudar ativamente o seu entorno e os espaços que constituem o seu território.

Isso é visto na forma como o Boi lida com a sua comunidade, pois a partir de ações sociais como realização de oficinas, trocas de conhecimento, apoio social, laboratório de informática, ajuda de custo com remédios e demais necessidades das pessoas, podemos enxergar o caráter acolhedor que o constitui e as relações de poder que gera a partir desse relacionamento com o povo. Nota-se o respeito, a confiança e a autoridade que todos possuem em relação ao Boi e aqueles que encabeçam e organizam suas práticas.

É também importante falarmos sobre o papel significativo do Boi da Floresta durante a pandemia de COVID-19, pois além de auxiliar a comunidade com ações próprias, também foi intermediador de ações feitas por doações de programas sociais e empresários da cidade, como: a distribuição de cestas básicas para as famílias; a distribuição e fabricação de diversas máscaras

para que as pessoas pudessem se proteger; também gerou trabalho e renda para algumas famílias que não teriam como se sustentar nesse período, devido à escassez de demanda de produtos e atividades anteriormente oferecidos.

Sendo uma fonte de fortalecimento social, o Boi da Floresta como comunidade criativa lapida, a partir da criatividade, um corpo social que, ao construir anualmente a história contada nos festejos, tem como resultado conhecimento, geração de trabalho e renda. Tudo isso por intermédio da construção de artefatos mediados pelo saber-fazer pautado no conhecimento empírico de uma comunidade, que promove a inclusão social e a disseminação do aprendizado (Gallas, 2019).

O Boi da Floresta por ser uma comunidade colaborativa em sua natureza, contempla a linha de pensamento de Manzini (2008), quando este fala sobre o processo de evolução de uma comunidade criativa, passando a ser uma organização colaborativa. Para entendermos mais profundamente, Manzini classifica essas organizações da seguinte maneira: novos tipos de serviço social (serviços colaborativos), micro empreendimentos (empreendimentos colaborativos) e redes de pessoas ativas (cidadãos colaborativos) (Manzini, 2008. p.70).

Os serviços colaborativos são serviços sociais onde os indivíduos estão envolvidos ativamente, tanto como co-designers quanto como co-produtores de um serviço. Os empreendimentos colaborativos são iniciativas de serviço ou de produção que produzem novas formas de atividades em um local. Já os cidadãos colaborativos são o grupo de pessoas que resolvem problemas ou dão aval a novas possibilidades, tornando-se co-produtores dos resultados obtidos (Manzini, 2008. p.70 e 71).

Essas organizações colaborativas são constituídas por grupos que colaboram entre si na cocriação de valores creditados dentro de um espaço, sendo assim, “iniciativas de produção e serviço baseadas em relações colaborativas entre pares, (...), num alto grau de *confiança mútua*” (Manzini, 2008. p.71 e 72).

Manzini (2017) reflete sobre essas formas de colaboração entre si, ao afirmar que os processos de criação e produção devem ser um espaço colaborativo-criativo horizontal e democrático com o intuito de nortear o desenvolvimento social. Pois ao inserirmos o design nos aspectos políticos, acabam sendo geradas interferências nos processos internos de design, realocando-o do papel de “solucionador de problemas” para “mediador” de ações no contexto da realidade em que coabita.

Mesmo vivendo “em um tempo de emergência” político, social, econômico e insustentável

(Izidio, 2019), é possível tomar ações colaborativas que visem a sustentabilidade dos sistemas. Ou seja, é possível transformar os espaços a partir dos “*protótipos de trabalho de modo de vida sustentável*” - as comunidades criativas (Manzini, 2018. p. 73).

Quando inserimos o design no contexto dos processos de interação social, a fim de lidar com as relações sociais, ele se desloca facilmente compartilhando o saber-fazer informal ou não. Tamanha maleabilidade o capacita a entender de forma mais contundente sobre os territórios em que se insere, facilitando a troca a partir da intermediação entre as linguagens internas e externas dos ambientes, o que possibilita uma melhor qualidade de vida e bem-estar para a comunidade.

O Boi como comunidade criativa, possui uma capacidade estratégica no campo social, político, econômico e sustentável. E ao trabalharmos a participação, orientados por princípios do Design Participativo (DP), há a possibilidade de utilizarmos ações relacionadas ao design político, mesmo que em um nível micropolítico. Segundo Izidio (2020) tais ações são capazes de mudar o sistema de dentro para fora, ou seja, nos dá a possibilidade de alcançar resultados significativos (micropolíticos). São estes resultados que temos o intuito de compreender nesta pesquisa, ao entendermos como o trabalho dos artesãos podem alçar novas perspectivas de tempo e espaço.

Por isso, o design se torna elemento estratégico, pois ao cumprir objetivos sociais e considerar os processos de mudança que emergem da recombinação do capital material e social, acabam criando maneiras de sobrevivência da comunidade (Manzini, 2014). O papel do DP ao ser acionado nesses processos, é o de criar possibilidades de resolução de problemas em conjunto nos quais todos encontram-se no mesmo patamar de autoridade.

São práticas democráticas no universo do design que, segundo Izidio (2020), rompem paradigmas tanto de produção quanto de consumo, em prol de um design sustentável. Assim, ao valorizarmos os recursos materiais e imateriais, e incluindo aspectos produtivos característicos da comunidade capazes de fortalecer a simbologia e a cultura que vivenciam, cria-se possibilidade de melhorar o ambiente e a vida do corpo social que compõem os espaços.

Manzini (2008) fala que o papel do design como agente transformador de pensamentos sobre o modo de consumo é muito mais complexo e é uma mudança dentro da configuração estrutural da forma como o designer é capacitado a pensar no contexto capitalista em que está inserido – o de produção em massa. Para refinar essa forma sob a qual o design enxerga o mundo, é imprescindível abrir-se a novas formas de visualizar o mundo e os sistemas.

Quando podemos estabelecer a relação com uma comunidade como o Boi da Floresta para

entendermos suas características mais profundas, podemos perceber a magnitude dos processos de desenvolvimento de produtos e serviços que o compõem, os significados da manifestação cultural e os impactos que se dão de forma salutar ao seu entorno.

As ideias, como são construídas e a maneira como se mantêm na diversidade de atividades que ocorrem simultaneamente no barracão, são baseadas nos objetos de fé e nos elementos que representam sua religiosidade, seus traços ancestrais. É no barracão e no momento de construção deste enredo festivo que as pessoas aprendem e perpetuam os saberes das gerações que envolvem as diversas atividades do Boi, que compreende desde a manufatura do tambor, por exemplo, até o processo de afinamento do instrumento e chega ao encontro de poder tocá-lo nas apresentações; assim como as oficinas de dança, bordado e costura.

Os “restos” após a festividade também fazem parte do momento de criação, é neste intervalo de tempo (pós-festa, que compreende os meses de julho à dezembro) em que são construídos e planejados sonhos e ideias que reavivam o Boi pelo ano todo, ainda que de forma menos intensa, em um certo período. Com as sobras de tecidos (os restos), são feitos fuxicos que se transformam em bolsas, tapetes, camisas, almofadas, *souvenirs*. Também são elaborados oficinas, projetos, ações de assistência social e uma infinidade de coisas a se fazer durante o ano.

Percebe-se nesse contexto que o Boi fomenta o desenvolvimento da comunidade a partir de ações que incluem os moradores de sua proximidade. Por isso, é preciso que se utilize de uma metodologia que tenha a capacidade de criar novos meios de estabelecer processos de criação, produção e sistemas que relacionem esses saberes, se configura como uma possibilidade para que a comunidade alcance sua autonomia de maneira sustentável. Como lembra Izidio (2020, p. 49), “Práticas mais democráticas permitem a criação de novos produtos, novos valores, novos cenários, onde o conceito do projeto abrange a interação entre a sociedade, a produção, as demandas reais e o desenvolvimento local”.

Ainda de acordo com o autor (op.cit.), ao fortalecermos o papel social e político do design, garantimos que sejam projetadas subjetividades de atuação política e social. Porém, para isto, é necessário que se tracem estratégias, reconhecendo o design como “[...] agente constituinte de espaços de subjetividades ativas para a solução desses problemas complexos e futuros possíveis e desejáveis” (Izidio, 2020, p. 49). Para ele, o design age de maneira biopolítica ao criar mecanismos que resistem aos processos já instituídos. Nessa perspectiva, é fundamental considerar o território como um campo para um processo de interação social, pois, pensar a partir do design, numa perspectiva ampla e em um contexto sociocultural, facilita uma leitura mais fiel

da realidade das pessoas (Izidio, 2019).

Ao adentrar nessa realidade e observar o processo de produção dos bordados do Boi da Floresta, é fácil notar a destreza e a forma como o bordado é trabalhado pelas mãos ágeis de quem o produz, além de entender os processos de materialização de suas crenças e realidades.

Para ilustrar o recorte sobre tal reflexão, exibimos uma imagem dos bordados de Dona Meire (participante ativa do Boi), na Figura 3. A foto foi produzida no contexto de uma oficina para a produção da Careta de Cazumbá, realizada em um centro cultural, onde foram ensinadas a técnica de uso das linhas, os movimentos da agulha e da aguçada seleção de cores que compõem a obra criada.

Figura 5 – Dona Meire produzindo a careta de Cazumbá.



Fonte: Acervo da autora (2021).

A criatividade e as atitudes colaborativas fluem tanto de forma natural, quanto pelo estímulo da gestão do grupo. O Boi da Floresta como agente transformador, é um exemplo de riqueza de ideias entre indivíduos que trabalham mutuamente organizados em prol de um fim - o de realizar a saída do Boi a fim de pagar suas promessas e honrar os seus santos.

Por fim, o Boi da Floresta é uma comunidade criativa com visibilidade social, que traz consigo resultados positivos para o território a partir de suas práticas culturais. E que por ser uma

organização social, requer certa delicadeza quando há qualquer tipo de intervenção externa, a fim de sanar os riscos que desequilibrem seu ambiente.

3 FAZER COMO PRÁTICA DE AUTONOMIA

As comunidades criativas, como vimos, são agentes de mudanças sociais, econômicas, políticas e sustentáveis, e como tal são agenciadores de autonomia, pois auxiliam no processo de crescimento do meio em que funcionam, o que conseqüentemente interfere diretamente na vida daqueles que o habitam.

A produção artesanal de forma mais direta, é uma maneira de driblar as mudanças climáticas, pois ao habitarmos nossos territórios, praticando o seu pertencimento, entendemos as necessidades inerentes àquele ambiente. Fomentar práticas que protejam os espaços que habitamos, a partir do artesanato e da conscientização do consumo, diminui o nível de artefatos produzidos numa dinâmica capitalista, e conseqüentemente gera menos lixo, causando menores conseqüências ambientais inerentes aos processos produtivos.

Por isso, é necessário que falemos sobre a autonomia, a fim de compreender a geração de renda como um agente de transformações sociais. Pois ao utilizarmos-nos do saber-fazer das comunidades criativas, relacionando-as com o design, acabamos estimulando o desenvolvimento social a partir da percepção do outro com relação ao próprio território. Nessa narrativa de pertencimento por intermédio de práticas criativas, somos capazes de melhorar os processos produtivos, desenvolver produtos com menor impacto e gerar renda para aqueles que participam da construção dos objetos.

Para falarmos de autonomia, é preciso compreendermos que a geração de renda é um dos principais agentes capazes de fomentar mudanças sociais. Ao propormos o uso do saber-fazer encontrado nas comunidades criativas e sua relação com o design, estimulamos o desenvolvimento social por meio do fomento da percepção de pertencimento dos indivíduos ao território, seu uso como possibilidade criativa, além de propor melhoria nos processos de produção e desenvolvimento de produtos. Como conseqüência desse movimento esperamos que aconteça o incremento de renda para os habitantes dessas comunidades.

Para que esse processo seja autêntico é primordial que aconteça um redirecionamento das ações a fim de que essa comunidade criativa possa dominar todo o processo criativo e de produção. Essa autonomia, tensiona a maneira como as práticas de design normalmente acontecem nas relações entre design e comunidades criativas.

A partir da prática da autonomia é possível que se construa novas formas de pensar as relações com os processos de produção capitalista, que vão além do hiperconsumo e de práticas sustentáveis. Este pensamento reflete uma abordagem que busca equilibrar as práticas de consumo, como sugere Manzini (2008), deixando de lado o papel tradicional do design de fazedor de coisas para uma perspectiva de criação de espaços e sistemas sustentáveis.

A designer portuguesa Tereza Franqueira, pesquisadora da área de design para inovação social e sustentabilidade, reafirma o pensamento de Manzini ao dizer que é preciso tencionar as fronteiras do design para uma produção mais sustentável. Ela considera que

devemos nutrir o planeta e encontrar soluções de produtos/serviços que minimizem nossa pegada ecológica. Para isso, precisamos não apenas de designers treinados nessa perspectiva para que eles comecem a introduzir essas mudanças quando entrarem na indústria, mas precisamos mudar a maneira como consumimos para empurrar as empresas para um modelo de produção diferente. (Franqueira, 2022, p.01).

Consideramos ainda, que para além de inserir esse novo pensamento nos processos industriais e de mercado é preciso que essa nova maneira de projetar aconteça também nas práticas participativas do design, falaremos mais a respeito dessa abordagem no capítulo 4 - O design participativo para a autonomia.

As reflexões de Manzini (2020) e Franqueira (2022) vão de encontro à percepção de Latour (2020) de uma nítida, insustentável e ilusória percepção que o capitalismo nos dá um sistema de segurança, bem-estar, conforto, sustentabilidade e desenvolvimento. O discurso capitalista baseado nas ações do antropoceno na verdade traz consigo um descolamento da realidade no que diz respeito a maneira como estamos vivenciando o mundo.

Segundo Noronha e Furtado (2021), o Antropocentrismo norteou o pensamento social moderno, instaurando as separações raciais, coloniais, disciplinares e a grande cisão entre os humanos e a natureza. Ao dialogar com essa proposta de se ter o humano (e muitas vezes o homem-*andros* mesmo!) no centro dos processos, favorecemos a uma (in)sustentabilidade e (des)envolvimento que atualmente embasam as práticas de design.

Ainda segundo os autores (op.cit) ao refletir sobre o diálogo com Latour, pensar o design sob o ponto de vista biocêntrico, é uma forma de deslocar-se da ideia antropocêntrica do sistema econômico e de consumo capitalista do Antropoceno. Para ele, não há mais espaço para que continuemos com os mesmo hábitos e práticas, já que uma crise que aparentemente era

passageira, hoje se transformou em uma mudança profunda no mundo.

Ao falar sobre um Novo Regime Climático, Bruno Latour (2020, p.9) discorre que é preciso entender que a questão climática é o que rege definitivamente todos os problemas geopolíticos interligados às questões de injustiças e desigualdades. Do seu ponto de vista a nova realidade climática iminente, é culpa da cautela e da forma vacilante de como a humanidade hesitou em lidar com os impactos da insustentabilidade do sistema econômico vigente (op.cit).

Essa resistência em aceitar que é necessária uma remodelação dos modos de consumo, e produção em massa, traz a ideia do “Antropoceno” como uma era da história que além de visualizarmos, também nos torna cúmplices do extremo impacto produtivo, de consumo, do

(...) crescimento da população, o incremento da produção agrícola e cultivo de animais, a extinção de espécies da flora e fauna em todo mundo, especialmente com a extinção de 50% dos manguezais das zonas costeiras terrestres, a emissão de carbono e a exploração dos recursos fósseis, entre outros. (Noronha e Furtado, 2021. p.2).

No entanto quando posicionamos as relações com nossas copesquisadoras como centro no processo de design e realocados a vida para o centro dessas relações acionamos outras formas de se fazer design, nas quais o foco expande-se para os meios, fendas e intersubjetividades (Noronha e Furtado, 2021).

Ao entendermos a relação de consumo, com as premissas autoritárias de poder, cruzando-as com o desenvolvimento sustentável, é possível entender como um é capaz de afetar o outro. A ideia de falso desenvolvimento desemboca nos parâmetros inatingíveis de sustentabilidade, que geram baixos salários e feminizam os empregos subqualificados. Trazendo a ilusão de uma melhor qualidade de vida, quando de fato entrega a precarização do espaço de trabalho e longas jornadas exaustivas.

Vergès (2020, p.56) relata que nos anos 70, centenas de milhões de mulheres entraram no mercado de trabalho assalariado e a partir daí surgiram duas abordagens em prol da defesa da mulher nesse meio, a abordagem antidiscriminatória e a abordagem revolucionária. Esta última,

(...) não rejeita a luta por reformas, mas denuncia o argumento que faz da entrada das mulheres no mundo do trabalho assalariado uma oportunidade de ganho de autonomia individual e defende a organização coletiva no local de trabalho (Vergès, 2020. p.56).

Já a abordagem antidiscriminatória, diz respeito à independência pela capacidade de acesso ao consumo e à autonomia do indivíduo (Vergès, 2020. p.56). Tendo em vista esses discursos, do

ponto de vista capitalista, é possível percebermos que a ideia de autonomia é maquiada para as classes mais baixas, nas quais a parte da população que está à margem da sociedade é a que é mais afetada. Escobar (2016, p.7) associa a autonomia à problematização do design. Para ele há duas visões quanto a transição de um modelo mais racionalista para os ideais de uma comunidade:

(...) design pode realmente escapar aos ditames da racionalidade objetivante e instrumental e a teologia típica da modernidade; segundo se pode conseguir postular visões a-históricas (modelos ideais) de comunidade (Escobar, 2016. p.8).

Por isso, autonomia pode ser entendida também como identidade de valor e, para além das visões capitalistas e dos lugares que elas nos colocam junto ao colonialismo, é importante que entendamos sobre formas estratégicas para desenvolver e valorizar todos os tipos de conhecimentos e recursos, a fim de transformar e renovar o território e as tradições que nos tornam únicos.

Em sua grande maioria, as práticas advindas do saber-fazer contempla as mulheres e as coloca em um patamar inferior em relação ao estereótipo majoritário de uma cultura machista e patriarcal. Contudo, fazer parte dessas estruturas é também construir valor, quando falamos em território e inovação colaborativa, percebemos que a relação dos produtos locais com a participação feminina dentro dos processos colaborativos de elaboração desses artefatos pode ser visto como um processo de formação de identidade e consequentemente de geração de valor que envolvem uma série de elementos formativos do território onde essas mulheres estão inseridas, uma vez que os produtos representam os resultados de uma rede, envolvida por recursos de biodiversidade, modos de fazer, costumes e hábitos de consumo (Krucken, 2009).

O fazer como prática da autonomia, nada mais é do que a reflexão sobre a própria identidade cultural, com a qual, a partir de processos de coautoria entre o designer e a comunidade, é possível promover ações capazes de desenvolver projetos incutidos de inovação dentro de uma cadeia produtiva, sendo estes, espaços ricos em saberes.

A mediação do design nesses processos vem como forma de cocriar e criar possibilidades de potencializar os valores impressos na produção e do consumo de artefatos fomentados por uma cultura determinada. Com isso, além de resultados positivos sobre geração de renda e sustentabilidade dos recursos da comunidade, há o despertar de uma valorização do que é feito, dando aos artesãos orgulho e autoestima sobre o que produzem. Isto atribui também o questionamento sobre quais valores são importantes para tais identidades com o processo de

tomada de consciência sobre a existência de um patrimônio (Noronha, 2011. p.13).

A partir da interação com o design, é possível criar espaços de diálogo, que norteiam quais direções devemos tomar na interpretação dos processos e produtos de um grupo. A pesquisa é uma alternativa na observação e análise do que se é possível identificar, o que o grupo entende como necessidade dentro de um território. Essa riqueza criativa consiste na integração dos conhecimentos tradicionais aos do designer, que é primordial para o desenvolvimento dos espaços e de suas particularidades, como forma de autonomia.

3.1 O bordado no Boi da Floresta

Os humanos criam com o intuito de se expressar e representar as coisas que constituem a sua consciência do mundo. Para Mello (2014), o artista é capaz de criar a partir de suas experiências, e conhecimentos vividos. Sempre experimentando a diversidade de materiais, formas, técnicas e misturas. Especificamente no Boi da Floresta, o bordado feito pelos artesãos surge como o resultado dessas variantes, sendo uma forma de expressão do seu território, de suas vivências e de manifestação de sua veia artística, resgatando os objetos existentes na cultura que os envolve, e que estavam adormecidos no passado. Esta é uma maneira de deixar viva as tradições e os costumes que foram herdados por meio das histórias contadas, dos objetos e de suas memórias.

O bordado é uma forma de expressão ancestral que, historicamente, se entrelaça com a história das mulheres e os lugares que lhe representam socialmente. Pereira (2021) relata que o bordado começou a ser ensinado nas escolas nos séculos XIX e XX, direcionado para as meninas a fim de que desenvolvessem a técnica de desenhar com agulha e linha.

Inicialmente o ato de bordar incluía o tecido, a linha e a agulha (bordado tradicional) que, de acordo com Pereira (2021), constituiu-se como um trabalho manual historicamente milenar, visualmente rico e com diversas finalidades. Atualmente o bordado abrange uma natureza orgânica de expressividade que se caracteriza a partir do conceito visual do artista e dos valores culturais que perpassam um território. Um exemplo disso, é o bordado do Boi da Floresta, que traz um resgate a brasilidade e uma referência à um sistema mais igualitário, que seja movido pela paz, um dos conceitos trabalhados nos espaços comunitários, que intrinsecamente mostram esse caminho às pessoas que o habitam como comunidade colaborativa.

Figura 6 – Bordado com canutilho e miçangas no couro do Boi.



Fonte: Acervo da autora (2021).

O Boi possui uma série de produtos nos quais os bordados se fazem presente. Um desses elementos indispensáveis para a sua existência, é a indumentária, que é uma das principais representantes do prestígio do Bumba-meu-boi, pois quanto mais bonita e enfeitada a sua roupa, mais rica e encantadora é a atmosfera e a empolgação dos brincantes e dos espectadores envolvidos na festividade. O IPHAN afirma isso por meio da fala do brincante de Boi, conhecido por Seu Carneiro, morador da comunidade (2008):

“Hoje, se não tiver uma brincadeira bem enfeitadinha, bonitinha, tiver o brilho, aí o povo encara assim, fica: ‘não tá enfeitado, não tá bonitinho, tá feio. Que antigamente não, era mais quem aplaudia e ia era brincar mesmo. E hoje não, hoje é mais diferente’”
(Carneiro, 2008 apud IPHAN, 2010, p. 182).

Todo o processo de confecção do bordado para o ornamento do Boi requer um processo metódico, este é liderado por uma mestra ou Mestre que trabalha geralmente com uma equipe, que muitas vezes se constitui de pessoas da própria família, que são autodidatas no ofício do bordado. Às vezes, surgem outras pessoas que apenas estão interessadas em aprender o ofício. Normalmente esse aprendizado acontece por meio de oficinas ministradas pelos Mestres artesãos ligados ao Boi da Floresta. De acordo com o IPHAN (2011), esse interesse é devido à vontade de perpetuar a produção da festa, de suas indumentárias e de se fazer parte de um grupo, há também aqueles que iniciam no bordado para pagarem promessas à São João.

Já outros costumam associar seu ingresso e permanência no Boi, com a misticidade que a religiosidade e a festa lhe proporcionam. No caso do Boi da Floresta o intuito de envolver as pessoas interessadas em aprender seus ofícios está também relacionado à questão social. Assim, além de fortalecer o processo de renovação e manutenção dos ofícios relacionados ao festejo do Boi, existe a possibilidade de incluir as pessoas da comunidade oferecendo uma possibilidade de trabalho e novas oportunidades de futuro e uma profissão, além da possibilidade de gerar renda para as famílias.

A proposta é de trabalhar em conjunto os aspectos do design e o saber-fazer relacionado aos ofícios de preparação do festejo do bumba-boi, indo na direção tanto do trabalho social, com reprodução de possibilidades de convívio com a comunidade de indivíduos à margem, bem como da possibilidade de geração de renda. Para tanto, acionamos o bordado e os ofícios relacionados à produção das indumentárias do Boi, como técnicas, além de incorporar os aspectos simbólico e estético, ligados a esse saber-fazer e arraigados à cultura local e as suas crenças.

Nos Bumba-meu-bois, o bordado é voltado à religiosidade do São João, à história do Boi, à cultura do território, às formas do chitão e ao patrimônio histórico, unindo-se à pintura e às fantasias e assim constituindo a manifestação cultural. Apesar da variedade dos personagens, cada Boi tem suas particularidades, no Boi da Floresta por exemplo, um dos principais personagens é o Cazumbá, típico do sotaque da Baixada. Esta é uma figura marcante que se caracteriza pelo uso de uma careta, é uma figura estranha, que mistura elementos antropomórficos na sua careta e no seu corpo, carregando consigo um badalo que remete aos sinos das igrejas e os ferros do tambor de mina. (Manhães, 2009).

A figura do Cazumbá traz um estado de “espírito” diferenciado, que transita entre momentos de muita excitação e arrebatamento, provocados pelo aceleração da respiração dentro da careta, a rapidez e repetição na dança, além de um estado irônico e zombeteiro pelas artimanhas e brincadeiras que desenvolve com os outros brincantes (Manhães, 2009. p.111).

A imagem do Cazumbá é uma espécie de espírito que afasta coisas ruins, um pajé, um feiticeiro com poderes divinos e de cura. Manhães (2009) fala que popularmente dizem que é por essas características que o Cazumbá abre a brincadeira dos Bois da baixada, como se só ele pudesse dar autorização para que a festa possa iniciar.

No dicionário Houaiss a palavra “cazumbi”, traz sentidos relacionando a figuras de alma, espírito ou fantasma, assim como espécie de mascarado comum no século XIX.

E a palavra zumbi, além de ter o sentido do título dado a um chefe de quilombo, traz a conotação de uma alma que vagueia na noite (Manhães, 2009. p.112).

Outra característica do Cazumbá é que ele pode ser vestido por homens e mulheres, apesar de que na capital de São Luís ele só veio a ser vestido por mulheres no início dos anos 2000, e o Boi da Floresta foi um dos primeiros que permitiram essa participação feminina, segundo Manhães (2009). De fato, a não distinção de gênero para o uso dessa fantasia hoje ocorre de forma natural, assim a personagem é capaz de, independentemente de ser imageticamente homem, mulher, espírito ou bicho, ser o grande responsável pela vida do Boi. A seguir na figura 5, a imagem da máscara de Cazumbá feita em uma oficina ministrada pelo Boi da Floresta.

Figura 7 – A máscara de Cazumbá e seus bordados



Fonte: Acervo da autora (2021).

Como uma das figuras marcantes do Boi da Floresta, o Cazumbá é um dos itens em que os bordados e detalhes se tornam maestros de sua composição. No bordado há diversas técnicas que precisam de tempo tanto para serem aprendidas, quanto para que o indivíduo se torne especialista, capacidade esta que só vem com a prática. Cada parte da máscara possui uma técnica de ponto diferente, o bordado da orelha, por exemplo, é feito de uma forma, os paetês que circundam o rosto de outra, as franjas também possuem uma técnica específica. Na figura 8 podemos ver o bordado interno da orelha da máscara de Cazumbá sendo elaborado.

Figura 8 – A orelha de Cazumbá: bordado



Fonte: Acervo da autora (2021).

Normalmente os materiais relacionados na confecção das peças do Boi são diversos, e variam de acordo com o que vai se bordar, porém todos eles usam agulha, linha, tecidos (veludo e chitão), couro e pedrarias, entre elas: contas e canutilhos; lantejoulas e paetês que se confundem às penas, franjas e o colorido que constitui o Boi, como pode ser visto nas imagens seguintes.

Figura 9 – Diferentes peças e bordados do Boi (bordado em chitão, franja, bordado com prédios históricos da cidade, capa com temática indígena)



Fonte: Acervo da autora (2021).

Os bordados são feitos em cima de uma base de madeira, sobre o qual o desenho feito em papel de arroz é costurado no tecido (veludo) ou couro. Este tecido anteriormente foi esticado nesta base, ou bastidor, para que fique firme e assim o bordado seja bem feito. Costuma-se pintar o desenho feito no papel, após ser costurado no bastidor, assim o bordador não perde a visualização das cores e a composição feita pelas pedrarias que serão utilizados naquele bordado.⁹

Figura 10 – Passo a passo do bordado.



Desenho feito pela Mestra Tânia (o girassol), inicialmente costurado com linha amarela no bastidor de mesa, sob o tecido veludo preto. Na imagem percebe-se que o bordado se inicia pela parte dos contornos, o preenchimento é sempre feito por último.



Bordado pronto, no ponto de retirar o papel. Primeiramente se rasga o papel envolta do desenho enquanto ele ainda está no bastidor, com a ajuda da agulha, esse processo ocorre suavemente próximos aos pontos, com cuidado pra não danificar o bordado. Algumas vezes o ponto fica frouxo e é necessário reforçar novamente com a linha. Em seguida se corta o tecido (veludo preto, neste caso) do bastidor mesa.

Em seguida se corta o tecido (veludo preto, neste caso) do bastidor mesa. Há duas maneiras de cortar o tecido, o primeiro é se a peça vai ser aplicada há outra, no mesmo conceito do patch. Ou se, a peça já foi bordado em cima do tecido para fabricação da peça final, sem necessidade de aplicação.

Fonte: Acervo da autora (2023).

⁹ Bordado sendo feito pela autora na oficina ministrada pela mestra Tânia Lúcia Soares:
https://www.instagram.com/p/CqEUCorJ3_S/

Essa prática não é tão utilizada pelos bordadores mais experientes, já que pelo seu costume de bordar e de seu conhecimento tácito, eles acabam fazendo o desenho do bordado de maneira intuitiva com resultados tão bons quanto se tivessem pintado nos bastidores. Algumas peças não precisam ser pintadas, geralmente estas são apenas contornadas por um conjunto de pedrarias.

Os bordadores costumam ter acervos com motivos desenhados, podendo também receber dos clientes. Estes temas geralmente variam, segundo o IPHAN (2011), os motivos podem ser igrejas, matas, peixes, flores, pássaros, estrelas, luas, personalidades representativas para os grupos, santos, frases, entre outros. A figura 11 mostra um pouco dessa diversidade.

Figura 11 – A diversidade de motivos bordados no Boi



Fonte: Acervo da autora (2022).

Os desenhos costumam ser desenhados em papel arroz com lápis, geralmente são feitos pelos Mestres, ou entregue ao bordador pelo cliente, eles também podem ser feitos por artesãos mais experientes, já que essa prática é importante para identificação da cultura local, e segue suas temáticas tradicionais.

O bordado é uma técnica que requer um tempo de trabalho significativo, após a sua finalização, retira-se o papel e assim o bordado pronto sai do bastidor e é aplicado nas peças de destino,

formando bolsas, indumentárias, tiaras, punhos, entre outros. Algumas peças são bordadas inteiras no bastidor, estas levam um tempo bem extenso para sua produção.

Figura 12 – Peças finalizadas, após a retirada do papel arroz



Fonte: Acervo da autora (2022).

Por fim, podemos concluir que o bordado na manifestação cultural do Bumba-meu-boi tem um papel significativo, pois carrega uma imensidão de história e inúmeros significados, portanto, é primordial que as técnicas continuem sendo absorvidas pelas gerações, para que essa festividade que tanto diz sobre o povo, continue a existir e a motivar as pessoas a tornarem os espaços que habitam os melhores possíveis.

O papel do design com o bordado, dentro da comunidade criativa do Boi da Floresta é justamente o de valorizar seu trabalho e criar alternativas capazes de melhorar a renda dos artesãos, principalmente no período do ano em que há menos demanda da atividade. Intrinsecamente reforçando a importância do trabalho da comunidade como criadora de artefatos e como agente social.

4. O DESIGN PARTICIPATIVO PARA A AUTONOMIA

A partir da ideia de que o design participativo possibilita a construção de pontes de contato que dialoguem das mais diversas formas com pessoas e visões de mundo, pode-se perceber que independente do conhecimento anteriormente adquirido os participantes da pesquisa, se encaixam na mesma definição de aprendizagem. O conhecimento é o objeto de estudo do design participativo, por isso há uma troca mútua de conhecimentos entre a comunidade criativa e o designer.

Refletindo sobre os aspectos do processo participativo, Noronha (2018) dialoga sobre as experiências de participação em contextos socioculturais, nos quais há uma disparidade econômica, social e política gritante. Para a autora, é necessário urgência em pensar novas formas de colaboração e envolvimento nas ações, pois há um processo intrínseco de submissão a uma ordem dominante, uma hierarquia de saberes que condicionam as práticas e os discursos no âmbito do design (Noronha, 2018).

Mas, de fato, é válido questionar-se sobre os argumentos relacionados à autonomia, já que é complexo trabalhá-la envolvendo espaços, ativos e suas relações de saber e poder. Buchanan (2001) ao falar sobre conhecimento no design, aponta a necessidade de saber onde se situam as coisas na vida dos indivíduos, na sociedade e na cultura.

Para ele, um produto é, “em essência, um meio mediador entre dois interesses complexos, e os processos de desenvolvimento de novos produtos são explicitamente a negociação entre esses interesses. Claramente, as questões de planejamento estratégico, design colaborativo, design participativo e, acima de tudo, design centrado no ser humano atingem um novo nível de intensidade, exigindo novos tipos de conhecimento para efetuar soluções de sucesso” (Buchanan, 2001. p.14 - tradução nossa).

Ao se falar sobre a participação dos indivíduos, é importante que o designer cumpra o papel de mediador e promotor de processos culturais. Como o design participativo é impulsionado pela interação entre as pessoas e designers, é fato que ambos aprendam juntos a criar, desenvolver, expressar e avaliar suas ideias. Já que segundo Simonsen (2013, p.8) o design participativo envolve uma ação coletiva, pois dá permissão para que diferentes agentes possam conceber um determinado artefato.

Em processos de autonomia, o design participativo opera como uma abordagem que atua na perspectiva de observar e direcionar os espaços a que se submete, a fim de promover

questionamentos sobre os processos existentes do lugar estudado. Na tentativa de criar possibilidades às questões relacionadas ao desenvolvimento das comunidades, na intenção que elas possam ser detentoras dos processos de criação e produção dessas “possibilidades de soluções”, gerando assim um processo autônomo de desenvolvimento da comunidade.

Mas de fato, o que é autonomia? Escobar entende os processos de autonomia como um sistema de relações entre componentes, onde a partir da interação se produz uma espécie de unicidade. Essa qualidade é primordial para que todos os seres vivos mantenham uma determinada organização e haja de fato a permanência da espécie. A característica fundamental para a autonomia biológica, social e cultural, uma vez que, não são as perturbações do meio que determinam o que acontece com os vivos, mas a organização destes; perturbações apenas provocam mudanças (Escobar, 2016. p. 194).

Ao falarmos de design participativo para a autonomia, estamos referindo-nos à capacidade de projetar a partir da colaboração entre o conhecimento especializado e o conhecimento empírico, encontrado na prática do dia a dia. Segundo Spinuzzi (2005, p.02, tradução nossa), o DP examina “os aspectos tácitos e invisíveis da atividade humana; e assume que estes aspectos podem ser produtivos e eticamente examinados por meio de parcerias de design com os participantes”. Tais parcerias tendem a ter como resultados a projeção de artefatos, fluxos de trabalho e ambientes de trabalho cooperativos. Nessa relação entre o designer/pesquisador e os coparticipantes, o DP tende a enfraquecer as relações hierárquicas e por isso, abre espaço para diálogos críticos acerca das ações mediante as práticas de projetos com as comunidades criativas.

4.1 Histórico do Design participativo

Desde o seu surgimento, o Design Participativo passou por muitas evoluções influenciadas por pessoas, projetos, escolas e movimentos culturais e sociais. Em tempos de guerra, por exemplo, Kurt Lewin, psicólogo alemão e radicado nos EUA, foi o precursor no pensamento acerca da teoria do campo e uma visão de mútua interdependência na qual ele é visto como espaço de vida e, portanto, um lugar onde coexistem a pessoas e ambiente. Este pensamento influenciou muito o que se entende por pesquisa-ação. Simonsen discorre sobre a fala de Lewis em relação a pesquisa-ação e o design participativo, remontando o significado desta então “nova” abordagem:

uma pesquisa comparativa sobre as condições e efeitos de várias formas de ação social e pesquisa que leva à ação social.” Os passos-chave na abordagem envolviam “uma espiral de passos, cada um dos quais composto de um círculo de planejamento, ação e

apuração de fatos sobre o resultado da ação” (Simonsen, 2013, p.44, tradução nossa).

O DP segundo Simonsen (2013, p.2) envolve as pessoas em processos de codesign a partir das tecnologias que utilizam em seus processos produtivos. Nesse sentido, a utilização de uma abordagem participativa durante a pesquisa e o trabalho com comunidades criativas prevê um procedimento de investigação, compreensão, reflexão das ações de design envolvidas no processo. Além disso, o entendimento do outro como copesquisador e participante integral do processo estabelece um movimento de aprendizagem mútua pelas partes envolvidas, Segundo Simonsen (2013) a definição de Design Participativo integra esses valores e percepções.

É necessário ir além a fim de entender que as experiências em DP precisam ser colaborativas, pois demandam a quebra da ideia de submissão ao outro, advinda da colonização e arraigada aos valores sociais da sociedade contemporânea.

Antonio Bispo dos Santos, também conhecido como Nego Bispo, escritor, Mestre quilombola, lavrador, formado por mestras e Mestres de ofícios, morador do Quilombo do Saco-Curtume (São João do Piauí), reforça a ideia da necessidade de haver uma quebra nos processos de submissão do outro a um conhecimento que se diz o correto e único, ao falar sobre a forma como produzimos conhecimento, ele diz:

(...) tem gerado dinâmicas excludentes e guetizadas no campo mundial da afirmação de paradigmas - como um conjunto explicativo de teorias, conceitos, categorias, de forma que podemos dizer que uma determinada ação constrói interpretações sobre determinados processos da realidade social -, fruto de posturas preconceituosas nas academias, ancoradas em lógicas de pensamento colonizadoras, marginalizando produções que ocorrem na África, em campos considerados subalternizados nas sociedades com história de colonização (Santos, 2019, p.7).

É importante que compreendamos a importância da dinâmica de trocas colaborativas de conhecimento, em processos participativos são elas que constroem as bases para que entendamos o território de fato. Ninguém conhece mais o espaço que habita que os seus habitantes. Essa aprendizagem livre de preconceitos e mútua é considerada por Simonsen (2013) como fonte de encorajamento para compreender os envolvidos no processo de cooperação nas práticas de design e comunidades criativas.

O autor fala ainda sobre como este processo de troca favorece o surgimento de ferramentas e técnicas que tornam possível uma diversidade na forma de expressão das vontades dos indivíduos envolvidos nessas práticas de projeto. Constituindo assim práticas de igualdade e democracia. Fundamentando esse processo Simonsen diz que

Tem a ver com a participação, com a forma como as partes interessadas (...) cooperativamente fazem ou ajustam sistemas, tecnologias e artefatos de maneira que se ajustem mais adequadamente às necessidades daqueles que vão usá-los. A participação pode ser abordada como uma ideologia, e também se refere claramente a questões de ética, política, democracia e empoderamento (Simonsen, 2013, p.41).

Esta nova forma de abordar a participação foi responsável pelo surgimento de uma nova forma de o envolvimento dos pesquisadores com as partes interessadas a fim de mudar as condições de trabalho e vida, daí surge, segundo Simonsen (2013) a pesquisa-ação participativa. Afirmando essa linha de pensamento, Noronha (2018) refere-se à participação como sendo um processo de codesign. Para ela, reconhecer a pluralidade dos mundos, o território, as suas crenças e simbologias são o maior desafio dessa forma de projetar, pois só assim é que se pode existir de maneira consciente.

Historicamente, ao falarmos em design como de fato conhecemos hoje, como profissão, conceito e movimento, devemos levar em consideração o seu surgimento em 1919 com o advento da escola de arte Bauhaus. Esta possuía uma linguagem diferente, pois apontava para a praticidade movida por mudanças sociais. Surgindo então o “Design Moderno”: útil, funcionalista e racional.

Segundo Simonsen (2013, p.38) “o design moderno inicial era, se não explicitamente participativo, pelo menos programaticamente colaborativo”. Já que a Bauhaus foi inspiração em uma organização medieval de artesãos responsáveis pela construção de catedrais - A Bauhütten.

Foi colaborativo e interdisciplinar, como diríamos hoje, juntando as diferentes competências de design de arte, artesanato, arquitetura e tecnologia Gesamtkunstwerk, um trabalho de design genuinamente colaborativo. A base para este trabalho foram as atividades de construção colaborativa que aconteceram nos workshops da Bauhaus (Simonsen, 2013, p.38).

Assim, como uma breve introdução de práticas participativas, o Design Moderno mostrou características que hoje formam o Design Participativo. Na história, o Design Moderno floresceu na Europa, após a Segunda Guerra Mundial, segundo Jesper Simonsen com maior impacto na exposição de Estocolmo, em 1930, aqui

(...) a visão defendida da interação entre arte, tecnologia e política ficou muito clara. A crença na ligação entre desenvolvimento industrial e progresso social era forte. Os problemas sociais poderiam ser resolvidos com racionalidade científica. Apartamentos salubres e funcionais, roupas e objetos do cotidiano para as massas deveriam ser produzidos industrialmente. O artesanato deveria ser incluído na produção industrial (Simonsen, 2013. p 38).

Ainda que o Design Moderno e a Bauhaus tivessem suas características sociais e estéticas específicas, e não fizessem parte do movimento do Design Participativo inicialmente, os princípios do Design Moderno se encontravam subentendidos nos pensamentos que compunham os pioneiros do Design Participativo. Simonsen (2013, p.39) contextualiza o surgimento do Design Participativo, argumentando que seu foco se encontrava “nas preocupações compartilhadas com o movimento trabalhista e seus valores, e não em sua concepção de design moderno em si.”

Simonsen (2013) acredita que os ideais do design moderno acabaram por se tornar mais explícitos no pensamento e na prática do design participativo, na década de 1980. Apesar de seu início ter sido voltado à preocupação com o artesanal, a Bauhaus acabou por se tornar um programa elitista e racionalista, desprendendo-se dos valores tradicionais e alavancando no mercado produtos funcionalistas de consumo em massa. Por fim, o Design Participativo se estabeleceu como uma forma de entender “ambientes criativos e colaborativos para design e inovação orientados pelo usuário”, segundo Simonsen (2013, p.39).

Para compreendermos melhor a história do Design e como surgiram seus campos, é necessário lembrarmos de que maneira o Design surgiu como ciência. Já que o design como é conhecido no século XX, não passou de uma atividade servil, onde os artesãos eram munidos de práticas e capacidades intuitivas, porém órfãos de capacidade técnica capaz de explicar os princípios que norteiam o trabalho que faziam (Buchanan, 2001. p. 5).

O design era considerado um conhecimento paleotérico, porém com o advento das novas ciências e suas abordagens sobre como compreender os problemas que rodeiam o mundo, acabaram por resgatar o design para esse novo saber. Daí passou a ser chamado de “neotérico, pois a nova aprendizagem era teórica e orientada para assuntos, separados uns dos outros por princípios e causas que eram, em certo sentido, da natureza do ser (Buchanan, 2001. p.5).”

Inicialmente o design era valorizado pelas Universidades em sua forma teórica, sua prática era aceitável apenas quando se referia a produção e fabricação, Buchanan (2001) fala que todo o

trabalho de criar foi instituído nas escolas e academias de arte, fora das universidades. Apenas no século 20 foram inseridas parcelas de conhecimento para criação dentro das universidades, na forma de engenharia e recentemente de ciência da computação.

O Design tornou-se então “o novo aprendizado do nosso tempo” (Buchanan, 2001. p. 7), pois abre um caminho para as disciplinas neotéricas se interconectam pois permite integrar uma diversidade de conhecimentos especializados em resultados produtivos para uma vida individual e social.

O fato é que mudamos a forma como compreendemos o conhecimento do Design, pois este ganhou um reconhecimento maior em relação aos produtos, a sociedade e a cultura. Através dessa construção crítica e da evolução do conhecimento do Design, surge o Design Participativo, como elemento de cooperação na relação do design com os territórios, o codesign.

Ao entendermos como surgiu o Design participativo e qual a sua relação com as comunidades criativas, é primordial que sejamos capazes de refletir sobre a dinâmica existencial das coisas. Para que algo exista é necessário que todo o resto habite a existência, a fim de desprender-se da visão antropocêntrica - “o homem como centro do universo”. Nessa fluidez de diálogo, em que tudo se relaciona entre si, é onde se pode construir espaços que conversem de forma complexa e mútua, diferentemente do ponto de vista capitalista que se baseia em um individualismo, o princípio da interdependência mútua do Design Participativo pressupõe um pensamento coletivo.

Rivera Cusicanqui (2010), vê essa facilidade de dialogismo como processos autoconscientes onde pessoas, povos, comunidades, articulam formas indígenas, modernas, femininas, comunitárias de existir. É importante pensarmos o comunal como forma de dialogar com a participação e seus processos. Pois o design participativo é uma prática que encoraja a multivoz, abraçando questões éticas e políticas.

Cusicanqui (2010) fala a respeito da contemporaneidade e como ela se envolve com o nosso presente, mesmo que encharcada de sementes do futuro que brotam do passado, pois estão submersas em um universo patriarcal ainda não superado. A autora considera que o presente é palco de pulsões modernizadoras e ao mesmo tempo arcaizantes, de estratégias, de preservação do status quo e de outras formas que significam a revolta e a renovação do mundo (Cusicanqui, 2010. p.55).

Criar espaços de diálogos a partir do Design Participativo é uma forma de promover autonomia e a permanência de conhecimentos locais, para além dos espaços culturais. É uma forma de criar pontes entre a sociedade, suas histórias e tecnologias.

4.2 Design participativo para autonomia no Boi da Floresta

Nêgo Bispo retrata a modernidade como uma transformação das relações sociais no mundo, “uma espécie de abertura para a emancipação” (Santos, 2019. p. 13). Contudo, a face do capitalismo intensifica e encobre as práticas violentas e opressivas de uma economia hierarquizada e excludente, negando os modos de ser de pessoas negras dentro dos avanços da sociedade moderna. A relação do design participativo como agente transformador da sociedade é fomentada pelo impacto da interação social que advém da junção entre copesquisadores nos processos de desenvolvimento de um artefato, a partir do uso de suas expressividades, ideais e visões de mundo. Por ser uma abordagem que tem como princípio o processo de inclusão, o DP é pode ser uma maneira de transpor as dificuldades e as necessidades de um território. No processo participante, segundo Simonsen (2013, p.8), “a experimentação e a reflexão compartilhadas são partes essenciais do processo de design”.

Portanto, ao trabalharmos com uma comunidade criativa, o Boi da Floresta, foi possível enxergar o DP dentro do espaço comunitário, onde no processo de participação, foi visto as relações se estreitando entre o design e a comunidade. Simonsen (2013, p.8) reforça essa afirmação quando fala de uma necessidade de união entre o uso prático do design e a compreensão dos envolvidos, no qual o design entra como fator de interação entre compreensão e criatividade. Aqui, o papel do design participativo é de atuação direta na forma de “como” se projeta, perpassando pelo processo de desenvolvimento do produto até as práticas adotadas para a interação entre os indivíduos inseridos no contexto.

Mediante aos desafios sociais concretos nos entremeios dos espaços que se criam em face a nossa existência, o design se complementa ao ser estimulado pelos desafios advindos do processo participativo. Para tal Simonsen (2013) remonta que tais provocações são necessárias para a reinvenção do Design a fim de questionar e enfrentar a sociedade quanto às mudanças políticas, econômicas, sociais e tecnológicas - “(...) Design Participativo é especialmente relevante quando aspectos de democratização estão em jogo” (Simonsen, 2013. p.12).

Assim reflete-se sobre a complexidade dos desafios existentes de uma sociedade que se nega a aceitar que haja avanços da modernidade para as populações marginalizadas, que tem a maioria

dos indivíduos constituídos por pessoas não-brancas, como afirma Santos (2019). Esse colonialismo interno, atinge espaços como o Boi da Floresta, reafirmando os papéis de acordo com a classe social de cada um. Por se tratar de uma comunidade e situar-se na periferia da cidade, o corpo que compreende o território é constituído de pessoas que têm acesso às políticas de assistência social, e por isso são capazes de enxergar a sua identidade de forma mais clara, reafirmando-a como forma de existência.

Tamanho é o impacto dessa desigualdade que em meio a pandemia de Covid-19, vemos a diferença entre as classes, como foram afetadas e como tiveram que se movimentar para lidar com as pressões externas. Apesar de distante da vivência de uma parte da sociedade, a desigualdade inerente aos fatores desse período, foi mais notadamente percebida pelos integrantes do Boi da Floresta. Pois, nesse período, houve uma colaboração entre a organização do Boi, apoiadores, colaboradores, a população do entorno e os movimentos sociais em busca de alternativas para a geração de renda a fim de amenizar os impactos da pobreza, fome e marginalização da população do território. Também foram distribuídas cestas básicas, produtos de higiene, doações de tecidos para fabricação de máscaras e distribuição gratuita para os moradores da região.

Não obstante, durante o período pandêmico, apesar da pausa de suas atividades, o Boi continuou voltado para o seu território, a fim de minimizar os impactos advindos dessa nova realidade. O Boi da Floresta sob a direção de Nadir, tem como princípio a função social junto à comunidade no seu entorno, assim, vínculos são fortalecidos e a promoção dos aspectos culturais relacionados ao festejo do Boi também são estruturados. Nesse sentido, foram realizadas oficinas e apresentações em prol da melhoria e bem-estar da comunidade, durante todo o ano.

Uma ação realizada nesse período, organizada por Nadir com parceria das costureiras do Boi, foi o projeto “Traga uma camisa e leve a sua máscara”, a proposta era transformar o tecido das camisas em máscaras, para atender àqueles que não podiam comprá-las, foram coletadas várias camisas usadas. Estas eram transformadas e serviam como proteção para as pessoas que não possuíam condição de adquirir produtos de higiene e proteção em farmácias e supermercados locais. Tudo isso, em contrapartida à uma parte da população que estocou produtos de higiene, principalmente máscaras e álcool.

Promover diálogos participativos é primordial para articular formas significativas de avanço nos lugares em que estão inseridos. O aprendizado gerado a partir da participação transborda para o cotidiano, as relações humanas e contribui para uma visão de mundo mais social, pois se

preocupa com as pessoas que constituem os territórios.

Na intenção de entender o funcionamento do processo de produção do Boi da Floresta, é necessário criar espaços para dialogar, entendendo quem são as pessoas que constituem aquele ambiente e como elas se relacionam com ele. Everling (2017, p.2) discorre sobre a compreensão do design em relação ao processo participativo, ligando-o a processo estratégico de soluções de problemas a partir da participação de todos os envolvidos, que vai desde o processo investigativo até a cocriação de soluções capazes de gerar impactos significativos, em prol do bem-estar e de uma melhor qualidade de vida para todos.

Pessoas, comunidades e culturas estão conectadas, e graças a essas conexões é possível que se desenhem novas formas de existir. Dialogar no campo do Design é também construir novas perspectivas de enxergar o mundo em que estamos inseridos.

5 ABORDAGEM METODOLÓGICA

Esta pesquisa tem caráter de natureza aplicada, tal qual Buchanan (2001) conceitua, quando o seu direcionamento se vale aos problemas que são descobertos em uma classe geral de produtos ou situações e seu objetivo principal é descobrir os princípios e regras que explicam uma classe de fenômenos.

Quanto à abordagem, esta pode ser considerada qualitativa. O objetivo desse tipo de abordagem é o de explicar fenômenos socioculturais e, por isso, é necessário informar aos leitores quanto à intenção de pesquisa qualitativa. Creswell (2014) reflete sobre os cuidados que o pesquisador deve ter durante o estudo, utilizando-se de um detalhamento perspicaz sobre os protocolos específicos da pesquisa. Dentre eles, o registro de dados; a análise de informações e suas abordagens, a fim de documentar a precisão dos dados coletados.

Nesta pesquisa, os participantes deram total consentimento para o registro de imagens, falas, gravações e demais informações. Por ser um trabalho que não é invasivo, não necessitou de pedido mais formal ou do conselho de ética, para a autorização da divulgação de dados. O acordo com os participantes e a pesquisadora foi o de dar acesso às informações coletadas e as fotos que fizemos no decorrer destes dois últimos anos.

Sendo assim, foi utilizado nesta pesquisa a abordagem qualitativa, com o uso de texto e dados de imagem, baseando-se em etapas exclusivas e análise de dados que se fundamentam em diversos designs. A partir daí, vale afirmar dentro do ponto de vista dos objetivos da pesquisa, que esta

será descritiva, pois trata de algo que já se tem uma compreensão sobre as variáveis associadas a um fenômeno em foco.

Assim, ao buscar estudar o bordado dentro da comunidade do Boi da Floresta, a fim de articular o potencial criativo do bordado, por meio de uma abordagem do DP e autonomia, e sustentabilidade, foram escolhidos os seguintes métodos de pesquisa para a produção deste estudo: a pesquisa-ação, a revisão narrativa da literatura e a triangulação de dados (para análise dos resultados).

A pesquisa-ação, foi orientada pelo design participativo já que a participação faz parte de uma abordagem teórico-filosófica desta pesquisa. A partir disso, apresentaremos a estrutura metodológica deste estudo, cujas características são descritas abaixo, no quadro geral: os objetivos da pesquisa, suas metodologias e ferramentas, apontando no final os resultados obtidos no término deste estudo.

Quadro 1. Quadro geral da pesquisa.

Questão da pesquisa	Tendo em vida a sazonalidade das atividades de bordado do bumba-meu-boi, como o design pode fomentar processos de sustentabilidade em uma comunidade a partir de seus próprios princípios associativos e seus próprios produtos?
Objetivo geral	Investigar processos criativos e associativos de um grupo de pessoas que bordam em um Bumba-meu-boi e promover processos de autonomia por meio do design participativo, a partir de princípios da sustentabilidade em suas dimensões culturais e econômicas.
Objetivos específicos	. Entender o processo criativo e de desenvolvimento de produtos bordados na comunidade; . Refletir sobre processos de autonomia e sustentabilidade em grupos produtivos urbanos, incluindo o conceito de comunidades criativas; . Promover processos de design participativo que acionem os princípios da sustentabilidade na comunidade e na sua produção; . Prototipar produtos participativamente, que incluam os copesquisadores em sistemas de autonomia e sustentabilidade.
Metódos	Pesquisa-ação, Revisão narrativa de literatura e triangulação de dados.
Ferramentas	Ferramentas do design sistêmico, palavras-chave, brainstorming, fotoelicitação, cocriação, e prototipagem de produtos.
Resultados esperados	Desenvolver por meio de um processo de coparticipação, um mapeamento de princípios sustentáveis relacionados à comunidade em questão e tangibilizados por meio da prototipagem de produtos cocriados durante a pesquisa, possibilitando a sustentabilidade cultural e econômica para além dos períodos de atividades do Bumba-meu-boi.

Fonte: Produção da autora (2023).

5.1 Método, ferramentas e aplicações

A pesquisa-ação é um método exploratório que, de acordo com Santos (2018), o pesquisador tem contato direto com o objeto de pesquisa. Neste caso, consideramos os participantes como copesquisadores, e não sujeitos da pesquisa, pelo compartilhamento do processo criativo durante todas as fases da pesquisa e compartilhamento e construção coletiva dos conhecimentos tácitos e acadêmicos, conforme nos orienta Spinuzzi (2005). Neste contexto, valorizamos a colaboração, quando

a transformação ocorre através de um grupo de colaboradores engajados com a ação, onde o pesquisador faz parte deste grupo e participa do processo de criação da mudança, de modo científico; (Santos, 2018. p.58).

Como método, Ferreira (2020) atenta que a pesquisa-ação tende a envolver diretamente os grupos sociais a fim de buscar resoluções para os problemas existentes em seus espaços colaborativos, além de promover relações entre teoria e prática de construção de novos saberes, de forma mais contundente.

Tripp (2005) fala da pesquisa-ação como sendo um dos inúmeros tipos de investigação-ação, que é qualquer processo que segue um ciclo no qual são aprimoradas práticas a partir da oscilação sistemática entre o agir no campo da prática e o investigar a respeito dela.

Ao aproximarmos a pesquisa-ação do design participativo na busca de construir uma estrutura metodológica, nota-se que estas se aproximam em métodos e experiências. Thiollent (1986) afirma que este é um tipo de pesquisa social com base empírica, na qual a ação existe tanto por intermédio dos pesquisadores, quanto por conta do envolvimento dos participantes que vivenciam a questão central a ser estudada de modo cooperativo ou participativo. A pesquisa-ação segue um ciclo que, para Tripp (2005), passa pela solução de problemas: estes são primeiramente identificados para, em seguida, partir para o planejamento da sua solução, implementação, monitoramento e avaliação de resultados.

No Design, ela pode ser utilizada nos mais diferentes âmbitos, por ser um método que pode ser aplicado em qualquer situação em que se estejam envolvidos pessoas, tarefas e procedimentos que necessitam de uma solução pertinente ao caso. Thiollent fala sobre o contexto favorável da pesquisa-ação, que para ele se encontra quando

os pesquisadores não querem limitar suas investigações aos aspectos acadêmicos e burocráticos da maioria das pesquisas convencionais. Querem pesquisas nas quais as

pessoas implicadas tenham algo a “dizer” e a “fazer”. Não se trata de simples levantamento de dados ou de relatórios a serem arquivados. Na pesquisa-ação os pesquisadores pretendem desempenhar um papel ativo na própria realidade dos fatos observados (Thiollent, 1986. p.16).

Ao se trabalhar em processos colaborativos, a pesquisa-ação trata-se de uma estratégia de pesquisa que aborda vários métodos ou técnicas de pesquisa social em que se estabelece uma estrutura coletiva, participativa e ativa ao considerar a captação de informação, como aborda Thiollent (1986).

Quando verificamos o contexto desta pesquisa, vemos que é importante considerar, segundo Manzini (2017), esta nova forma de produzir capaz de abordar a relação entre a produção e o consumo – definida por “inovação social.” Para além, Spinuzzi (2005) aborda esses processos identificando-os como design participativo – uma forma de compreender o conhecimento a partir das formas tradicionais, tácitas e invisíveis, através daqueles que participam do processo de produção.

Esta forma como o Design pode ser abordada se dá a partir da combinação entre o senso crítico, a criatividade e o senso prático, segundo Manzini (2017). Todos eles, ao se reunirem, são capazes de trabalhar o imaginário como forma de desenvolvimento de coisas que não existem, e que possam ser tangíveis quando estas forem tomadas de ações a fim de que sejam realizadas. Entendendo que esta é uma capacidade que deve ser estimulada e cultivada, Manzini (2017) discorre que o design é capaz de transformar o objeto tanto ativamente quanto proativamente, atribuindo-lhe uma construção social de sentido.

Ao mapear os princípios sustentáveis relacionados à comunidade em questão, o design participativo entra como processo capaz de tangibilizar produtos reais a partir do processo de cocriação, característico do método de pesquisa-ação associado a pesquisa participativa. Tudo isso, a fim de possibilitar a sustentabilidade cultural e econômica para além de sua sazonalidade.

É importante esclarecer que ao falarmos de sazonalidade, estamos definindo-a como um período específico de tempo, em que este se aproveita de datas e temporadas que possam impulsionar a venda de determinados produtos. Mesquita e Martins (2011) afirmam que ela influencia no volume de vendas em momentos específicos, como meses ou semanas, ocorrendo em períodos cíclicos com formato de ondas, o que se é entendido de um “pico seguido de um vale”, sendo influenciado por diversos fatores, desde crises econômicas, instabilidade políticas, entre outros.

Por isso, é necessário nortear algumas etapas necessárias para a construção desta abordagem. Foi pensado inicialmente dentro do processo participativo, entender como é feito o artesanato, quem são as pessoas que bordam, como bordam, quais temáticas são abordadas no processo criativo, como funciona a comunidade. Maccagnan (2021) aponta que quando se há como foco principal da pesquisa, a identificação da prática participativa de prototipagem experimental, é necessário que se proporcione espaços que contribuam para a contextualização da atividade projetual como sendo o coração de uma pesquisa.

Prática aqui é, portanto, uma dinâmica de se pensar juntos e junto ao que se está fazendo, seu objetivo responde aos objetivos da pesquisa, ao propor um distanciamento de uma criação direcionada a respostas, para alcançar um espaço onde se almejam hesitações, problematizações, tensões, contradições, debates, críticas e especulações (Maccagnan, 2021, p. 57).

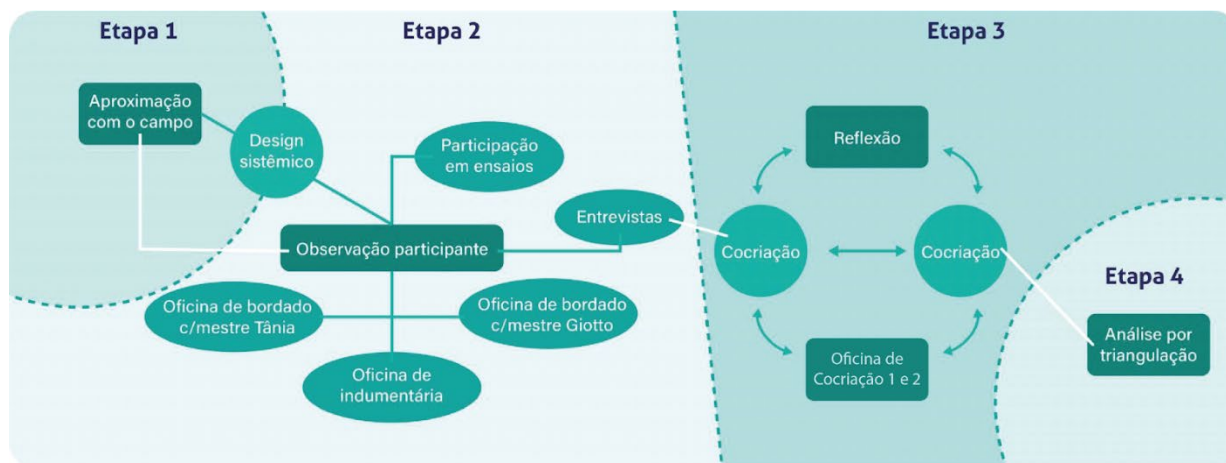
A partir de todas as observações e análises que permeiam o ambiente onde a pesquisa será realizada, poderemos compreender os conhecimentos tácitos desenvolvidos pela comunidade. Resultando no entendimento profundo dos mecanismos de funcionamento de suas tecnologias.

5.2 Etapas da Pesquisa

Esta pesquisa foi realizada em quatro etapas, as quais foram direcionadas a um objetivo diferente. A etapa 1 foi a de aproximação com o campo que teve como o objetivo a criação de laços entre o pesquisador, os artesãos e a comunidade. Esta relação culminou no desenvolvimento do processo de bordar o Bumba-meu-boi com os participantes da pesquisa.

Já na etapa 2, foi feita a observação participante, com o intuito de mapear e entender o funcionamento do processo produtivo do Boi da Floresta, a partir do design sistêmico. Além disso, houve a participação com a pesquisadora durante os ensaios e oficinas, a fim de interagir com a comunidade e se aproximar dos artesãos, que também são brincantes do boi. Nesta etapa destacam-se a oficina de máscara de Cazumbá, a oficina de indumentária, a oficina de bordado com a Mestra Tânia e a oficina de bordado na sede do Boi da Floresta com o Mestre Giotto, coordenada por Talyene. E por fim, nesta etapa foram feitas as entrevistas com os artesãos interessados neste projeto. Na figura 13, segue o esquema de etapas que foram feitas durante este estudo.

Figura 13 – Fluxo das etapas da pesquisa



Fonte: Produção da autora (2023).

Na etapa 3 ocorreu a oficina de design que culminou no processo cíclico de cocriação e reflexão sobre as relações entre o design e o processo de produção e criação dos bordadores do Boi da Floresta. Aqui foram feitos encontros com o intuito de fazer com que os artesãos se aprofundassem no conteúdo de uma forma lúdica e clara, entendendo como encontrar os temas no seu dia-a-dia. Por último temos a etapa 4, onde é feita a análise por triangulação, metodologia escolhida para fazer a análise dos dados.

A triangulação, por ser o cruzamento de várias metodologias, é utilizada nessa pesquisa para afirmar os métodos, técnicas e ferramentas aplicadas ao longo da pesquisa-ação, cocriação e coparticipação dos envolvidos. Esta é discutida de forma mais contundente ao longo dos próximos parágrafos.

Vale lembrar que o fluxo de etapas da pesquisa não aconteceu de forma linear, pois em várias situações foi necessário que voltássemos à etapa anterior para captar mais informações relevantes para a etapa seguinte, e assim analisar e reanalisar os processos. No próximo capítulo falaremos mais sobre o estreitamento das relações entre a comunidade e a pesquisadora, a partir dos processos participativos.

5.2.1 - Etapa 1: Aproximação com o campo

Nesta etapa, aconteceu a descoberta do território, com conversas informais a fim de entender o funcionamento do Boi da Floresta. O primeiro contato foi feito apresentando a ideia de pesquisa, à dirigente do Boi, Nadir Cruz, que nos recebeu com muito zelo, e explicou todo o significado da manifestação, de onde ele veio e porque estava ali.

Ao compreendermos o território por intermédio das visitas à comunidade a fim de entender os processos produtivos do Boi e a sua relação com as pessoas do lugar, fomos capazes de identificar todos os componentes que constituem o Boi da Floresta para que este funcione anualmente. Assim, é importante entendermos um pouco sobre design sistêmico e como ele influenciou nessa pesquisa, a partir do mapeamento do território. Vale lembrar que o DS se inicia no processo de aproximação com o campo e é aprofundado na observação participante, pois concomitantemente foi uma forma de aproximação e entendimento sobre como se dão as relações da comunidade com o espaço e os processos produtivos.

Outra forma de aproximação com o campo foi participar dos ensaios de dança do Boi, que aconteciam às quartas à noite na sede, no bairro da Liberdade. Lá foi possível entender o valor religioso arraigado àquela festa, em um dos relatos com as pessoas da comunidade, enquanto era esperado o ensaio, um senhor conversando na porta começou a falar despretensiosamente, explicando que o Boi é mais que uma tradição, é uma promessa que se paga pra sempre. Pois quando se faz a promessa pro Santo, na cultura popular, aquilo é tão forte, que enquanto a promessa perdurar, não se é possível sair do Boi. Eles falam que baixam o espírito e toma conta do brincante que movido por vinho sequeir sente o cansaço, é um período de muita devoção, pois ao final da festa, o corpo termina numa exaustão, que vale a pena todo o santo ano.

5.2.1.1 Design Sistêmico como meio de mapeamento do território

O Design Sistêmico (DS) esteve presente na primeira e segunda etapas desta pesquisa, funcionando como meio de aproximação além de servir para o aprofundamento e entendimento do mesmo. A ideia de usá-lo como ferramenta ocorreu a partir do workshop ministrado pela Profa. Kátia Pêgo, em dezembro de 2021, por meio do PROCAD-AM - Comunidades criativas e saberes locais: design contexto de baixa renda. Mas antes de detalharmos é preciso que entendamos como funciona a metodologia do Design Sistêmico e como ela poderia ser aplicada à realidade do Boi da Floresta.

Para entendermos melhor o Design Sistêmico (DS), é preciso compreendê-lo historicamente como uma estrutura elaborada pelo professor Bistagnino. O DS parte de um princípio, aparentemente simples, mas que rompe com nosso modelo de produção e consumo, ainda vigente, fundamentado na visão mecanicista³ e linear, e parte como um novo modelo econômico-produtivo, projetado por meio de novas relações entre os atores sociais e a realidade produtiva, a partir do reconhecimento e valorização dos saber-fazer locais, facilitando a emersão de uma rede forte e coesa.

É necessário que para que entendamos o que de fato é o DS, saibamos sobre a sua metodologia, segundo Bistagnino (2011), ela é baseada em algumas questões, dentre elas:

- as saídas de um sistema tornam-se entradas para outro;
- as relações que se estabelecem geram o mesmo sistema aberto (os sistemas fechados são os atuais lineares);
- sistemas abertos, que foram colocados em ação, se sustentam e se reproduzem de forma autônoma, co-evoluindo juntos;
- o contexto em que atuamos é fundamental e prioritário em relação ao exterior; o
- homem, relacionado ao seu contexto, é o centro do projeto.

Por isso o Design Sistemico foi utilizado parcialmente nesta pesquisa, pois a partir do mapeamento do território do Boi da Floresta, poderíamos entender de forma concisa como acontecem os processos de produção e, assim, fazer um recorte do microssistema do bordado. Usufruímos–no da metodologia do Design Sistemico como ferramenta de mapeamento, para entender o que é produzido no Boi, de onde vem, como é feito, o que é descartado e o que pode ser aproveitado dentro desse sistema de *output* e *input*, explicado mais detalhadamente nos itens 6.1.1, 6.1.3, 6.1.2 e 6.1.3.

5.2.2 Etapa 2: Observação participante

A observação participante nada mais é que a participação real do pesquisador com a comunidade ou grupo relacionado à sua pesquisa, seu dever é incorporar-se ao grupo a ponto de fazer parte dele, segundo Lakatos e Marconi (p. 194, 2017). Este tipo de observação é uma abordagem onde o pesquisador ao se envolver com a comunidade, entende e vivencia o seu dia-a-dia de forma que ele faça parte dos mesmo processo e sistemas. De fato, há algumas questões que tornam a observação participante uma abordagem mais complexa, já que se deve considerar

(..) o fato de exercer influência no grupo, ser influenciado por antipatias ou simpatias pessoais, e pelo choque do quadro de referência entre observador e observado (Lakatos e Marconi, 2017, p. 194).

Aqui o objetivo inicial é ganhar confiança no grupo e mostrar o que de fato as pessoas podem aprender com isso a partir da observação dos costumes, rituais e hábitos, sem esquecer-se de mostrar os objetivos da pesquisa. A observação participante é um método qualitativo para coleta de dados em campo e nesta pesquisa foi utilizado a partir da abordagem do Design Participativo. Segundo Lakatos e Marconi (p.194, 2017) há duas formas de observação participante:

- a) **Natural:** O observador pertence à mesma comunidade ou grupo que investiga.
- b) **Artificial:** O observador integra-se ao grupo com a finalidade de obter informações (Lakatos e Marconi, 2017, p. 194).

No Boi da Floresta, a observação participante se deu de forma artificial, como considera Lakatos e Marconi (2017), visto que a pesquisadora integra-se ao grupo com a finalidade de coletar informações. A aproximação com o campo, tem como finalidade entender os processos produtivos do Boi da Floresta. Essa aproximação possibilitou a abertura ao processo de identificação dos sistemas e microssistemas que comandam as dinâmicas de funcionamento do Boi da Floresta. A partir daí surge a elaboração do Design Sistêmico se estendendo pela observação participante a fim de aprofundar um pouco mais sobre o assunto. No método do DS, foi feita a análise de informações coletadas em campo, por meio de observação, conversas e visitas. Nesse processo a pesquisadora participou de algumas oficinas, como a construção da careta de Cazumbá (oferecida por Nadir, gestor do Boi da Floresta, no CCVM, em 2021), oficinas de bordado com a Mestra Tânia (ocorrido no Centro Cultural da Madre Deus, em 2022) e outra oficina de bordado com o Boi da Floresta (realizado no barracão do Boi, em 2023), coordenado pelo Mestre Giotto e pela Thalyenne. A participação nessas oficinas facilitou o processo da observação participante e também foi um momento onde foram feitas entrevistas com os artesãos. Posteriormente, no processo de coparticipação junto aos artesãos entrevistados anteriormente, foi feita a oficina de design onde foram escolhidos os produtos que serão desenvolvidos para além desta pesquisa.

O processo de observação participante acompanhou algumas tardes de café com palestras e reuniões ocorridas no Boi, sobre questões que tratavam sobre a comunidade. Além de conversas com a dirigente Nadir Cruz, e a observação das pessoas no dia-a-dia em alguns de seus eventos, como ensaios gerais e fechados, batizado, ensaio redondo, além de outros, tanto do Boi quanto do tambor de crioula da Floresta, como mostra a figura 14.

Figura 14 – Encartes dos eventos do Boi da Floresta



Fonte: Aiara Dália (2023).

Além disso, a participação da pesquisadora em algumas das oficinas realizadas dentro do Boi e apresentações de dança, foram acompanhadas com a finalidade de criar vínculos com as pessoas. Já as oficinas de bordado, máscara de Cazumbá e indumentária (estas duas descritas anteriormente, no cap. 3.1), foram feitas dentro e fora do barracão da Floresta, como forma de conhecer as pessoas que bordavam e trabalhavam no Boi, e como as técnicas utilizadas eram desenvolvidas por eles.

A oficina de máscara foi o primeiro contato com o bordado do Boi da Floresta, anteriormente o contato se reduzia à contemplação do São João e do Bumba-meu-Boi. Esta foi ministrada por Nadir no Centro Cultural da Vale Maranhão (CCVM), localizado no centro da cidade de São Luís. Nesta oficina além de aprender sobre os desenhos, as técnicas aplicadas na pintura, também foi ensinado a fazer a máscara de Cazumbá. Após a oficina da máscara (está apenas com respingos da aplicação da técnica do bordado), concomitantemente à de indumentária, foi necessário o aprofundamento sobre o manuseio do bordado, e com isso participei da oficina de

bordado com a Mestra Tânia, vale ressaltar que ela é bordadora independente, e que oferece oficinas pela cidade, tanto de forma gratuita quanto remunerada. Aqui foi aprendido sobre as técnicas do bordado: como se é feito na prática, o uso dos materiais, e as técnicas para a aplicação do material, visto no item. 3.1, desta dissertação.

Particpei também das oficinas de dança e bordado sediadas no barracão do Boi da Floresta, estas foram feitas com o intuito de observar a produção das pessoas que participavam, aproximadamente umas 15 pessoas estavam compondo a turma de bordado. Dentre eles, alguns artesãos que se revezavam entre participar das aulas e bordar trabalhos externos.

Figura 15 – Eventos participativos no Boi da Floresta



Fonte: Acervo da autora (2023).

5.2.3 Etapa 3: Cocriação

O processo de cocriação foi conduzido a partir da abordagem do Design Participativo onde os participantes são envolvidos em todo o processo de criação e produção de maneira efetiva, sendo entendidos como copesquisadores. Nesse processo o DP parte da ideia do fazer junto ou “fazer com alguém”.

(..) cocriação é qualquer ato de criatividade coletiva, ou seja, criatividade compartilhada por duas ou mais pessoas. Cocriação é um termo muito amplo com aplicações que vão do físico ao metafísico e do material ao espiritual (...) (Sanders e Stappers, 2008, p. 6, tradução nossa).

Sanders e Stappers (2008, p.7, 8, tradução nossa) abordam essa prática de criatividade coletiva no design com o nome de Design participativo, para eles essa é uma ferramenta capaz de abrir um novo olhar para produtos em um mercado superfaturado. É importante que consideremos a cocriação

praticada no início do processo de desenvolvimento do design, pois esta pode ter um impacto com consequências positivas e de longo alcance (...). O paradigma cocriativo está sendo defendido por aqueles que exploram a interseção entre ciência e espiritualidade como um dos principais meios de transformação da visão de mundo dominante que está ocorrendo hoje. Essa transformação está relacionada à um modo de vida insustentável para um ‘em que tanto a ciência quanto a espiritualidade reconfiguram nossos entendimentos mais básicos da consciência humana e de como viver harmoniosamente em uma ecossfera saudável e sustentável.’ (Sanders e Stappers, 2008, p. 9, tradução nossa).

Esta pesquisa aconteceu abordando os princípios participativos utilizando a cocriação como ferramenta com abordagem do Design Participativo a partir da metodologia de pesquisa-ação. O que ocorreu no desenvolvimento da pesquisa junto ao Boi da Floresta, onde com a colaboração dos artesãos na sua extensão de conhecimento, foram abordadas temáticas relacionadas à aprendizagem e desenvolvimento de ideias e prototipagem de produtos (mais bem detalhado no item 6.3).

5.2.4 Etapa 4: Análise por triangulação

A análise por triangulação foi feita no desenvolvimento das atividades. Uma vez que a triangulação é “uma estratégia de investigação voltada para a combinação de métodos e técnicas” (Minayo, 2005, p.15). Neste trabalho utilizamos ferramentas de aproximação com o campo, além da observação de campo, design sistêmico, a participação de oficinas, a oferta de oficinas, e as ferramentas de metodologia de design de produto: palavras-chave e *brainstorming*, que serão discutidas detalhadamente no cap.6.3.1. Também foram utilizadas ferramentas que estimulam o processo cocriativo, como a fotoelicitação, e a prototipagem de produtos.

6. COCRIANDO COM O BOI DA FLORESTA

Neste capítulo, descrevemos e analisamos as etapas descritas no capítulo metodológico. Seguindo as técnicas do processo de triangulação, trazemos tanto as descrições, as teorias e categorias analíticas abordadas nos capítulos teóricos, quanto as sínteses teóricas da pesquisadora, já incorporando, neste capítulo. Portanto, desenvolvimento, debates e análises vêm entrelaçados nessa discussão.

6.1 Descrevendo o campo por meio da aproximação

“É preciso se apegar a São João, então os brincantes são envolvidos na brincadeira a partir de uma ‘devção’, uma relação com o ‘sagrado’, uma missão colocada para a sua própria vida.” -

fala de Nadir Cruz, narrada por Manhães (2009, p.27), que remonta o significado religioso do Bumba-meu-Boi. Este só é compreendido ao adentrarmos no campo, e observarmos como as crenças da comunidade são inerentes a religiosidade e até mesmo ao fervor que a sua fé lhes causa.

Tamanho encanto que são seus significados, sua religiosidade e toda a forma como a comunidade funciona, trouxe a certeza de que o Boi da Floresta é um espaço de muito amor, dedicação e repleto de fé. Ver essa paixão no dia a dia, o cuidado pelo outro e por tudo o que eles possuem, é cativante. O seu brilho, a sua festividade, as roupas, o bordado sempre foi motivo de curiosidade e deleite, que despertou a urgência em saber como aquilo ali era construído. Inicialmente apenas a ideia do brilho, e do saber fazer artesanal era o que chamava a atenção para a brincadeira num ponto de vista pessoal, contudo no decorrer da pesquisa foi observado todo o real contexto e valor que este Boi significa para o Bairro da Liberdade e sua comunidade.

É a partir das nossas paixões e curiosidades que somos capazes de mover o mundo, como tal o Boi da Floresta foi escolhido a fim de se buscar o entendimento de como é feito o bordado do Boi, o principal motivo de iniciarmos a pesquisa. Em segundo lugar, a ideia de ter a possibilidade de acionar o Design Participativo como mediação desse processo, a fim de participar dos processos de produção do Boi tornou a pesquisa ainda mais prazerosa.

Para além disso, encontrar a figura marcante de Nadir Cruz e entender a sua relação com a comunidade mostrou que é possível ser forte e cuidar do outro. Como representante do Boi, Nadir é uma mulher de fibra que persiste, organiza, planeja e procura sempre novas ideias, a fim de alcançar degraus mais altos. Tendo o perfil empreendedor/inovador, está sempre aberto a novas oportunidades que beneficiem o todo. Na comunidade, nota-se o papel que desempenha, de respeito e admiração pelo outro, por ser acima de tudo uma líder comunitária, bem mais que apenas uma diretora do espaço.

Por fazer seu papel no território com maestria, os reflexos de seus esforços são vistos na beleza do festejo e nas vidas que alcança, que além de representar uma cultura cheia de significados, resgata as pessoas da comunidade. Para uns, tudo é uma promessa, para outros, uma forma de brincar, e para muitos, uma oportunidade de pesquisa, desenvolvimento de carreira e também de qualidade de vida.

A relação do Boi com o seu entorno é íntima, é como se todos fossem uma grande família, Nadir relata em uma das suas falas numa das visitas que foram feitas, como funciona essa relação com

a comunidade. Contou-nos a história de um senhor que estava com dores de dente, mas que não tinha dinheiro para comprar os remédios que o médico o havia passado. Este senhor, idoso, foi então até ela, pedindo-lhe para que o ajudasse na provisão deste medicamento, isso ocorreu na pandemia, um período de tempo em que a renda de todos, inclusive o Boi, estava mais escassa. Nadir, pediu que ele deixasse a receita para que ela pudesse providenciar, pois não tinha dinheiro no momento, logo em seguida acionou pessoas na comunidade para que arrecadaram a quantia, e então conseguiu comprar o remédio do senhor e o entregou.

É possível notar a relação estreita entre a comunidade e o Boi neste relato, um dentre tantos casos, onde se faz perceber que para além de comunidade criativa, há também um trabalho social comunitário. Em entrevista à série Expedições, feita pela TV Brasil, essa relação íntima do Boi com a comunidade é ainda mais reforçada nas falas de Julyene Melônio, dançarina do Boi da Floresta e Adeilson Martins Gonçalves, artesão do Grupo Boi da Floresta:

- Julyene: “Porque a gente sabe que a Liberdade é uma comunidade carente né, e tipo, é uma forma de resgatar algumas pessoas que foram enveredando por outros caminhos, não interessantes, entendeu. Resgatar, porque lá nas oficinas, tem oficinas de percussão, informática, o ponto de cultura usa esse tempo pra ocupar, entendeu, as pessoas porque tipo, ficam livres, muito mais chance de pensarem outras coisas, se ocuparem com outras coisas que não são tão interessantes pra gente, então é uma maneira de resgatar entende?”

- Adeilson: “De ajudar eles daquela vida, que não é uma vida digna, não é uma vida bem vista, em vez de eles estarem na rua fazendo besteira, puxando bolsa dos outros, indo pra porta de cadeia, as mães dele indo atrás deles. Eles estão lá com a gente trabalhando, aprendendo uma coisa pra eles mesmos, uma profissionalização pra eles mesmos. É uma forma de adquirir renda pra dentro de casa, porque o ponto de cultura ensina isso, a gente ensina isso, ensina a angariar fundos pra dentro de casa. Ou seja, ele vai lá, aprende, faz na casa dele e vai lá e vende o produto dele, vende a careta dele, vende o chapéu dele, vende o bordado dele, o boi compra, resgata isso. Porque querendo ou não a gente tem trabalho o ano inteiro, São Luís tem festas o ano inteiro. Essas festas sempre querem bordados, querem roupas, querem mão-de-obra pra lá, fazer um bolo, montar um altar.” - Boi da Floresta - Expedições. Direção: TV Brasil. Cidade: São Luís. Produção da TV Brasil. 2011.

O Boi da Floresta a partir do ensino e da manifestação cultural, dá novos horizontes para a sua comunidade, seu papel social é tão importante quanto seu brincar. Essa ludicidade é capaz de alcançar pessoas de várias idades, raças, gêneros e religiões em prol de um bem comum, o bem-estar daqueles que fazem parte de sua história.

Assim, ao participar dos espaços atribuídos ao Boi e conhecer um pouco de sua história, como essas pessoas lidam e enfrentam suas dificuldades, foi possível perceber também como a produção de seus objetos acontecem de maneira colaborativa. E como se dá às relações entre as pessoas, como uma grande família que se apoiam um no outro e sabem que podem contar. O que nos trouxe a possibilidade de entender mais sobre o território, a fim de destrinchar os sistemas e subsistemas descritos nos próximos tópicos desse trabalho.

6.1.1 Design sistêmico como ferramenta de aproximação

De acordo com Johansson e seus colaboradores (2005), a atual insustentabilidade ambiental e socioeconômica está intimamente relacionada com o nosso modelo de produção centralizada e em larga escala. Sendo assim, eles propõem uma alternativa baseada em uma organização de unidades flexíveis, ligadas sinergicamente entre si, na qual as produções são organizadas em pequena escala.

Para Günter Pauli (2010), um dos fundadores do Clube de Roma e crítico feroz do atual modelo econômico, ressalta que este usa a escassez como base para a produção e para o consumo. Para combatê-lo, o autor propõe um novo modelo de negócios, intitulado “Economia Azul”, que se caracteriza como uma mudança de paradigma, de uma sociedade da escassez para a sociedade da abundância. A Economia Azul é ancorada no funcionamento dos ecossistemas e nos processos físicos comuns do mundo natural, afinal de contas,

Na natureza não há resíduos nem desempregados. Todos desempenham um papel, e os restos de um se tornam matéria prima para o outro, em um sistema em "cascata", no qual nada é desperdiçado. [...] os resíduos de alguns são alimentos para outros (Pauli, 2010, p. 41).

Nesse contexto, Bistagnino (2011) reafirma que nosso modelo atual de produção e consumo é o principal causador das crises sociais, culturais, ambientais, econômicas e éticas. Segundo o autor,

(...) não é necessário inventar nada de novo, pois as soluções de design estão presentes nos sistemas naturais que nos rodeiam: devemos registrar estes fenômenos que nos rodeiam e, sempre que possível, replicá-los numa chave de produção industrial. (...), o caso da flor de lótus, por exemplo, que se limpa ao usar detergentes, é uma tecnologia natural, estudada e replicada no campo da arquitetura por uma indústria alemã para a produção de uma tonta para limpeza de fachadas de edifícios durante a chuva (Bistagnino, 2011. p.7).

Como luz desses processos sustentáveis devemos nos referenciar sempre aos processos

provindos da natureza. Para Bistagnino (2011), essa imitação dos princípios de metabolização naturais, resgata uma mudança contínua a partir da preservação de estruturas próprias capazes de evoluir conjuntamente. É este o ponto de partida para o projeto sistêmico, no qual sistemas abertos são capazes de anular ou pelo menos minimizar os desperdícios de uma produção.

6.1.2 O design sistêmico no Boi da Floresta: Uma visão geral

O Boi da Floresta funciona como um macrosistema produtivo, composto por vários sistemas que o tornam de fato um Boi, uma brincadeira, uma comunidade capaz de sair pelas ruas no período festivo. Durante a pesquisa de campo foi identificado que o sistema é grande o suficiente para depender de atividades e fornecimento de produtos, mão-de-obra e matérias primas de diversas localidades do estado do Maranhão e de outros estados.

É importante ter em mente que o Boi é uma história contada e, para isto, precisa de todos os seus adereços. O Boi da Floresta é, para além da brincadeira, um ponto de apoio social para a comunidade da Liberdade. Durante a pesquisa de campo foi percebido o trabalho incansável que ajudou a combater as profundas necessidades materiais das pessoas durante a pandemia da COVID-19, ações mobilizadas pela equipe de gestão do grupo.

Normalmente, o processo de produção dos objetos que constituem o Boi funciona em um período de oito meses, já iniciando a produção no mês de outubro/novembro do ano anterior para que este seja concluído no mês de junho. Durante esse período há uma intensa oferta e demanda de produção. O grupo também investe em oficinas de capacitação criando oportunidades a quem tiver interesse de aprender novos ofícios, seja este no bordado, na música, na construção e/ou reforma da própria sede, entre outros.

A principal questão a ser trabalhada durante a pesquisa de campo é a relação dos produtores com a demanda de produção e a sazonalidade. Por exemplo, observou-se que os bordadores, em certos períodos do ano, não possuem nenhum tipo de renda, já que não há o que produzir relacionado à cadeia produtiva do bumba-meu-boi. Isso ocasiona a evasão de mão-de-obra especializada, que em alguns casos, como o do bordado, precisa de pessoas qualificadas para tal atividade.

Já que bordar é uma atividade de aperfeiçoamento constante, pois quanto mais se borda, mais prática há no processo, maior habilidade o bordador terá para construir imagens mais complexas. E essa dispersão de mão-de-obra qualificada acarreta problemas como a falta de bordadores especializados e experientes. Como estes artesãos vinculam-se a outros postos de trabalho, para suprir sua reprodução material, pessoas menos habilitadas acabam sendo absorvidas, e a

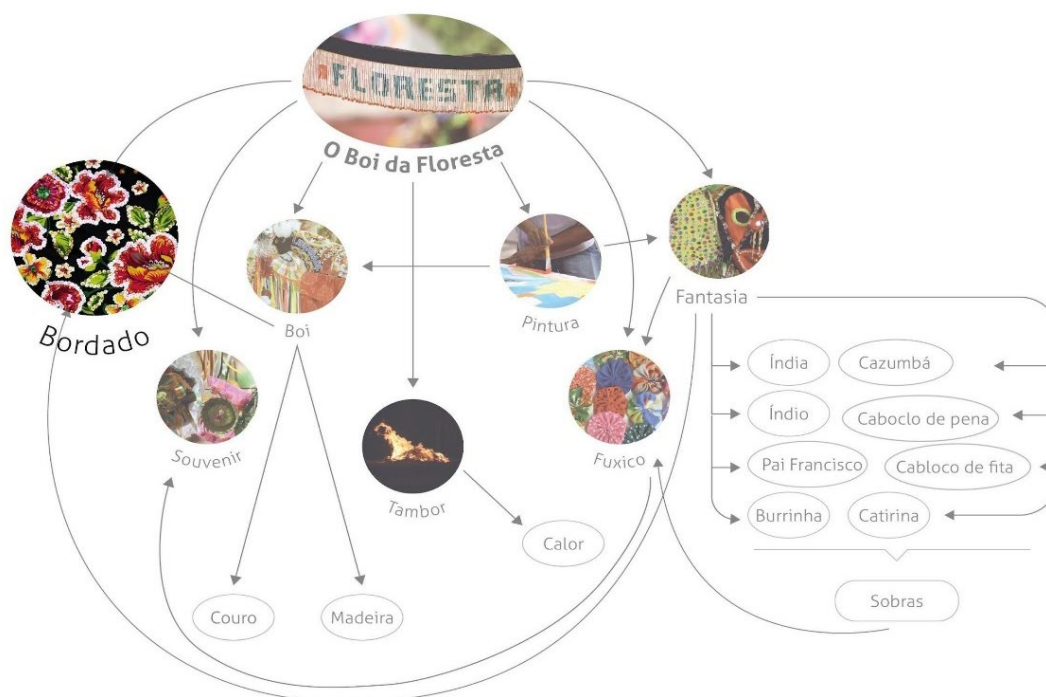
qualidade do bordado fica comprometida, muitas vezes.

6.1.3 O desenho da cadeia produtiva: fluxos do design sistêmico (*input* e *output*)

Entender o que entra (insumos ou *input*), de onde vem (quantos quilômetros de distância da produção), o que ocorre no sistema (processos) e verificar o quê (qualidade) e o quanto (quantidade) que sai (“resíduos” ou *output*) dos sistemas produtivos, configurado em um mapa conceitual dos fluxos, é essencial para alcançar uma solução sistêmica, segundo Bistagnino (2009). Sendo assim, o mapeamento do fluxo do Boi da Floresta traz inicialmente os objetos constituintes do todo, no qual observa-se como elementos: o bordado, o tambor, o miolo do boi, as fantasias, os *souvenirs*, a pintura, o fuxico e até o calor.

É importante observar pelo esquema que o processo do bordado está interligado a quase todos os derivados constituintes do Boi. Pois ele atende tanto às demandas que vem do próprio grupo, quanto das fantasias. Também é interessante observar que as sobras de tecidos utilizados na produção dos personagens, são gerados fuxicos que se transformam em souvenirs. De fato, por ser um macrossistema, nesta pesquisa optou-se por fazer um recorte sobre a produção do bordado (Figura 16), a fim de minimizar a falta de mão-de-obra, e aumentar a oferta e demanda para essa atividade, lidando com a lacuna produtiva sazonal.

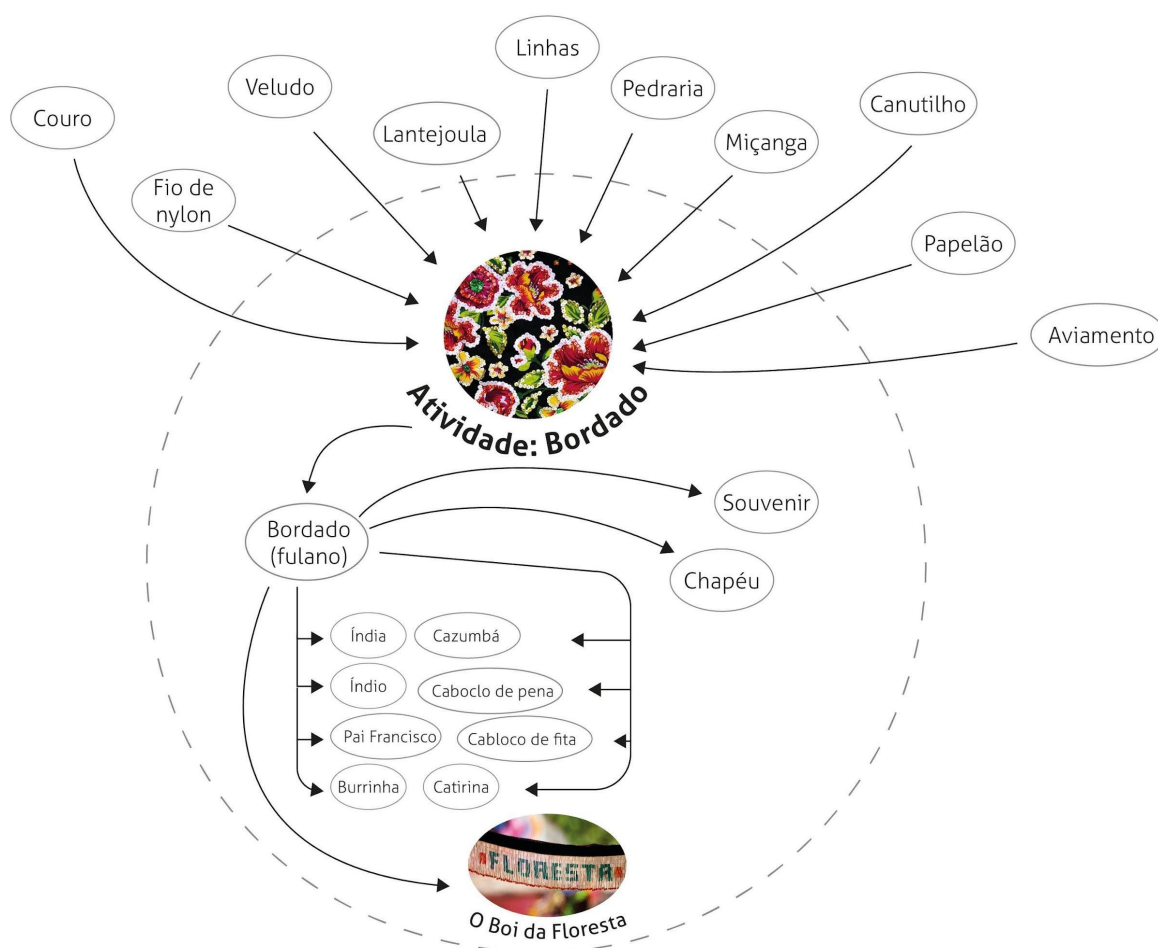
Figura 16 – O bordado



Fonte: Acervo da autora (2021).

Como já foi dito, há diversas formas de se bordar, contudo, no Bumba-meu-boi, o uso de pedrarias e aviamentos são os mais utilizados. Contudo, todos os bordados são feitos sob uma base, com linha, agulha, pedrarias, lantejoulas e paetês. Observa-se na Figura 17 que os materiais para esse tipo de atividade provêm de outros estados, por causa da sua produção e da variedade que possuem. Este material é importado ou adquirido em armazinhos da cidade de São Luís, algumas demandas são feitas sob encomenda.

Figura 17 – Esquema da atividade: Bordado



Fonte: Acervo da autora (2021).

Cada bordado é produzido por um artesão que vende sua peça para o Boi, e assim se estabelece o contato de venda, e/ou encomenda. Do bordado são feitos os chapéus e roupas que constituem as fantasias. Uma alternativa possível para a questão da falta de mão de obra a partir do funcionamento sistemático do processo produtivo, se propõe a produção de souvenir com bordados, seja estes aplicados em produtos que posteriormente serão decididos após a abordagem

do design participativo junto à comunidade, entendendo seus interesses e necessidades de forma mais aprofundada.

6.2 Observação participante: da participação à ação, construindo relações com os copesquisadores.

Tendo como intuito aproximar-se à realidade da comunidade do Boi da Floresta, a observação participante foi iniciada após o processo de aproximação com o campo, seguindo os estudos de Design Sistemico. Este com o intuito de compreender os *inputs* e *outputs* do sistema e os microssistemas que nele funcionam. Sendo assim, direcionamos a análise do DS para o microssistema do bordado, tema desta pesquisa, como é descrito nos itens acima: 6.1.1, 6.1.2 e 6.1.3.

Com isso o processo participativo prosseguiu com o decorrer das oficinas e ferramentas que foram trabalhadas dentro delas, que foi desde as entrevistas com as pessoas que trabalham com o bordado do Boi até a realização das oficinas de design e cocriação. A oficina de cocriação 1 contou com o auxílio de ferramentas utilizadas nas metodologias de Desenvolvimento de Produto, posteriormente descritas, assim como a oficina de cocriação 2 que utilizou ferramentas do Design Participativo. Nos próximos subitens (6.2.1, 6.2.2, 6.2.3 e 6.2.4) é explicado detalhadamente cada parte do desenvolvimento dessa jornada.

6.2.1 Oficina de indumentária

Esta oficina foi realizada em 2021 no CCVM, e ministrada pela Nadir Cruz com o auxílio do Marcos, um dos mestres da comunidade, especialista em pintura e desenhos para as produções do Bumba-meu-Boi. Durante a oficina, foi interessante descobrir que os motivos da pintura podem apenas serem feitos pelo mestre, pois este detém o conhecimento empírico das simbologias e representações do Boi. A destreza e a simplicidade com que o mestre traça seus desenhos e sua pintura, faz com que pareça ser fácil o processo, porém na prática sabemos que não é.

Há todo um processo na criação de uma indumentária, igual ao roteiro de costura tradicional, no qual primeiro se tira as medidas do brincante, depois aumenta-se a medida em um respiro de alguns centímetros a mais para cada lado. Assim as medidas são passadas diretamente para o tecido, onde é feito o recorte e algumas partes da indumentária são costuradas. Por exemplo, a capa, que é uma parte da indumentária, só é fixada após a conclusão da pintura. Como curiosidade, foi nos dito que o bordado não pode ser aplicado em cima da pintura, por conta da

rigidez do tecido e da dificuldade de passar a agulha.

Como dito antes, também foi ensinado a fazer a máscara de Cazumbá, esta já estava no meio do processo, por isso foi iniciado o bordado, onde cada ponto se difere a partir do modelo de aplicação da pedraria. Esse processo é melhor explicado no capítulo 3.1 referente ao bordado no Boi da Floresta.

No processo de bordado, é onde se constrói as relações interpessoais, pois é aqui que na distração de passar o tempo fazendo essa atividade, que acontecem as conversas, e os ensinamentos, a rica troca entre as pessoas, e o tradicional “cafezinho com biscoito”, faz o grupo se relacionar e estreitar esse contato. É nesse momento que são ouvidas as histórias de pessoas como a Dona Meire (figura 2), bordadeira do Boi da Floresta, contou-nos sobre a vida, o que fazia, há quantos anos praticava aquela atividade. Falou sobre a sua paixão pelo ofício que lhe foi atribuído, e da verdade de sentir acolhida dentro da comunidade, tudo isso enquanto ensinava a bordar a máscara de Cazumbá.

Para construir essa relação mais íntima com a comunidade, é necessário esse contato, entender as pessoas, estar interessado sobre a vida delas, encontrar oportunidades de socializar, por exemplo, levar um bolo para tomar café, rendeu várias conversas que fizeram com que fosse entendido todo o contexto desta pesquisa. Manzini (2008) reforça que as comunidades criativas estabelecem ligações, fortes e explícitas com os modos de fazer e pensar das culturas tradicionais, e por isso é importante que sejamos coparticipativos e conscientes dessas estruturas sociais. Na figura 18, imagens da oficina de indumentária, meio de aproximação com a comunidade do Boi da Floresta.

Figura 18 – Oficina de indumentária: Construção de Cazumbá, confecção de fantasia e pintura



Fonte: Acervo da autora (2021).

6.2.2. Oficina de bordado da Mestra Tânia

É fato que o bordado é uma forma de se fazer renda, isso foi percebido tanto nas conversas quanto nas oficinas feitas. Posteriormente a oficina de indumentária, foi oferecida a oficina de bordado pela Mestra Tânia, ela não trabalha diretamente para o Boi da Floresta pois é uma artesã autônoma. Trabalha com encomendas externas de todas as partes, vindas da cidade de São Luís ou de outros estados. A oficina aconteceu no centro de cultura da Madre Deus, bairro folclórico, bastante popular na cidade.

A Mestra Tânia, foi condecorada mestra em bordado, um título que exibe com orgulho, pois segundo ela, a sua vida inteira foi fazer bordado, foi a partir da renda dessa atividade que criou seus filhos e teve o seu sustento. Inicialmente para participar da oficina foi preciso fazer a inscrição e ter experiência em bordado como pré-requisito.

Após o aceite do ingresso na oficina, foram distribuídas camisas personalizadas para os participantes como forma de identificação. É importante falarmos sobre a estrutura da sala, este era um salão bem grande que cabiam cinco bastidores grandes, divididos por três ou quatro alunos. Nas mesas de bordado, já haviam veludos pregados na estrutura, havia também uma mesa principal com uma série de pedrarias e materiais à disposição.

A Mestra Tânia, primeiramente pediu para que cada um se apresentasse, dentre as pessoas que participaram da oficina, havia algumas que eram da comunidade do Boi da Floresta. Posteriormente foi abordado como é feito o bordado, seus valores e sua representação para a cultura, e assim ensinada a técnica que é melhor explicada aqui no capítulo 3.1.

Figura 19 – Oficina de bordado



Fonte: Acervo da autora (2022).

Pelos próprios relatos da Mestra Tânia, foi possível perceber que o bordado é capaz de mudar vidas, as formas de pensar, de se relacionar, e de conseguir uma forma de renda e profissão. Brandão (2016), reforça o caráter social que a existência do bumba-meu-boi possui, ao falar o seguinte relato feito pela responsável do Boi da Floresta: “Uma coisa puxa a outra, é a geração de trabalho e renda retirando essa juventude e a criançada do tráfico, porque rapidinho elas são 'cooptadas' por conta da dificuldade de cotidiano que elas têm e por causa da proximidade com o tráfico.”

Relatos da Mestra Tânia: “Com esse trabalho eu criei meus filhos, dei tudo do bom e do melhor que podia, sempre tinha comida em casa, pude dar uma boa educação e os criei bem. Hoje tenho a minha casa, fruto do meu trabalho! E bordar é a única coisa que eu sou realmente boa na vida, é a minha vida, e eu amo o que eu faço.”

6.2.3 Entrevistas

Um dos entrevistados foi o Giotto, 34 anos, morador do bairro da Liberdade, desempregado, bordador, tem o bordado como uma “honra, pois faz parte da nossa cultura maranhense e do bumba-meu-boi”. Borda há 18 anos, aprendeu por conta própria, no dia-a-dia com o ingresso no boi. Escolheria o bordado como profissão se assim pudesse viver dele, se considera um ótimo bordador. Atualmente o bordado é sua terapia, seu exercício físico e mental, e pratica o bordar por 8h diárias, sendo esta sua única fonte de renda.

A Thalyene também participou da entrevista, ela tem 35 anos, e é moradora do bairro da Liberdade, proprietária de uma produtora cultural (registrada como MEI¹⁰), trabalha com projetos, eventos e principalmente projetos com desenvolvimento de atividades culturais de educação dentro dos grupos tradicionais. Formada em administração, técnica em logística e atualmente mestranda em Artes Cênicas, participa do Boi da Floresta e do Carnaval como passista. O bordado para ela:

“é um saber muito antigo, dos meus ancestrais, também como fonte de renda do meu trabalho. Além de toda arte que envolve o bordado, ele também pode ser profissional, pode gerar renda. Eu vejo o bordado como uma oportunidade de sair do lugar, mais uma oportunidade de nós da periferia, para nós com poucos estudos, com esse universo da

¹⁰ MEI significa Microempreendedor Individual, ou seja, um profissional autônomo. Segundo o Sebrae, quando se faz um cadastro, a pessoa passa a ter um CNPJ, a fim de facilitar a abertura da conta bancária, no pedido de empréstimos e na emissão de notas fiscais. Além disso, o MEI possui obrigações e direitos de uma pessoa jurídica. Acesso: <https://sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/tudo-o-que-voce-precisa-saber-sobre-o-mei,caa7d72060589710VgnVCM100000d701210aRCRD#entenda-o-que-e-mei>.

periferia, com tantas mazelas sociais, o bordado é uma oportunidade de você mudar um pouco o rumo disso, né? Não se deixar levar por essas problemáticas...”¹¹

O Mariano, artesão do Boi da Floresta, tem 20 anos, morador da Liberdade, “(...) *sou jovem de cultura, descendente do tambor de mina, iniciado no santo, cursando de enfermagem...*”. Para ele, o bordado despertou de repente como um *dejavu*...

“aí quando eu olhei a minha tinha fazendo, foi pela minha tia, que ela borda. Aí eu me encantei por aquilo, pelo modo das pessoas botarem a agulhinha com o canutinho e a miçanga, tudo jeitosinho, bonitinho. Pelo formato que o desenho se forma quando ele se transforma quando está com as cores, misturas, né. E é algo assim que veio pra mudar a minha vida, eu gosto muito.”¹²

Ele borda a aproximadamente dois anos e considera pouco tempo, de acordo com ele o seu nível de bordado em uma escala de 1 a 5, está em 3. É uma demanda feita com bastante frequência por ele nesses últimos meses, pois há muitas demandas no boi. É importante ressaltar que o Boi da Floresta prioriza os participantes/brincantes do Boi como atores do bordado, segundo o Mariano:

“... pra gente não pegar pessoas de fora, a gente utiliza os próprios recursos, que são os brincantes que sabem fazer, e a gente mesmo bota a mão na massa, e bora lá, cai dentro.”

13

O Mariano não dispõe de horas por dia para bordar, sempre que ele tem tempo ele faz essa atividade. Atualmente esta é a sua única fonte de renda, seus bordados são direcionados tanto para o Boi da Floresta quanto para outros espaços; como nos terreiros, para encantados e chapéus. O período em que ele é mais procurado para fazer o bordado é no mês de setembro, um caso atípico se comparado com os demais artesãos, já que o seu pai de Santo toca (Ayrton Gouveia), e o terreiro é um local que é feito muito boi de encantado. O processo do bordado para o terreiro é feito a partir de pacotes com várias peças. Enquanto isso, no período de janeiro a junho o bordado se concentra mais no Boi, pois antecede as festividades juninas; segundo ele

“(...) depois desse período está todo mundo livre pra bordar pra quem quiser. E nesse período a gente não pega outras encomendas, só se for mesmo com alguém que venha aqui na sede e pede: ‘Ah, eu vou fazer um processo de desfile e preciso da mão de trabalho de vocês.’ Aí a gente vai, pega, vê como é que vai ser o trabalho todinho...aí... faz.”¹⁴

¹¹ Depoimento de Thalyene, concedido a Priscila Penha Coelho em 11.08.2023.

¹² Depoimento de Mariano, concedido a Priscila Penha Coelho em 11.08.2023.

¹³ Depoimento de Mariano, concedido a Priscila Penha Coelho em 11.08.2023.

¹⁴ Depoimento de Mariano, concedido a Priscila Penha Coelho em 11.08.2023.

A partir desses relatos é possível notar como as realidades podem ser diversas dentro da dinâmica de uma comunidade. O bordado figura como uma oportunidade de fonte de renda, auxiliando também na saúde mental, física e espiritual das envolvidas. Uma alternativa de pertencer a um lugar, de trocar conhecimentos e de esquecer da realidade que os cerca por alguns momentos.

É importante que percebamos que o design pode ser uma das pontes entre a sociedade e as tecnologias, e para isso olhar para as formas antigas de fazer é uma forma de inovar, e identificar casos promissores, estar suscetível a sensibilidade dos territórios, utilizando de suas capacidades e habilidades na projeção de novos sistemas e artefatos (MANZINI, 2008. p.98). Essa forma de repensar o papel do design na sociedade, mostra a gama de possibilidades que este pode se utilizar para servir o planeta.

Ser uma ferramenta de mudança, valoriza as redes projetuais de uma sociedade, pois ao alimentá-las com suas habilidades, capacidades e sensibilidades, acabam sendo influenciados pelas culturas e experiências tradicionais, que consequentemente abre espaço para criar um universo de conhecimento mutuamente dividido entre as partes.

Inserir o design como ferramenta de entendimento de uma comunidade criativa como o Boi da Floresta, é capaz de criar novas perspectivas de desenvolvimento social e sustentável. Nesta pesquisa o papel do design é encontrar alternativas para o desenvolvimento de novas atividades de bordado dentro do Boi, como forma de arrecadação de renda e disponibilização de produção em períodos com menor procura de bordadores.

Daí a importância do papel do design dentro de um território, pois ele é capaz de identificar certas particularidades das quais os espaços sequer têm consciência que exista, mas que está lá, e que é uma demanda da própria comunidade. Fomentar o processo produtivo dos bordados do Boi, é para além da renda, fazer com que as pessoas continuem em seu ofício. Para que o Boi da Floresta continue contando com uma mão de obra qualificada, que essa mão de obra possa praticar de forma a se torna mais qualificada ainda, já que o bordado é uma atividade desenvolvida na prática.

Nesse intuito, a pesquisa tende a entender as particularidades dos artesãos que compõem o Boi, a fim de que em mútuo acordo, possamos gerar um trabalho que ajude nessa perspectiva de permanência dos bordadores. Que apesar de terem trabalho no período que antecede o festejo, nos meses seguintes, tende a ter o fluxo muito ameno. O design aqui faz seu papel a partir da coparticipação nos processos de desenvolvimento dos artefatos do Boi da Floresta, estreitando

as relações com a comunidade por intermédio de visitas, conversas e entendimento do local.

6.2.4 Oficina de bordado Mestre Giotto

Esta oficina foi acompanhada por mim como processo do design participativo, realizada na sede do Boi da Floresta, contando com 15 participantes, na qual estes aprenderam princípios básicos do bordado. Na oficina foi ensinado como colocar o tecido na mesa de bordado, como costurar o desenho cedido pelo próprio desenhista do Boi, as técnicas de bordado, quais os materiais usados, a largura da linha, um pouco de composição, pedrarias e cores, pontos e acabamentos.

O mestre Giotto e a Thalyenne foram os responsáveis por essa oficina e todos se reuniam às tardes nas terças e quintas, das 14 às 17h, no mês de maio. Durante as oficinas, haviam pessoas que já bordavam para o Boi e pessoas que apenas se interessavam pelo processo. Nessas idas, conversei e fotografei o dia-a-dia durante as aulas, e nessas trocas percebi que as pessoas gostam daquele momento acima de tudo pela companhia do outro.

Figura 20 – Oficina de bordado do mestre Giotto no Boi da Floresta



Fonte: Acervo da autora (2023).

Bordar tornou-se muito mais que um trabalho meticuloso, é uma espécie de escape e criação de vínculos entre as pessoas. Descobri entre uma conversa e outra, que alguns artesãos fazem doces e salgados, outros fazem joias belíssimas de pedrarias (brincos e cordões), outros estudam e

trabalham fora, enquanto alguns só vivem daquela renda. É uma diversidade bem grande de pessoas que compõem a produção do artesanal no Boi. Alguns dos participantes dessa oficina, também participaram da Oficina de Design posteriormente. Abaixo algumas imagens da oficina e de como as pessoas se relacionavam nesse meio tempo.

Figura 21 - Oficina de bordado Boi da Floresta



Fonte: Acervo da autora (2023).

Figura 22 – Entrevista na sede do Boi da Floresta, feita pela TV UFMA



Fonte: Acervo da autora (2023).

Figura 23 - Bordado feito pelos artesãos na Oficina de Bordado do Boi da Floresta - A onça e as araras.



Fonte: Acervo da autora (2023).

6.3 Cocriação

Este item, no qual se constitui ao mesmo tempo como meio para se alcançar os objetivos e como resultado da pesquisa, já apresenta a descrição do processo de cocriação em si, e os debates dele decorrentes. Assim, aqui acontece também o processo de triangulação dos dados (Minayo, 2005), evidenciando e articulando fatos que são narrados, falas dos copesquisadores, percepções da pesquisadora e diálogos com a teoria acionada na pesquisa.

Esta opção epistemológica, de apresentar uma etapa metodológica vinculada aos resultados e debates, dialoga com os ciclos da própria pesquisa ação e do design participativo. Ao falarmos de cocriação é importante considerarmos que o “design é um processo de interação social que influencia e é influenciada pelos interesses múltiplos dos diversos grupos sociais que participam de seus processos (...) (Izidío, 2019). Sendo assim, vale salientar que aos termos o design como processo de interação social, entendemos sua responsabilidade para com as questões da sociedade.

Assim, ao realizarmos a cocriação é necessário que criemos iniciativas capazes de abordar a criatividade e seus conhecimentos, além de considerarmos a sua capacidade organizacional mais flexível. Assim, Izidio (2019) vê o design participativo como uma maneira “capaz de unir saberes populares, conceitos técnicos, científicos e organização social que funcionam como meio eficazes para o objetivo de inclusão social”. Para ele pensar

metodologias de design como tecnologias sociais significa pensá-las de forma que elas possam ser reaplicadas, garantindo resultados semelhantes e ao mesmo tempo alimentando grupos produtivos com novas formas de trabalho, para além das formas produtivas vigentes, potencializando seu poder criativo (Izídio, 2019. p.1).

Pensando nesse processo de troca de saberes a partir do processo de cocriação em design, foram pensadas oficinas junto com o grupo, foi elaborado um escopo do projeto geral, apresentado aos participantes do Boi da Floresta, desde a direção até os artesãos. Basicamente nos encontros utilizamos metodologia de desenvolvimento de produto e do design participativo e pudemos prototipar algumas peças ao final. Com o intuito de esclarecer como seria o processo e também convidar as pessoas a participar foi feito um folder com informações. A seguir, a figura 24 mostra o *layout* do encarte distribuído e entregue aos artesãos em vários momentos a fim de tornar interessante a sua participação nesse processo de pesquisa.

Figura 24 - Apresentação do projeto para os artesãos do Boi da Floresta.



Fonte: Acervo da autora (2023).

As páginas 01 e 02, explicam o tema da pesquisa com um breve resumo do porquê do projeto, dos envolvidos nele e dos responsáveis. A página à esquerda leva a imagem das franjas feitas pelos bordadores.

Figura 25 – Folder explicativo do projeto de pesquisa apresentado para os artesãos (pág 1 e costa do folder).



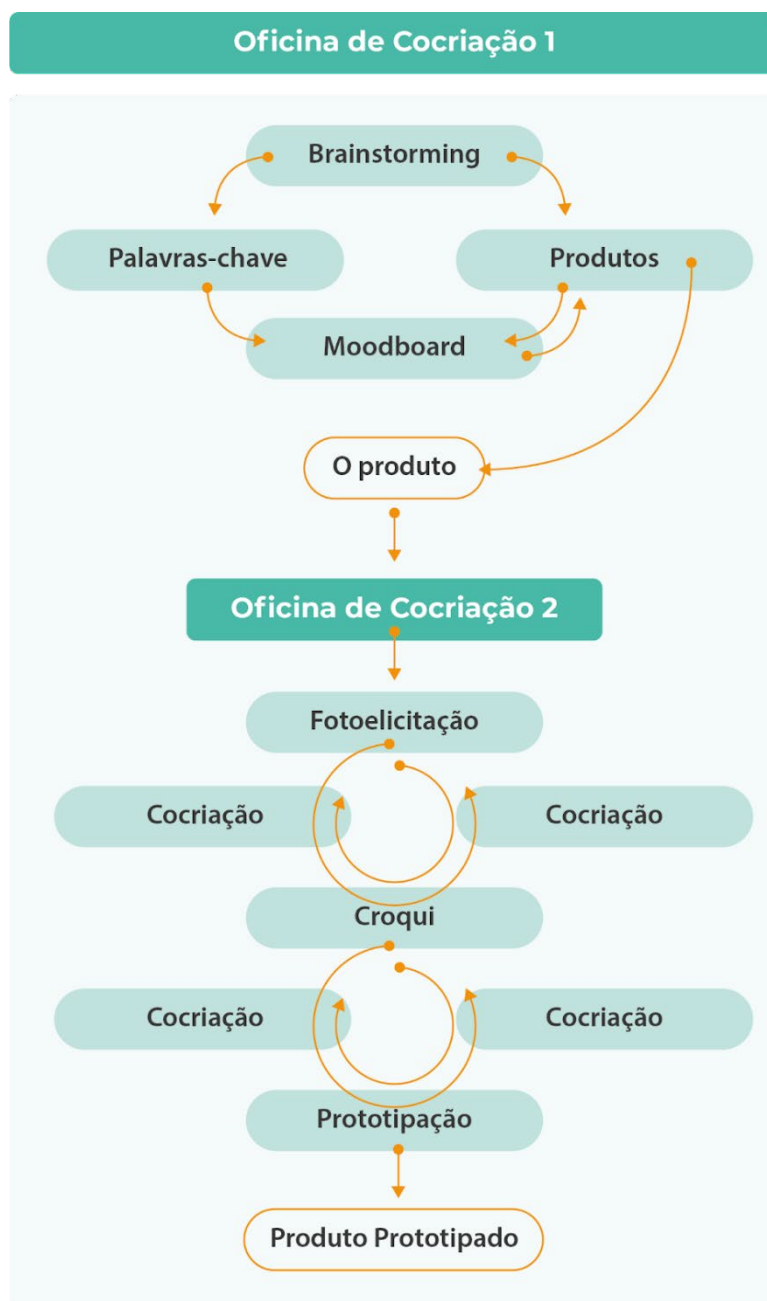
Fonte: Acervo da autora (2023).

A página 03, fala a respeito das fases da pesquisa, relacionada a participação dos artesãos, que conta com entrevista, esta tem o intuito de entender um pouco mais sobre a realidade deles no meio em que estão inseridos. Algumas oficinas foram realizadas ao longo da pesquisa, dentre elas, a oficina de bordado concebida pelo Boi da Floresta, contou com a participação de diversas pessoas de dentro e fora da comunidade, como descrita no item 6.2.4. Em seguida as oficinas de cocriação 1 e 2, nas quais foram ministradas uma diversidade de conteúdos a fim de estimular práticas criativas durante o processo de cocriação de forma prática.

O grupo escolhido foi formado por 7 pessoas, que manifestaram interesse pelo projeto, alguns

artesãos foram indicados por Nadir Cruz, devido a disponibilidade de tempo e a participação mais ativa dos projetos do Boi da Floresta. É importante que entendamos como foi o processo e quais as ferramentas utilizadas ao longo dessa jornada, portanto o esquema abaixo resume as atividades elaboradas no decorrer das oficinas de cocriação.

Figura 26 - Esquema de ferramentas utilizadas para desenvolver o processo cocriativo



Fonte: Acervo da autora (2023).

As oficinas de cocriação 1 e 2 foram realizadas com o intuito de desenvolver um produto. Na oficina de cocriação 1, essa busca se iniciou por meio de palavras-chaves através de um

Brainstorming de palavras que fossem capazes tanto de descrever o Boi quanto a sensação daquilo que os coparticipantes sentem em relação a ele. Posteriormente foi feito o *moodboard*, onde os artesãos a partir das 5 palavras escolhidas na atividade anterior puderam fazer uma releitura por intermédio de imagens relacionadas à cultura do Bumba-meu-Boi e a seus elementos. Em seguida foi feito um segundo *Brainstorming* a fim de que fossem escolhidos os produtos que os coparticipantes gostariam de trabalhar, neste foram selecionados 4 produtos, onde apenas 1 foi elaborado na oficina seguinte.

Na oficina de cocriação 2 foi utilizada a ferramenta de fotoelicitação, onde a partir de imagens pesquisadas pelos artesãos elaboradas no *moodboard*, foi possível trabalhar seus conceitos numa visão subjetiva de acordo com a atmosfera e a essência de toda a influência advinda das oficinas e conhecimentos anteriores, tanto os empíricos quanto os novos.

A partir daí as imagens que fizeram parte da fotoelicitação serviram de apoio para a busca referências que gerassem ideias de desenhos e croquis, a fim de reproduzir manualmente em protótipos de camisas. Tal processo é melhor narrado nos itens 6.3.1 e 6.3.2.

6.3.1 Oficina de Cocriação 1

A oficina de cocriação 1 foi realizada com alguns artesãos da comunidade do Boi da Floresta, tendo duração de 12 horas aproximadamente, dividida em encontros e atividades diversas e com o intuito de resgatar conhecimentos básicos estudados na área do design, como estudo de cores, composição, tendências e ferramentas utilizadas na criação de um produto. A proposta dos encontros consistia na possibilidade de unir as potências criativas dos copesquisadores com os conhecimentos adquiridos nesta oficina, para então poderem escolher produtos que gostariam de experimentar trabalhar, das mais diversas maneiras e de forma livre. Vale ressaltar que a proposta da presente pesquisa avança a fase de prototipação de um dos produtos escolhidos nesta oficina.

O conteúdo da oficina de cocriação 1, contou com os temas: design, sustentabilidade, metodologia do projeto e suas ferramentas, cores e tendências. Esta foi distribuída em 4 encontros de 2h a 3h aproximadamente, com atividades práticas durante as oficinas e atividades externas para fixação de conteúdo. Vale ressaltar que o processo criativo em uma comunidade sempre funciona no tempo em que eles se disponibilizam, os encontros programados para às 14h, por exemplo, sempre iniciavam quase às 15h.

Na perspectiva de desenvolvimento de produtos, vale atentar que o design é uma linguagem, onde este “(...) vem do fato de considerarem o design como um processo de produção cultural, e

sendo assim, conseqüentemente um processo de comunicação, pois lida com signos e sistemas de significação” (Izídio, 2019. p.29).

Tendo em vista o caráter social do design, e contemplando o pensamento de Izídio (2019, p.29), o aspecto social do design “(...) surge da combinação das circunstâncias em que se produz uma mensagem e como ela será expressa”. Sendo assim, uma possibilidade de atuação do designer no processo de criação e de concepção de produtos dentro de um viés social foca

(...) na mediação dos processos de mudanças comportamentais, visando uma alteração no cenário social onde o projeto está inserido, e conseqüentemente, atuando no processo de criação de produtos, na melhoria de desempenho, na inovação, na qualidade, na durabilidade, na aparência e nos custos dos produtos, entre outras ações. (Izídio, 2019. p.30).

Como visto os aspectos ligados ao território são importantes no desenvolvimento de produtos, uma outra questão que cabe uma reflexão é a relação das comunidades e ou grupos produtivos com o tempo, visto que o funcionamento das atividades acontece num período mais dilatado e que não necessariamente seguem o tempo do mercado e de produção tradicional. Esses grupos possuem uma outra relação com o tempo muito ligada a maneira e estilo de vida e normas ou aspectos ligados ao seu território.

Por isso é importante considerar a relação de uma comunidade com o território, onde esta liga-se intrinsecamente ao pertencimento de si, levando em consideração agentes como a cultura e suas interações. Krucken (2009) discorre sobre a percepção do tempo e territorialidade ao dialogar sobre a competição desigual entre os processos produtivos locais e o mercado. Para ela, essa relação é reforçada por alguns fatores relacionados à ideia de tempo, produtividade, padronização e outros, assim entendemos que

As pequenas produções locais muitas vezes não podem competir no mercado fornecido pela distribuição em massa que caracteriza a sociedade atual. Esse tipo de intermediação é insustentável devido a um conjunto de fatores, dentre os quais se destacam: modelo de custo inadequado; padronização em massa dos produtos (desestimulando pequenas produções); insatisfação do consumidor (relacionada com a limitada oferta de produtos e a dificuldade na obtenção de produtos autênticos); sistema logístico estabelecido sobre grandes quantidades de mercadorias; desregionalização e dessazonalização indiscriminadas, que geram custos ambientais elevados (Krucken, 2009. p.62).

Krucken (2009) continua afirmando que para solucionar essas questões é necessário

(...) inovar na intermediação de produtos locais, com o desenvolvimento de plataformas de serviços e infraestruturas que suportem modelos sustentáveis e vantajosos para os consumidores e produtores. As horizontalidades podem representar formas de fortalecer os lugares, reconstruindo uma base de vida que amplie a coesão da sociedade civil a serviço do interesse coletivo, a partir das ações localmente constituídas, como aponta Santos (2000). O espaço das horizontalidades possui vocação solidária, no qual “por meio de encontros e desencontros e do exercício de debates e acordos, busca-se tacitamente a readaptação às novas formas de existência” (Santos, 2000, p.111). A sobrevivência do conjunto depende desse exercício da solidariedade(...) (Krucken, 2009. p.62 e 63).

A partir dessa “readaptação às diversas maneiras de existir”, é importante que entendamos a relação das comunidades com a própria cultura, e perceber como isso se dá no Boi da Floresta, por isso durante esta pesquisa, foi importante adaptarmos os encontros com certa antecedência, respeitando o tempo e a disponibilidade de cada um, encontrando um meio termo para que eles pudessem acontecer de forma mais eficaz. Sendo assim, o primeiro encontro abordou a temática sobre o que é design, e a sua relação com o bordado. Posteriormente, o segundo encontro da oficina tratou sobre cores e composição: teoria e composição. No terceiro encontro foram trabalhadas questões relacionadas à sustentabilidade, metodologias e ferramentas aplicadas no desenvolvimento de produtos, além da elaboração de atividade relacionada às ferramentas da metodologia de produto: foram elaboradas as palavras-chaves a partir do *brainstorming* feito coletivamente entre os artesãos. Seguindo nosso último encontro abordamos o conteúdo de tendências, e aprofundamos algumas ferramentas de design. Na figura 27 podemos ver os slides relacionados às temáticas abordadas.

Figura 27 - Slides dos conteúdos - Oficina de Cocriação 1.



Fonte: Acervo da autora (2023).

Sendo assim, é necessário elencar alguns objetivos da oficina de maneira mais contundente, para que se possa entender a relação do design com a comunidade, a fim de compreender como se acontece a relação entre os artesãos e os conhecimentos do design. Para isso, tais objetivos vêm como fonte de explicação e desenvolvimento de atividades, a fim de sensibilizar os copesquisadores a respeito do que é design, para que serve e como podemos associar os conhecimentos do design com o bordado. Além de relacionar os conhecimentos a respeito da teoria das cores, como podemos utilizar esses conhecimentos para criar composições e desenvolver novos projetos a partir da relação com o bordado, seus materiais e processos.

É importante também abordar sobre a sustentabilidade no dia-a-dia, a fim de entender como inseri-la nos processos produtivos; relacionar o saber fazer dos copesquisadores com as tendências do mercado; identificar como as tendências de mercado podem ser utilizadas na aplicação e desenvolvimento de produtos. Tudo isso, a fim de construir um pensamento crítico e expandir os horizontes dos processos criativos, a fim de potencializar o processo de geração de renda.

Izídio (2019, p.32) relata uma experiência semelhante ao trabalhar com o grupo chamado ASAS - Artesanato Solidário do Aglomerado da Serra, aqui ocorreu um processo de sensibilização a partir de registros em formas de imagens, colagens e desenhos num caderno de processos feito por cada artesão. Assim, esse processo deu vazão à uma série de iconografias que serviram como base para estampas, além de referenciar cores, texturas e formas em produtos de sua coleção. Quando isso ocorre é importante que entendamos que há o fortalecimento de uma identidade cultural além disso há um reforço territorial como houve nesse projeto um

(...) reforço do território onde as artesãs viviam (...). Os signos coletados serviram de base para que os beneficiários (re)significassem o mundo a sua volta, e agregassem sentido ao processo criativo, levando-os, portanto, a conhecer e perceber novas formas de olhar o mundo ao seu redor e entender sua importância e influência diretamente no processo criativo. (Izídio, 2019, p.32).

Tendo em vista esse processo de estimular o olhar do outro a partir da percepção de novas perspectivas criativas, foi pensado o levantamento de questões relevantes ao conteúdo transferido a partir da vivência do grupo. Assim, as perguntas realizadas estavam relacionadas às temáticas resgatadas nos encontros, a fim de entender a relação de todos com os temas e seu repertório de conhecimento individual, tudo isso com o intuito de construir e aprofundar o diálogo entre os coparticipantes.

Manzini (2008) afirma que há pontes que são construídas entre a sociedade e a tecnologia, e que estas são fomentadas a partir do papel do designer. Assim, estimular diálogos e formas de desenvolver os processos criativos são pontes que se cruzam em prol da inovação tecnológica que facilitam a prática na construção de artefatos com significados. Por isso para Manzini (2008) é preciso ir além, pois

(...) é necessário olhar para a inovação social, identificar casos promissores, utilizar sensibilidades, capacidades e habilidades de *design* para projetar novos artefatos e indicar novas direções para a inovação técnica. (...) o conjunto da sociedade contemporânea pode ser descrito como uma trama de redes projetuais, os *designers* têm a responsabilidade crescente de participar ativamente dessas redes, alimentando-as com seu *conhecimento específico em design*: habilidades, capacidades e sensibilidades de *design* que, em parte, são totalmente novos. Um conhecimento em *design* que para ser definido e testado requer uma nova onda de *pesquisa em design*. Na verdade, falarmos de *design* para a inovação social é, mais ou menos, equivalente a falarmos de *pesquisa em design* para a *inovação social* (Manzini, 2008. p.98).

Assim é importante considerar o aprendizado e a experimentação de métodos e ferramentas criativas que estimulem a reflexão do grupo/comunidade. Como tal foi considerada a seguinte questão no decorrer deste encontro: Foi pedido para que cada um relatasse o que entende sobre “O que é Design?”. Alguns responderam que o design é “criar algo”, e deram exemplos de coisas feitas a partir desse conceito, dentre elas, a caneta; a roupa; o sapato. Alguns relataram não conhecer bem sobre o tema, e por isso, ficaram bastante atentos durante as aulas a fim de entender o que é o design, que além de criar é também uma forma de planejar e projetar algo.

De fato, a conceituação do que é design carrega uma certa complexidade, Cardoso (2000) fala da origem da palavra, que está na língua inglesa onde

(...) o substantivo *design* se refere tanto à ideia de plano, desígnio, intenção, quanto à de configuração, arranjo, estrutura (e não apenas de objetos de fabricação humana, pois é perfeitamente aceitável, em inglês, falar do design do universo ou de uma molécula. A origem mais remota da palavra está no latim *designare*, verbo que abrange ambos os sentidos, o de designar e o de desenhar. percebe-se que, do ponto de vista etimológico, o termo já contém nas suas origens uma ambiguidade, uma tensão dinâmica, entre um aspecto abstrato de conceber/projetar/atribuir e outro concreto de registrar/configurar/formar.

A maioria das definições concorda em que o design opera a junção desses dois níveis, atribuindo forma material a conceitos intelectuais. Trata-se, portanto, de uma atividade

que gera projetos, no sentido objetivo de planos, esboços ou modelos (Cardoso, 2000. p.20).

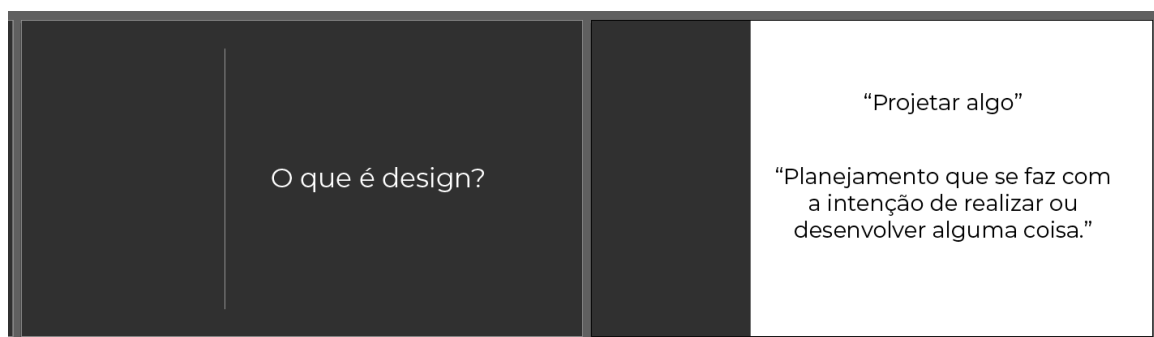
Historicamente o design surgiu como uma etapa do processo produtivo, havendo uma transição da figura operária para um profissional liberal. Dentro dessa visão industrial, Lobach (2000, p.16), compreende que o design é “(...) a concretização de uma ideia em forma de projetos ou modelos, mediante a construção e configuração, resultando em um produto industrial passível de produção em série”.

Facca (2009) traz a questão voltada à pesquisa ao design, que se utiliza de métodos de pesquisas e de metodologias apropriadas, por isso afirma que

“Mesmo que o design seja uma atividade prática e até certo ponto artística, é importante ressaltar que passa por vários procedimentos técnicos baseados em fundamentos científicos. A pesquisa aplicada em design pode ser considerada uma fusão desses conceitos: a sistematização do processo científico aplicado no processo de criação projetual, fazendo com que o designer consiga assumir de forma eficiente o papel de pesquisador e criador.” (Facca, 2009. p.72).

Roth (1999), reforça a ideia de pesquisa em design como uma atividade em busca de uma definição, onde há uma gama de métodos de pesquisa e aplicações. Estas empregadas na educação e na ampla prática do design, que vem desde a sobrevivência de produtos no mercado, e perpassa pelo processo de análise de fatores culturais e cognitivos no desenvolvimento de novos produtos.

Figura 28 - O que é Design?



Fonte: Acervo da autora (2023).

Considerando algumas questões relevantes sobre o significado do Design, foi-lhes mostrado que este significa projetar, planejar e realizar, um resumo significativo da sua definição. Fomentar o design como ferramenta de aprendizagem e pesquisa nos processos cocriativos é um papel importante a ser desempenhado nesta área. Por isso, a fim de tornar a oficina mais participativa,

foram distribuídos alguns materiais para as atividades seguintes. Dentre eles, lápis, pasta, folhas de papel sulfite, bloco de notas, caneta, borracha, pincéis, folhas de papel canson, tinta guache, etc.

Assim como forma de promover maneiras significativas de aprendizagem, é necessário que disponibilizemos os meios para tal. Facilitar os processos cocriativos é uma maneira de promover força e aumentar a competitividade no mercado, como afirma Gallas (2019) ao discorrer sobre Economia Criativa.

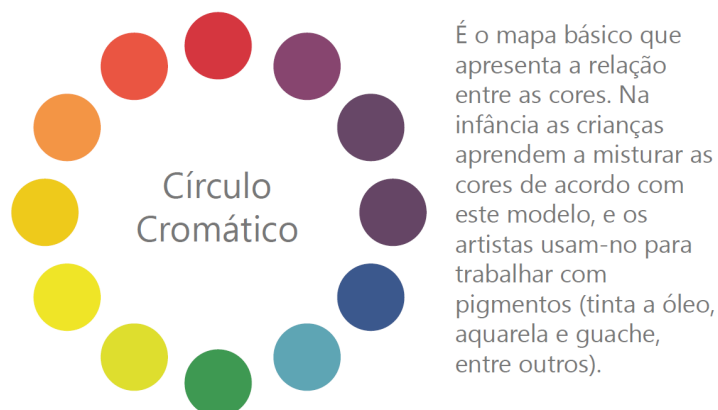
A Economia Criativa (EC) ganha força por promover vantagens competitivas por meio da criatividade e de características culturais próprias de uma região. Uma das áreas da Economia criativa é o artesanato, reconhecido como meio de manifestação cultural e criativa. Considerando que este tipo de economia se baseia em ativos criativos, que estimulam a geração de emprego e renda, a exportação de ganhos e conhecimento e promove a inclusão social.” (Gallas, 2019. p.01).

Deste modo, no segundo encontro, com o intuito de aprofundarmos conteúdos técnicos sobre o uso das cores e seus significados, abordamos essa temática analisando e discutindo sobre o círculo cromático, cores primárias, secundárias, terciárias, complementares, análogas, matiz, valor e intensidade, escurecimento, clareamento e saturação, e alguns aspectos da cor como: CMYK, RGB, vibração e valor, interação cromática, destaque seletivo, efeito Bezold, discos de cores graduadas, tintas transparentes e luz transparente e modelos cromáticos.

Trazer fundamentos básicos a fim de fortalecer o conhecimento, e estimular novas práticas é uma forma de despertar a criatividade. Vale lembrar que a criatividade segundo Manzini (2009, p.16), é um dos elementos que fomentam juntamente com o design “um processo de inovação social e tecnológica de tal magnitude como requer a transição rumo à sustentabilidade”. Considerar a capacidade de “reorganizar elementos já existentes em novas e significativas combinações é uma das possíveis definições de criatividade” (Manzini, 2009. p.64).

Assim ao estimular práticas criativas fortalecemos a autonomia, como forma de incitar a troca entre vivências que se cruzam, como afirma Noronha (2018, p.126), ao falar que “Projetar assim significa aceitar a diversidade epistemológica e a *autonomia* de vários mundos colocados em correspondência, a partir do encontro.”

Figura 29 - Teoria das cores



Fonte: Acervo da autora (2023).

Como atividade de fixação, foi proposto aos artesãos que reproduzissem os aspectos técnicos das cores, onde cada um escolheu o que fazer. Foram feitos desenhos no papel canson de gramatura 180, e assim livremente eles foram tentando representar as cores exatamente como as passadas no dia. Contudo, foi interessante notar, que teoricamente todos relataram o entendimento no decorrer da apresentação dos slides, contudo na prática, não foi bem assim. Gisele, umas das artesãs escritas na oficina, relatou a dificuldade durante a atividade: “Nossa, não pensei que fosse tão difícil assim. Mas como que eu faço essa cor? Coloco um pouco mais de branco?” Em vários momentos foi necessário voltar para eles e ensinar como se fazia as misturas das cores, sem adição de branco e preto, apenas com uso das cores secundárias e primárias. A seguir imagens de como foi esse processo:

Figura 30 - Atividade das cores



Fonte: Acervo da autora (2023).

Quando tratamos sobre os aspectos psicológicos das cores, cada participante foi inicialmente estimulado a falar sobre a cor que mais gostava, e quase que unanimemente a cor azul foi a mais votada, enquanto as menos apreciadas foram as cores marrom e branca.

Posteriormente falamos de cores e sensações, e cada um falou sobre a sensação que cada cor indicada lhes dava. Na seguinte ordem: azul, vermelho, amarelo, verde, preto, branco, laranja, púrpura, rosa, dourado, marrom, cinza, prata. O azul unanimemente foi relacionado a cor da harmonia e tranquilidade; o vermelho, a cor da paixão, da força, da guerra, do impulso; o amarelo lembrou-lhes o ouro da bandeira do Brasil, assim como o verde as matas. O preto a cor da sobriedade, da morte, do fim de algo; já o branco a cor da nuvem, da paz, “a pomba da paz” (Giotto - artesão do Boi da Floresta). O laranja é a cor da intensidade, da rapidez; o rosa da delicadeza, das flores. O dourado do dinheiro, riqueza e poder; o marrom do couro; o cinza da mesmice, uma cor quase não usada, assim como o marrom; e o prata a cor da lua.

Figura 31 - As cores e sensações.



Fonte: Acervo da autora (2023).

Em outro encontro abordamos questões relacionadas à sustentabilidade, no qual falamos sobre o que é o design sustentável, como ele funciona na cadeia produtiva do Boi da Floresta e como implementá-lo no dia-a-dia dentro de nossas atividades tanto cotidianas, quanto de trabalho. Em outro momento foi falado sobre tendências, como identificá-las, quais sites pesquisar, como acontecem no mercado e o que tirar de proveito sobre elas para a produção dos produtos. Manzini (2008) problematiza as questões relacionadas aos limites do planeta, para ele o

(...) problema continua a existir mesmo quando não é enunciado de modo explícito na agenda política ou midiática. A deterioração ambiental avança mesmo quando não a discutimos e se manifesta em muitas outras formas: saturação do mercado (demanda limitada), desemprego (oportunidades de trabalho limitadas), proliferação de guerras regionais para o controle dos recursos naturais (recursos limitados), emigração e consequentes problemas raciais (limites demográficos e sociais), dificuldade de imaginar o futuro (porque a consciência do limite impede de ver o futuro simplesmente como a continuação do passado, ou seja, como a reproposição de um modelo de desenvolvimento baseado em um crescente consumo material) (Manzini, 2008. p.20)

Assim, ao entendermos que os limites vão além da sustentabilidade ambiental, compreendemos que há um sistema social considerado como um todo tanto culturalmente como operacionalmente (Manzini, 2008). E por isso estaremos

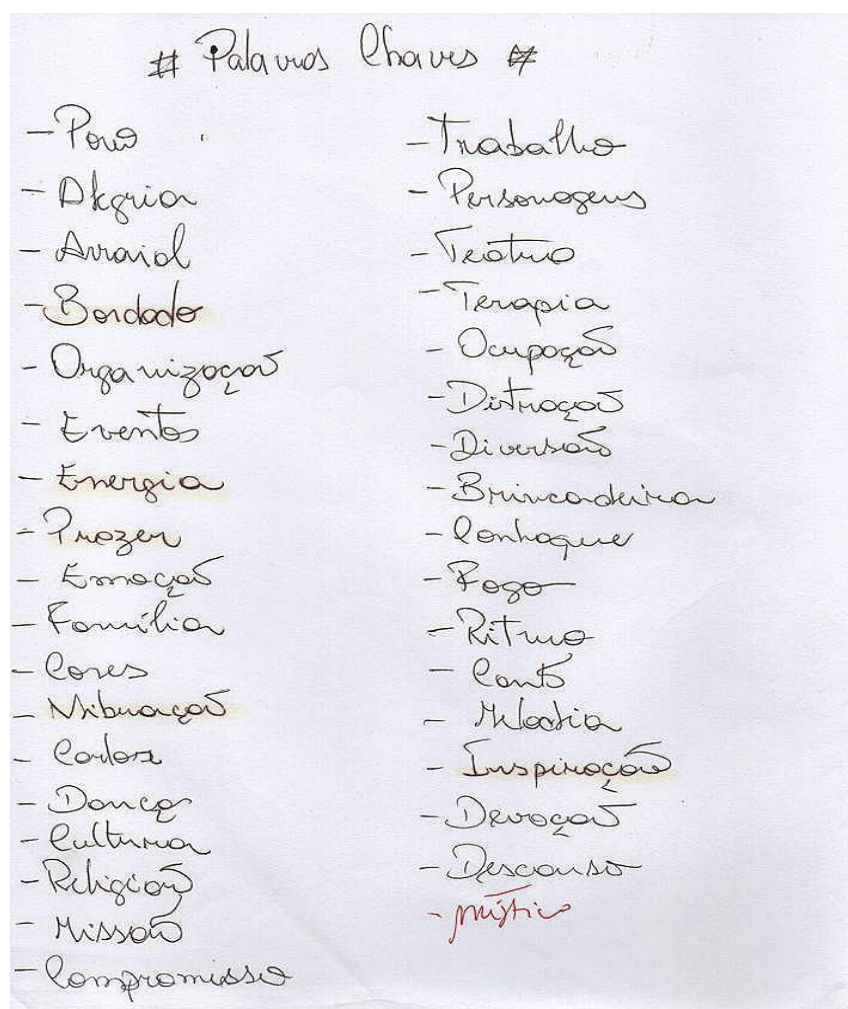
diante de questões enormes como, por exemplo, o que a expressão “bem-estar” significa

atualmente. Mais explicitamente: que forma de desenvolvimento não comprometeria o bem-estar, ou todas as vidas, das futuras gerações no nosso planeta? É nessa perspectiva que o tema dos limites está relacionado com o tema do desenvolvimento sustentável e das sociedades sustentáveis (Manzini, 2008. p.20).

Daí nasce as comunidades criativas, como forma de consolidar uma organização madura capaz de fomentar práticas sustentáveis na economia. Por isso, ao produzir resultados que geram qualidade de vida social, esses grupos são capazes de “resolver os próprios problemas, (...) reforçam o tecido social e melhoram a qualidade do ambiente” (Manzini, 2008. p. 68).

E por fim, na oficina de cocriação 1, trabalhamos com algumas ferramentas de criação de produtos, dentre elas a escolha de palavras-chave feita a partir de um *Brainstorming* entre os coparticipantes, em que ao final todos escolheram em equipe palavras que descrevessem melhor a sua visão sobre o Boi, e sobre aquilo que ele os faz sentir, a seguir a figura 32 mostra como foi o processo:

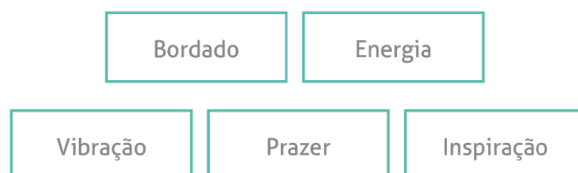
Figura 32 - Imagem do *Brainstorming* das palavras-chaves escolhidas em grupo.



Fonte: Acervo da autora (2023).

A busca pelas palavras-chaves foi estimulada pelo próprio espaço comunitário do Boi, já que foi solicitado aos coparticipantes que observassem o espaço e os adereços que o constituíam para poderem descrever a sua percepção sobre o todo. Assim obtivemos as palavras mostradas na figura 33, abaixo.

Figura 33 - Imagem das palavras-chaves escolhidas em grupo.



Fonte: Acervo da autora (2023).

A partir das escolhas das palavras, foi proposta uma atividade de fixação: a construção de um *moodboard* que fizesse referência às novas formas de pensar os produtos do Boi da Floresta a partir dos conhecimentos compartilhados nos encontros. A fim de trazer a significação de cada palavra escolhida, a partir de imagens, com isso os artesãos trouxeram as referências imagéticas como forma de representação desses sentimentos e dessa percepção coletiva, o que é visto na figura 34.

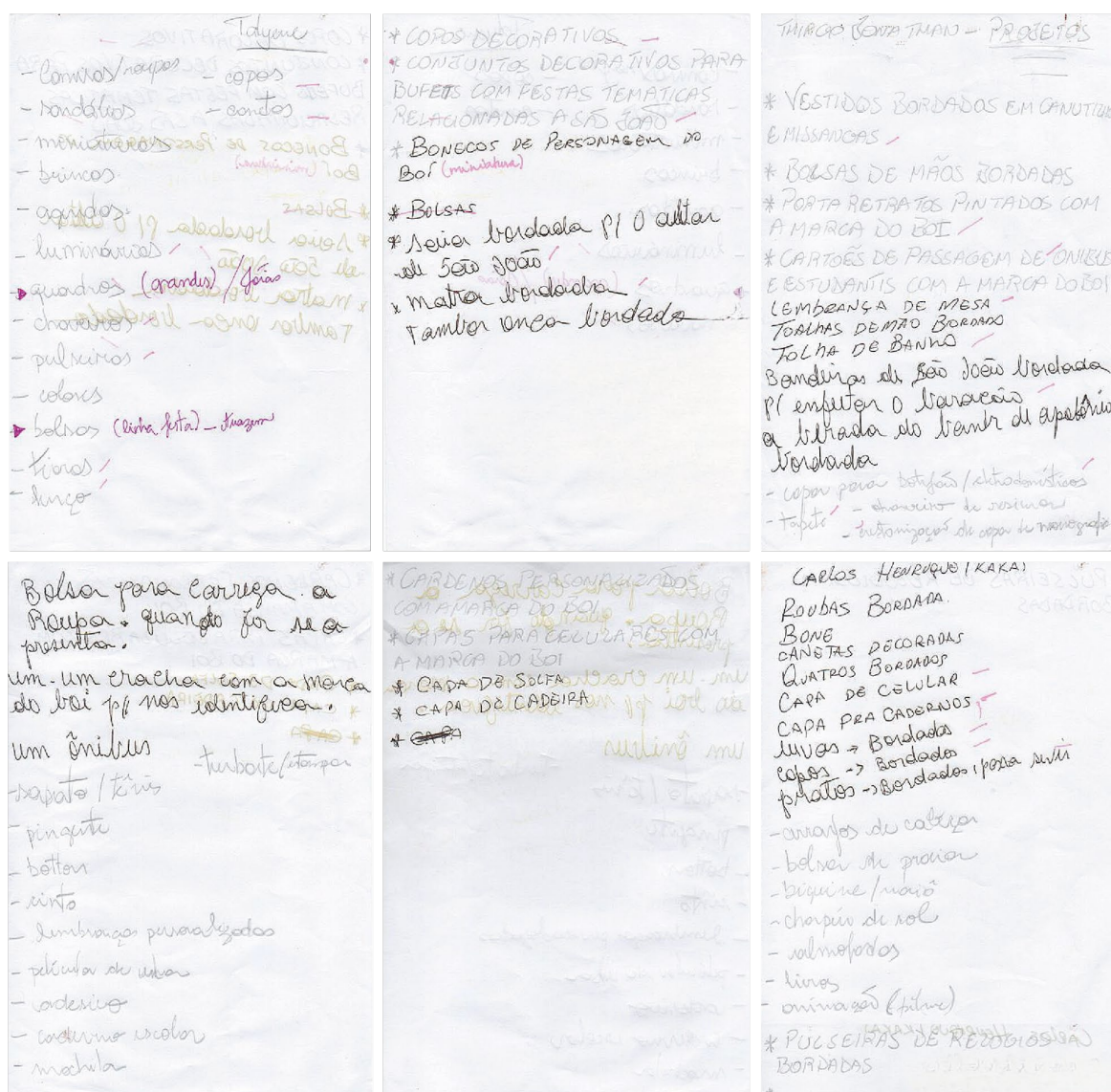
Figura 34 - *Moodboard* feito a partir de imagens entre os coparticipantes.



Fonte: Acervo da autora (2023).

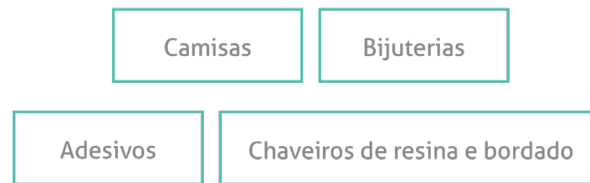
Após a realização do *moodboard*, para a finalização da oficina de cocriação 1, foi pedido que os copesquisadores catalogassem a partir de um novo *brainstorming*, ideias de produtos que gostariam de trabalhar posteriormente. Nesta última atividade coletiva destacaram-se 4 produtos, dentre elas, camisias; chaveiros de resina feitos com bordados do Boi e resina transparente; adesivos retirados de fotografias dos bordados do Boi da Floresta; e por último bijuterias, inclusive jóias de corpo. Abaixo na figura 35, é possível observar as ideias de produtos elaborados por todos.

Figura 35 - Brainstorming dos produtos



Fonte: Acervo da autora (2023).

Figura 36 - *Brainstorming*



Fonte: Acervo da autora (2023).

Ao finalizar essa oficina, chegamos à conclusão e em comum acordo com os coparticipantes que todos os produtos precisam passar por experimentação e prototipação, para isso, foi escolhido um desses produtos para serem trabalhados na oficina de cocriação 2. A camisa, item escolhido para a oficina, foi o objeto de mais fácil e rápida reprodução, já que a área de trabalho nas camisas deu suporte para pôr em prática toda a teoria e experimentação ocorridas na oficina de cocriação 1.

6.3.2 Oficina de cocriação 2

Esta oficina teve como objetivo desenvolver possibilidades de criação de um dos produtos escolhidos pelos copesquisadores no processo de *brainstorming* feito na oficina de cocriação 1. A partir dessa escolha, desenvolvemos alternativas de criação para a finalização em protótipos. Sendo assim, a oficina aconteceu em dois encontros, feita em aproximadamente 8h, e contou com quatro participantes. Nela foram utilizadas algumas ferramentas para a elaboração da cocriação como por exemplo, fotoelicitação, geração de alternativa e desenvolvimento de protótipos.

6.3.2.1 Aplicação da ferramenta - primeiro dia

Nesta oficina, no primeiro encontro utilizamos a ferramenta de fotoelicitação, feita com as imagens catalogadas pelos copesquisadores durante a pesquisa de imagens que referenciam as “palavras-chave” escolhidas pelos artesãos, estas representam palavras como ‘bordado, energia, prazer, vibração e inspiração’. Ressaltamos que algumas dessas imagens pertencem ao *moodboard* feito junto aos copesquisadores. A seguir, as imagens escolhidas para a ferramenta de fotoelicitação:

Figura 37 - Imagens Fotoelicitação



Fonte: Acervo da autora (2023).

A elicitación de fotos se baseia na ideia de se utilizar a imagem como forma de entender a representação simbólica da figura por intermédio de questionamentos. Harper (2002) fala a respeito da diferença entre entrevistas que se utilizam de imagens relacionadas àquelas que se utilizam de texto, para ele essa diferença “reside na forma como respondemos a estas duas formas de representação simbólica.”

Isso tem uma base física: as partes do cérebro que processam a informação visual são evolutivamente mais antigas do que as partes que processam a informação verbal. Assim, as imagens evocam elementos mais profundos da consciência humanas do que as palavras fazem; as trocas baseadas apenas em palavras utilizam menos da capacidade

do cérebro do que as trocas nas quais o cérebro está processando imagens tanto quanto palavras. Estas podem ser algumas das razões pelas quais a entrevista de fotoelicitação parece mais que um processo capaz de extrair mais informações, mas sim um processo que evoca um tipo diferente de informação (Harper, 2002. p.1).

A partir daí foi elaborado a ferramenta de fotoelicitação, com o intuito de fazer com que os copesquisadores aprofundassem ainda mais algumas questões levantadas na oficina de cocriação 1, relembrando as suas referências, o porquê delas, associando-as aos conteúdos estudados sobre cores, composição, tendências, produtos e processos criativos.

Figura 38 - Imagens Fotoelicitação

Cocriação Produtos Boi da Floresta

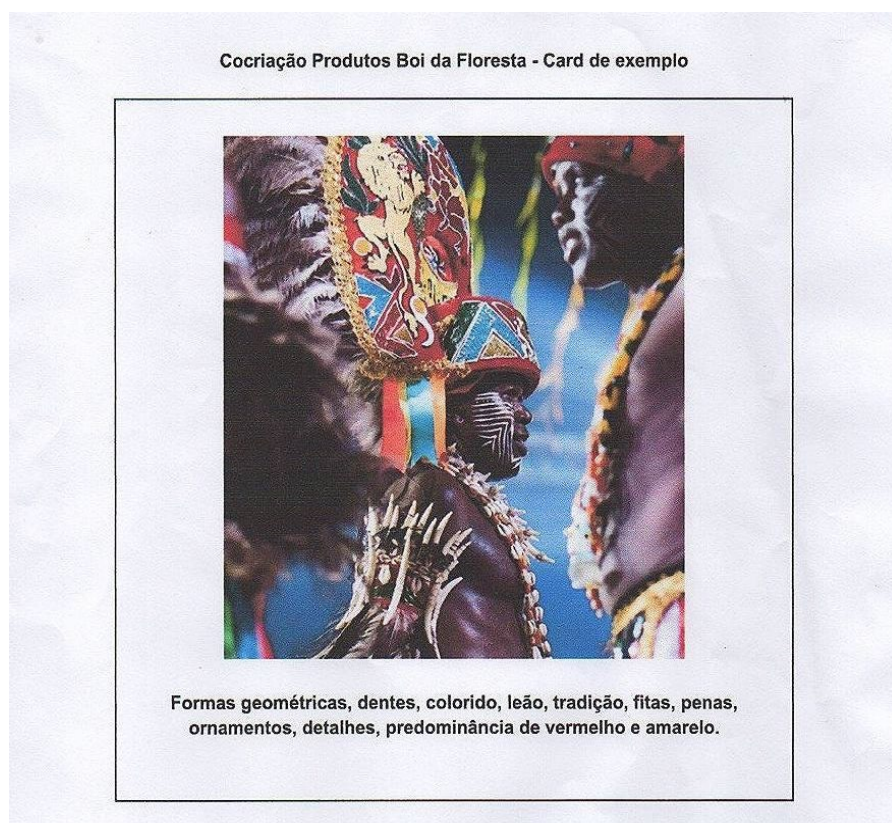
01  02	03
--	-----------

Fonte: Acervo da autora (2023).

A ferramenta é formada por 3 partes. A primeira, indicada pelo número 1 na figura 38, diz respeito à referência de imagem. Algumas imagens utilizadas fazem parte do *moodboard* feito anteriormente na oficina de cocriação 1 e outras foram escolhidas por mim, todas tinham como objetivo relacionar a atividade de criatividade com o imaginário apresentado pelos copesquisadores no processo de *brainstorming* da primeira atividade. A segunda parte, indicada

pelo número 2 na figura 38, trata-se de um espaço a partir do uso de imagens escolhidas, onde foi solicitado que os copesquisadores elencassem elementos presentes nas imagens que trouxesse suporte para o processo de criação e de construção de outras imagens, como por exemplo, elementos estruturais, formas, linhas, planos, cores e também elementos subjetivos, como: ideia de movimento, sensações, e qualquer outra possibilidade de sentimento que a imagem pudesse trazer para eles. E por fim, a terceira parte, indicada pelo número 3 na figura 40, trata-se de um espaço onde a proposta era que cada copesquisador pudesse expressar de maneira livre e criativa, a partir de desenho, colagem, recorte de revistas e qualquer outra maneira criativa, os elementos que eles identificaram como possíveis de serem utilizados no processo criativo. Dessa maneira os copesquisadores criaram novas imagens a partir da imagem de referência, imagem essa, formada por elementos que eles mesmos identificaram como importantes para a criação de produtos. As figuras 40 e 41 são o resultado da atividade preenchida pelos artesãos, referente às partes 01 e 02 da atividade de fotoelicitação. A figura 39 foi dada como exemplo para a realização deste exercício.

Figura 39 - Imagem de referência da atividade



Fonte: Acervo da autora (2023).

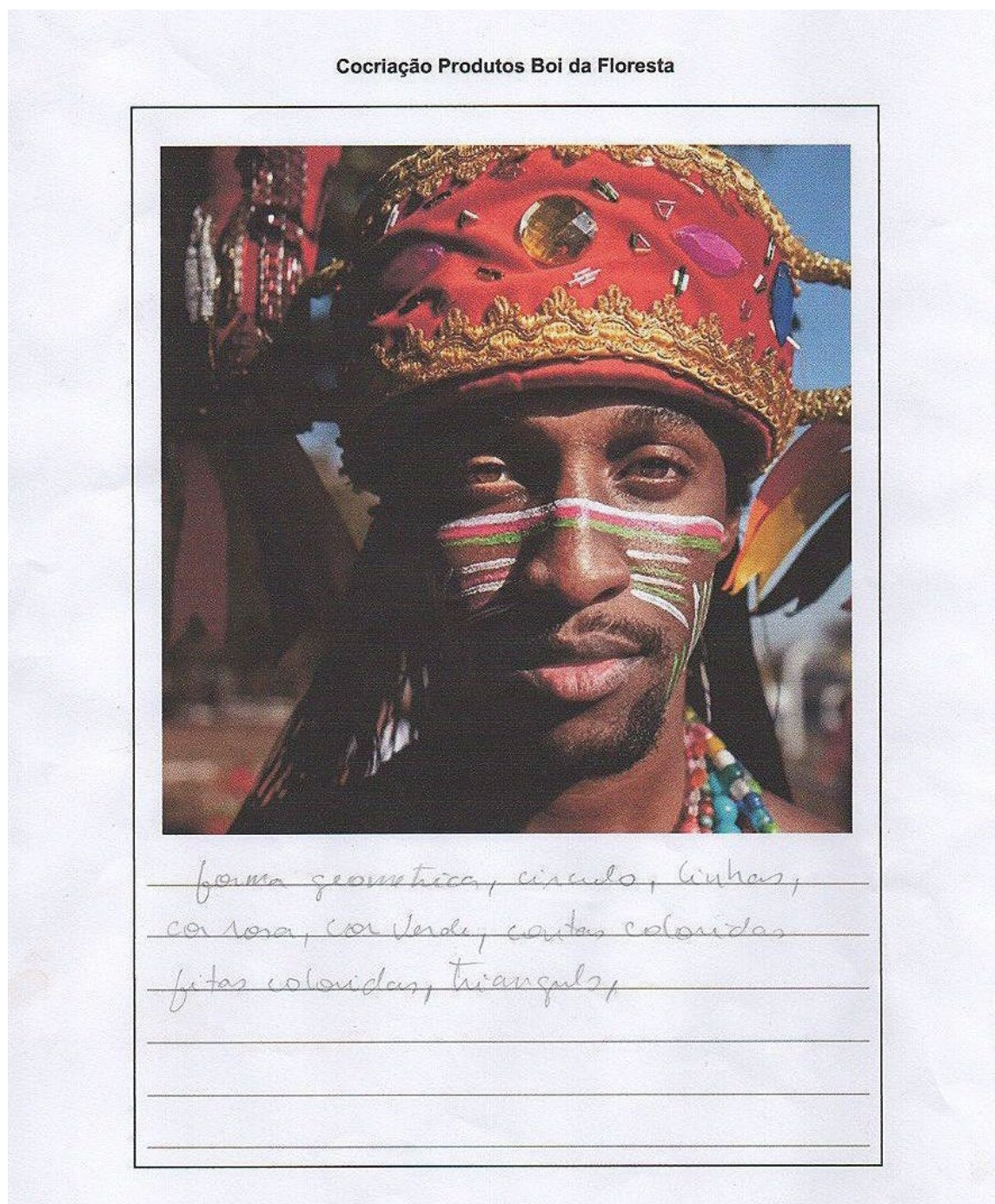
Na figura 40 temos as reflexões sobre a atividade de fotoelicitação, cada copesquisador apontou as características e impressões de cada imagem. Foi descrito e percebido no item 01: tons avermelhados, flores, penduricalhos, ideia de movimento, movimento das penas. No item 02: cores alaranjadas, círculos, flores, fitas, ausência de mãos, penas, amanhecer. O item 03: A “coroa”, as fitas coloridas, o tubarão, a chita amarela, o babado da ciganinha, os colares de miçanga. O item 04: forma geométrica, círculo, linhas, cor rosa, cor verde, contas coloridas, fitas coloridas, triângulo. Já no item 05 foi observado e descrito: a saia do boi com os paetês; e em uma pontuação mais pessoal foi descrito pela artesã que - “o brilho me chamou atenção, a imagem do boi é como se ele tivesse vivo olhando pra gente; a boca aberta do boi como se falasse ou comesse algo; a estampa da roupa da onça, cores da onça; gosto do colorido.”¹⁵ O item 06: as pérolas adornando as caretas e os chifres; os dentes irregulares e grandes; os chifres e o tecido imitando pêlos. No item 07 as características descritas foram: cores azul, laranja e tons de amarelo; formato meio círculo do cocar; forma geométrica dos riscos corporais.

É importante salientar que esse tipo de exercício abre espaço para novos olhares e formas de criação. Manzini (2008) confirma que as comunidades criativas (como o Boi da Floresta) são capazes de contribuir para a

expansão do conceito de economia do conhecimento, de seu restrito significado atual (uma economia de mercado onde o produto é o “conhecimento”) a um outro muito mais profundo: uma economia que é parte de um sistema onde o conhecimento e a criatividade devem ser encontrados de maneira difusa por toda a sociedade, e não limitados ao conhecimento “formal” e às firmas criativas. Uma sociedade baseada no conhecimento pode tornar-se a espinha dorsal de uma futura *sociedade sustentável baseada no conhecimento* (Manzini, 2008. p.70).

¹⁵ Descrição da atividade de fotoelicitação feita por Gisele, concedido a Priscila Penha Coelho em 11.08.2023.

Figura 41 - Imagem da atividade de fotoelicitação feita pelo copesquisador, parte 1 e 2 - ampliada



Fonte: Acervo da autora (2023).

Treinar o olhar criativo, e apresentar-lhes novas formas de identificar características importantes da própria cultura, ajuda no desenvolvimento de novas ideias e de sua criatividade. A figura 41 é um exemplo de exercício criativo na prática, pois mostra a descrição e as percepções pessoais do artesão em relação à imagem do índio. Já a figura 42, foi reunido o compilado de palavras, características e observações principais sobre a atividade de fotoelicitação.

Figura 42 - Descrição de imagens

Azul	Laranja	Tons de amarelo	Círculo	Laranja	Formas geométricas
Meio círculo	Cocar	Caretas	Linhas	Rosa	Verde
Pérolas	Chifres	Dentes irregulares	Contas coloridas	Triângulo	Fitas coloridas
Pêlos	Cocar	Riscos corporais	Coroa	Turbante	Colares de miçanga
Chita amarela	Babado (ciganinha)	Tons alaranjado	Flores	Penas	Ausência de mãos
Amanhecer	Tons avermelhados	Penduricalho	Colorido	Saia do Boi	Estampa de onça
	Brilho	Boi vivo	Ideia de movimento	A boca aberta do Boi	

Fonte: Acervo da autora (2023).

O objetivo deste processo descritivo era justamente estimular o pensamento sobre a relação do Boi com a comunidade, identificando quais elementos poderiam ser utilizados como objeto interpretativo a fim de transformar a imagem em uma ideia palpável. Após isso, foi proposto que os artesãos representassem as percepções e as palavras descritas a partir de imagens encontradas em revistas e desenhos que podiam ser feitos por eles (parte 3, da figura 38). Com cola, papel, tesoura, recortes e alguns rascunhos, as palavras sofreram uma releitura, sendo a preparação para o processo cocriativo dos objetos escolhidos, no caso, camisas, como mostra a figura 43.

Aqui é importante que entendamos que o processo de releitura foi feito de modo pessoal e intuitivo, a parte de suas vivências com o Boi e do domínio do conteúdo e dos exercícios praticados durante as oficinas. A figura 43 é o compilado geral da representação desses conhecimentos, e a figura 44 é a mistura de várias referências, dentre eles franjas, a ausência de mãos e muitos rostos.

The grid contains 12 images of fashion design inspirations:

- Image 1 (Top Left):** A woman in a yellow and black patterned jacket and floral skirt, holding a camera. A lioness figurine is on her shoulder. A straw hat with a fern and a colorful geometric fabric swatch are below.
- Image 2 (Top Middle):** A collage of fabric swatches: a black and white striped bag, a heart-shaped green fabric, a red and black patterned fabric, a blue and white patterned fabric, and a small floral fabric.
- Image 3 (Top Right):** A woman in a black dress with a gold floral pattern, wearing a large, wide-brimmed hat.
- Image 4 (Second Row Left):** A collage of colorful floral and geometric patterns, including a large pink and yellow floral pattern and a vertical strip of colorful geometric patterns.
- Image 5 (Second Row Middle):** A collage of fabric swatches and sketches, including a black and white patterned fabric, a green and black patterned fabric, a black and white patterned fabric, and a black and white patterned fabric.
- Image 6 (Second Row Right):** A collage of fabric swatches and sketches, including a red and black patterned fabric, a black and white patterned fabric, a black and white patterned fabric, and a black and white patterned fabric.
- Image 7 (Third Row Left):** A collage of fabric swatches and sketches, including a black and white patterned fabric, a green and black patterned fabric, a black and white patterned fabric, and a black and white patterned fabric.
- Image 8 (Third Row Middle):** A collage of fabric swatches and sketches, including a black and white patterned fabric, a green and black patterned fabric, a black and white patterned fabric, and a black and white patterned fabric.
- Image 9 (Third Row Right):** A collage of fabric swatches and sketches, including a black and white patterned fabric, a green and black patterned fabric, a black and white patterned fabric, and a black and white patterned fabric.
- Image 10 (Bottom Left):** A collage of fabric swatches and sketches, including a black and white patterned fabric, a green and black patterned fabric, a black and white patterned fabric, and a black and white patterned fabric.
- Image 11 (Bottom Middle):** A collage of fabric swatches and sketches, including a black and white patterned fabric, a green and black patterned fabric, a black and white patterned fabric, and a black and white patterned fabric.
- Image 12 (Bottom Right):** A collage of fabric swatches and sketches, including a black and white patterned fabric, a green and black patterned fabric, a black and white patterned fabric, and a black and white patterned fabric.

Fonte: Acervo da autora (2023).

Figura 44 - Parte 3 da atividade de fotoelicitação feita por um coparticipante - ampliada



Fonte: Acervo da autora (2023).

A figura 45 traz algumas características relatadas na parte 02 da imagem, que conseguimos perceber na colagem (parte 03), como: a onça, o brilho, as cores e a predominância do rosa. A imagem do vestido preto com as linhas veio da ideia do lado avesso do bordado feito pelos artesãos, como relata a coparticipante Gisele:

Parece com nosso bordado quando a gente coloca no pano, no veludo pra bordar. Essas linhas, esses traços, olha bem. Eu achei que parece, quando a gente está iniciando, parece até com a costa, as linhas, como se fosse a costa do bordado, não é não? O avesso, muito bonito. Ai, já gostei.¹⁶

Figura 45 - Imagem do Boi - atividade de fotoelicitação (parte 1 e 2) e suas releituras (parte 3)



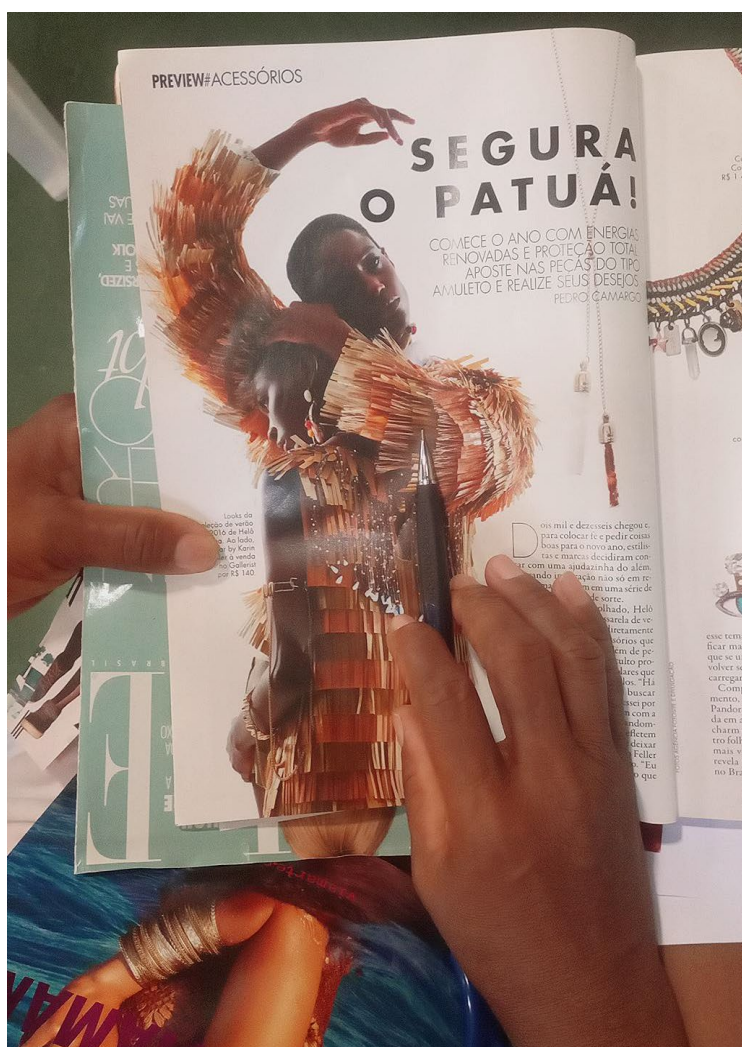
Fonte: Acervo da autora (2023).

¹⁶ Depoimento de Gisele, concedido a Priscila Penha Coelho em 11.08.2023.

A figura 46 é um exemplo de como o exercício foi capaz de aguçar a percepção de detalhes que antes passavam despercebidos, e que começaram a serem enxergados após a realização das oficinas de cocriação. Trazendo uma reflexão sobre características e detalhes dos adornos do Boi da Floresta, a artesã Gisele comenta que esta imagem remete as características dos brincantes do Boi.

Esse rapaz, a roupa dele parece com a roupa do pajé, aquelas palhas, mas aqui eu não sei se é uma palha pintada, colorida, se é mistura com algum couro. Olha aqui na ponta, os detalhes, ó. É como se fossem os dentes, igual ao que tem lá na roupa do pajé.¹⁷

Figura 46 - Reflexão sobre as imagens no processo de pesquisa



Fonte: Acervo da autora (2023).

A figura 47 tem como uma das características mais marcantes, segundo a participante, a ausência de mãos e a confusão de informações, em sua fala ela enfatiza essa questão.

¹⁷ Depoimento de Gisele, concedido a Priscila Penha Coelho em 11.08.2023.

Aqui ó, muita informação, uma confusão, um monte de cabeça, um monte de coisa. Eu botei que tem ausência de mão, aqui tem pouca mão, tudo sem mão. Os tons alaranjados, essa aqui, já é da outra imagem, o movimento, os penduricalhos, queria uma coisa mais avermelhada pra eu colocar no modelo.¹⁸

Figura 47 - Imagem da festa e da índia - atividade de fotoelicitação (parte 1 e 2) e suas releituras (parte 3)



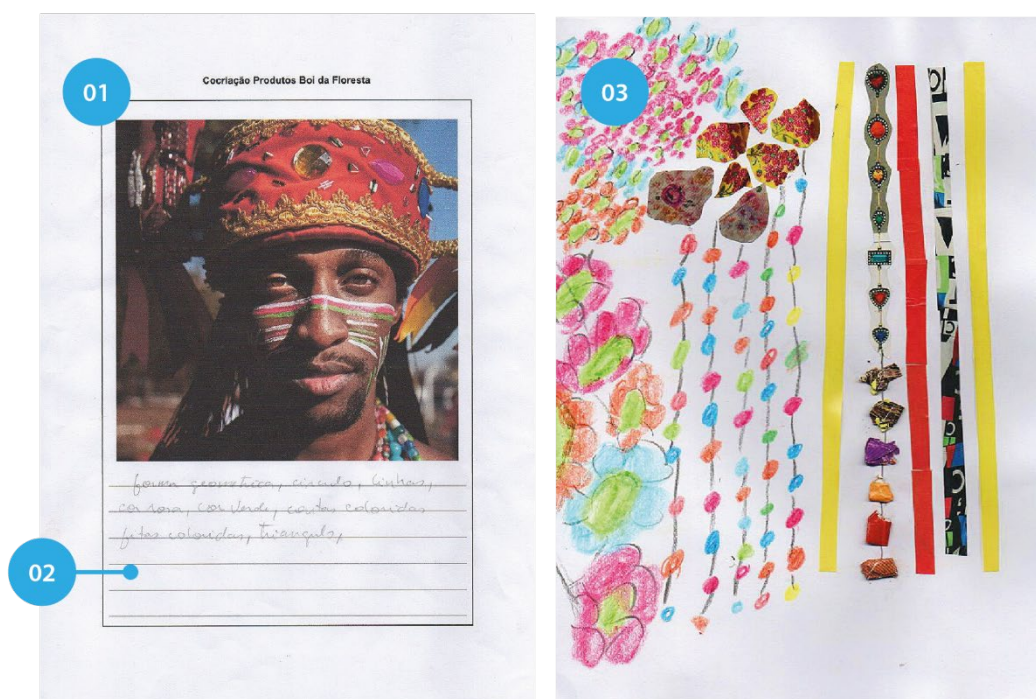
Fonte: Acervo da autora (2023).

Na figura 48 as formas geométricas, as linhas e o colorido são uma inspiração para o coparticipante Luíz, como se vê em seu relato:

¹⁸ Depoimento de Thalyenne, concedido a Priscila Penha Coelho em 11.08.2023.

O meu, eu pensei aqui nas contas, eu fiz isso aqui. As flores não tem tanta relação com a imagem em si, mas eu pensei, tipo, na forma geométrica e nas coisinhas que estavam ao redor pra pensar numa coisa florida, mais colorida. E aqui é mais usar as cores mesmo, do verde e do rosa pra criar, e aqui é mais pra relacionar as linhas que tem no rosto dele. Então foi isso que eu pensei.¹⁹

Figura 48 - Imagem do índio - atividade de fotoelicitação (parte 1 e 2) e suas releituras (parte 3)



Fonte: Acervo da autora (2023).

Já na figura 49, é retratado o movimento, as formas geométricas, a estampa das chitas, as cores e alguns padrões, como é visto no relato da coparticipante Marcela.

Eu misturei tudo gente, eu não achei exatamente as fitas, mas as fitas me chamaram muita a atenção. Então eu trouxe coisas que me lembraram esse movimento das fitas, o movimento da pena. Eu trouxe também foto da cor amarela da chita, que foi uma coisa que me chamou muita atenção. Como eu não achei nada exatamente parecido com a chita, mas eu achei essa mulher aqui, usando a roupa que tem a mesma estampa que a chita tem. Trouxe roupas que representassem os babados, a coroa dela e os turbantes eu não achei nada parecido, mas eu destaquei aqui os turbantes. Esse desenho da coroa dela, eu consegui ver nesse padrão que está na saia também. Essas formas geométricas, eu trouxe pensando nas formas e nos colares também. Essas aplicações na careta de Cazumbá, eu consegui perceber nas aplicações das bolsas. Também essa temática de

¹⁹ Depoimento de Luis, concedido a Priscila Penha Coelho em 11.08.2023.

natureza, me lembrou também as aplicações da cobra, não só por ser da natureza (...). E essa sensação de tecido, que lembra a própria pele e o pêlo de um animal, então isso me remeteu a roupas que trazem essa textura, que trazem a questão de semelhança com o que seria pra representar a própria pele dos animais.²⁰

Figura 49 - Imagem do tambor de crioula e da máscara de Cazumbá - atividade de fotoelicitação (parte 1 e 2) e suas releituras (parte 3)



Fonte: Acervo da autora (2023).

A figura 50 é marcada pela figura do índio, que de acordo com a coparticipante Nadir, tem como

²⁰ Depoimento de Marcela, concedido a Priscila Penha Coelho em 11.08.2023.

destaque as cores, laranja, azul e amarelo, a leveza das penas e os detalhes geométricos nas linhas retratada na pintura corporal.

O que me chamou a atenção aqui no índio, na roupa e no cocar, foram as penas coloridas e essas duas azuis, aí eu trouxe alguma coisa azul, também com algum douradinho e esse laranja com o amarelo das penas, a leveza. Aí eu já pensei alguma coisa das pedrarias que ele traz aqui no pescoço. E essas linhas geométricas eu queria uma coisa afro, mas eu trouxe algo parecido com as linhas da bolsa, mais geométrica, bem parecida com essa pintura indígena que ele tem, que ele traz aqui no corpo, e a leveza das penas. Bom, os tons laranja, eu trouxe aqui nessa imagem, que eu não sei direito o que que é, mas eu trouxe o laranja com o amarelo. Eu me baseei mais nas cores né, e as linhas que traz aqui no rostinho, na pintura, o azul do brinco, os adereços que ele traz no cocar. E todo esse conjunto ficou muito bonitinho, eu tentei trazer aqui, mas também voltado pro animal e pra floresta mesmo, e é isso.²¹

Figura 50 - Imagem da índia - atividade de fotoelicitação (parte 1 e 2) e suas releituras (parte 3)



Fonte: Acervo da autora (2023).

A figura 51 traz uma reflexão interessante sobre o trabalho do bordado do Boi da Floresta, relatado pela coparticipante Nadir:

²¹ Depoimento de Nadir, concedido a Priscila Penha Coelho em 11.08.2023.

Ainda tem mais aqui (...). Essas folhas me lembram muito os ramos que a gente faz no couro do boi, nas peças, nas indumentárias. Eu acho muito parecido com o que a gente faz aqui no barracão, mas ela tá linda, lindona.²²

Figura 51 - Vestido e folhas



Fonte: Acervo da autora (2023).

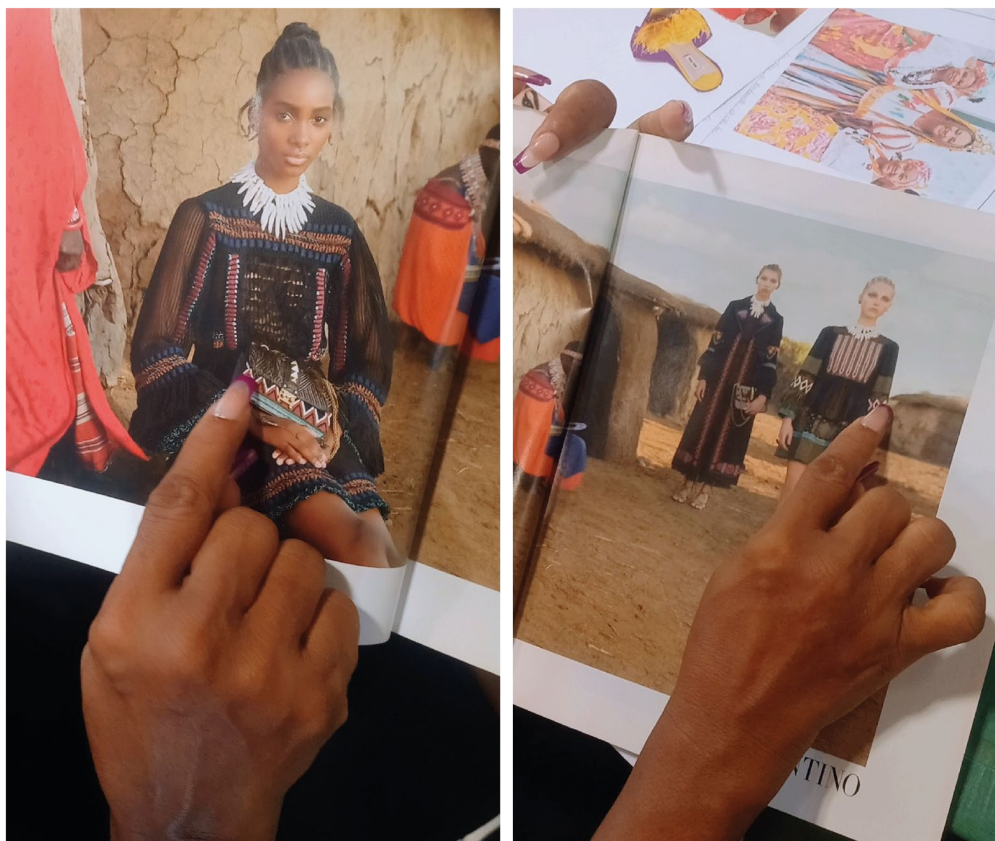
Na figura 52 a coparticipante Nadir faz correlação ao processo produtivo do bordado no dia-a-dia do Boi da Floresta, lembrando-se de detalhes dos bordados e relacionando com a imagem, assim como detalhes de alguns personagens.

Essa parte da bolsa, as formas, parece com os nossos bordados do Boi, aqui o vai e volta. E os dentes que nós utilizamos aqui nas indumentárias, tanto dos caciques. Os barrados da roupa de Cazumbá, bem parecido. Aí eu já fico pensando bem assim pro

²² Depoimento de Nadir, concedido a Priscila Penha Coelho em 11.08.2023.

tema africano. A gente gosta muito disso aqui, esse desenho assim, vai e vem. Pode olhar que tem em vários lugares esses desenhos, esses aqui, faz a frente aqui e faz o barrado lá embaixo.²³

Figura 52 – Detalhes e bordados



Fonte: Acervo da autora (2023).

Na figura 53 vemos a predominância das cores amarela e vermelha, a palha, as formas geométricas, o tigre e a onça como relata o coparticipante Mariano:

No desenho notei várias composições, as cores predominantes são: amarelo e vermelho, eu trouxe esse amarelo aqui nessa jaqueta, junto com essas folhas, essas flores, que representa muito o amarelado do leão, do rosário. Esse vestido parece muito com as aplicações que a gente usa. Esse chapéu aqui, já é um outro tom de amarelo, é um amarelo mais terra, e aí representa o chapéu do Pai Francisco né, o raminho de folha. E aqui são as formas geométricas e as variações de cores que a gente tem no boi. E o tigre e a onça, o tigre que tem muito aqui no bordado, e é isso.²⁴

²³ Depoimento de Nadir, concedido a Priscila Penha Coelho em 11.08.2023.

²⁴ Depoimento de Mariano, concedido a Priscila Penha Coelho em 11.08.2023.

Figura 53 - Imagem do cacique - atividade de fotoelicitação (parte 1 e 2) e suas releituras (parte 3)



Fonte: Acervo da autora (2023).

Por fim, é possível vermos como as imagens se relacionam umas com as outras, quais características predominam entre elas. E como os coparticipantes veem dentro do seu contexto e vivência essa forma de representar o seu próprio universo. É interessante vê-los interpretar as imagens a partir do seu cotidiano e observá-los refletir e exercitar a visão sobre um mundo que elucida suas ideias e ideais.

6.3.2.2 Aplicação da ferramenta - Segundo dia

No segundo dia da oficina, foi sugerido que a partir de todas as referências coletadas com a ferramenta de fotoelicitação, fosse elaborada uma ilustração ou croqui para a customização das camisas (*upcycling*) a partir dos materiais disponibilizados. É importante salientar que o croqui geralmente é pensando na etapa de geração de alternativas, segundo Borgiani (2018) é uma parte primordial onde se é desenvolvido

o desenho das peças a serem pensadas para a coleção. Nesse momento, faz-se necessário agilidade no traçado, para que as ideias possam fluir. Assim como num brainstorm de palavras, as alternativas para as roupas devem ser, inicialmente, traçadas sem julgamento ou delimitações. Quanto mais possibilidades são pensadas, melhor será a criação de uma coleção inovadora e mais bem trabalhada (Borgiani, 2018. p.85).

Assim a definição do

croqui está relacionada aos esboços realizados pelos designers; os traços mais rápidos procuram transmitir a ideia das peças da coleção. O croqui também é uma ilustração, pois denominamos assim os desenhos que têm por objetivo a representação da vestimenta e ser caimento sobre o corpo (Borgiani, 2018. p.86).

Aqui as propostas de alternativas e ideias foram geradas no passo 03 do 1º dia desta oficina, para que assim a ideia gerada fosse direcionada à escolha de referência do coparticipante. Neste processo, foram escolhidas duas imagens trabalhadas no dia anterior, a fim de servirem de inspiração para a elaboração do croqui, como uma espécie de guia na customização das peças. Também é importante considerarmos que a customização é uma atividade antiga para a produção de peças, que tem ganhado mais destaque nos últimos anos. A customização ou *upcycling* é “usado mundialmente, pelos mais variados motivos e setores, como mobiliário, moda, utensílios entre outros” (Moura, 2017). Vivemos na época do “renascimento” do *upcycling*, o que nos traz um impacto

positivo sobre o meio ambiente, por criar menos lixo e diminuir a quantidade de resíduos em aterros sanitários e a emissão de CO₂ na atmosfera. (...) o termo *upcycling*, segundo a matéria do site Fashion Learn (2016), começou a ser utilizado em 1994 pelo empresário e ambientalista alemão Reine Pils, e oito anos depois, foi amplamente difundido pelo arquiteto William McDonough, que divulgou o conceito em seu livro “Do Berço ao Berço: refazendo o caminho das coisas”. E a partir daí vem sendo muito utilizado nas mais diversas áreas, inclusive na moda. (Moura, 2017. p.10).

Assim, entende-se o *upcycling* como sendo

uma forma de recriar, que prega a moda feita para ser durável e não apenas uma tendência passageira e descartável, como disseminada pelo fastfashion, que visa apenas o consumismo e tem por consequência aspectos como a massificação de tendências e, consequentemente, de estilos, bem como o consumismo desacerbado, o que transforma os indivíduos, conforme cita Feghali et al (2008, p. 14 e p. 17), em “vitrines globalmente montadas” (...) (Moura, 2017. p.13).

Com o croqui pronto, como mostra a figura 41, os materiais disponíveis e as camisas para a elaboração da peça, se iniciou a transformação do objeto. Utilizando-se de linhas, bordados, técnicas de costura e bordado com linha, aplicação de tecidos, as peças foram nascendo e se transformando em algo completamente novo e colorido.

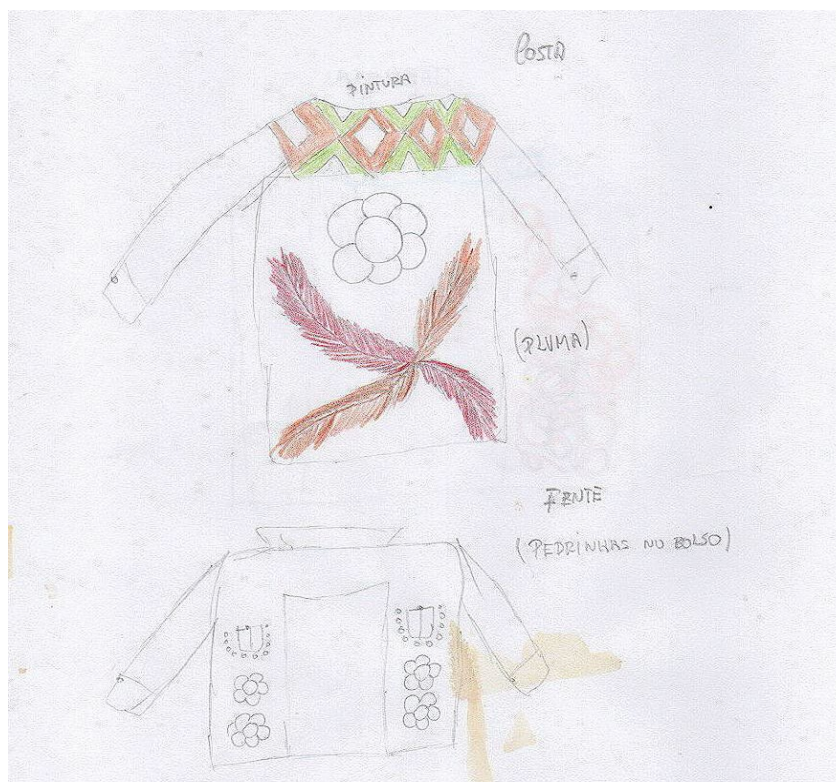
O desenho, ou croqui é uma ilustração que observa a forma como uma indumentária (peça) se comporta no corpo, definindo onde serão os detalhes principais da peça e como será o seu caimento. Segundo Borgiani,

A ilustração permite um registro, através do olhar do ilustrador, de aspectos materiais das roupas e comportamentais de quem os vestia (MORRIS, 2007). A memória gráfica dos costumes e vestes de uma cultura foram retratados por desenhos bem antes da invenção e difusão da fotografia. Por isso, Tejwani (2015) explica que a ilustração de moda cria um arquivo histórico das roupas e da sua relevância em determinado período, perpetuando a peça ao longo dos anos, mesmo quando a indumentária em si não existe mais (Borgiani, 2018. p.86).

Assim a ilustração de moda é uma forma de representar cultura, valores, essências e subjetividades a partir dos desenhos de produtos e de suas coleções, por intermédio da criação de uma

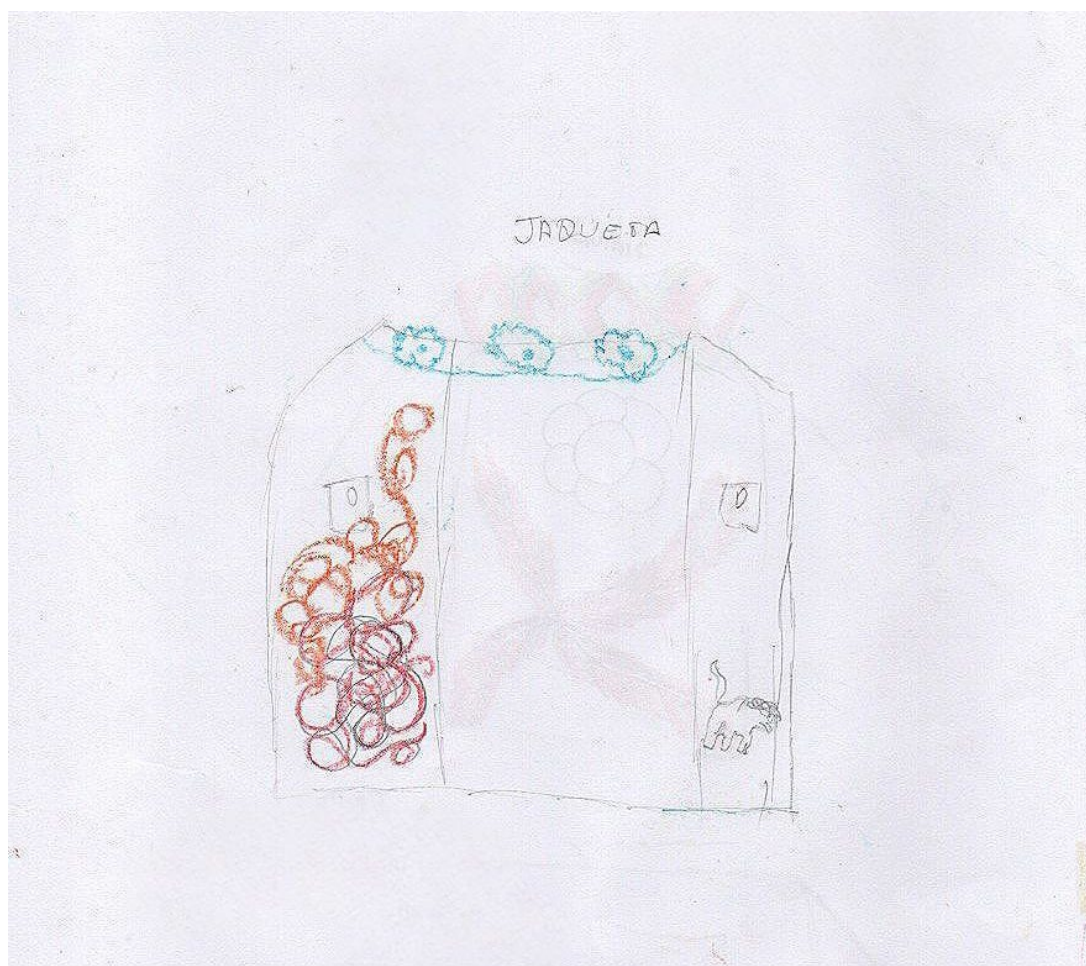
(...) imagem que irá exprimir, em sua essência, informações sobre tendências em sua construção visual. As referências visuais de cores, texturas, estampas, silhuetas e materiais expõem, na ilustração, toda a profusão de mensagens a serem divulgadas. Assim como os editorais de moda, a construção dessa imagem deve seguir uma narrativa que proponha um personagem, um cenário e produtos de moda (Borgiani, 2018. p.87).

Figura 54 - Croqui da camisa, frente e costa



Fonte: Acervo da autora (2023).

Figura 55 - Croqui da jaqueta



Fonte: Acervo da autora (2023).

Vários materiais foram disponibilizados, desde pedrarias, à linhas, tecidos, tesouras, agulhas, camisas, tinta para tecidos, pincéis, entre outros, como mostra a figura 56. Estes materiais foram selecionados com o intuito de abordar técnicas além do bordado, a fim de deixar fluir a criatividade. E por ser um processo de prototipação, neste momento foi preferido que experimentassem as mais variadas técnicas a fim de perceber quais eram as habilidades existentes no grupo, para assim, em uma outra oportunidade poderemos abordá-las.

Figura 56 - Materiais utilizados



Fonte: Acervo da autora (2023).

Alguns relatos foram feitos durante o processo de customização das peças, pois houveram algumas dificuldades encontradas pelos coparticipantes, surgindo então, diálogos e trocas de experiências, abaixo a artesã Gisele ajuda os demais a elaborar um detalhe da peça:

“Não seria melhor enrolar no papel? Aí vinha com uma linha assim por baixo e franzindo assim, ó. Enrolou no papel, aí pega uma agulha com linha e faz assim como se fosse alinhavando, aí tira o papel e dá uma puxadinha que franze.”²⁵

²⁵ Depoimento de Gisele, concedido a Priscila Penha Coelho em 12.08.2023.

Esse relato nos remete à tangibilização de ideias, sentimentos e sensações como parte da experiência com os objetos, neste caso, com os materiais disponibilizados. A partir deles podemos dar um sentido visual a algo, assim como Ingold (2012) explica ao falar de objetos e coisas.

Sentado no meu escritório enquanto escrevo, parece evidente que me encontro cercado de objetos de todo tipo: da cadeira e mesa que sustentam meu corpo e meu trabalho ao bloco de notas no qual escrevo, à caneta na minha mão e os óculos que se equilibram sobre meu nariz. Imaginemos por um instante que cada um desses objetos desaparecesse como por encanto, deixando apenas o chão, as paredes e o teto, vazios. Não posso fazer nada, a não ser ficar em pé ou andar sobre as tábuas do chão. Uma sala sem objetos, poderíamos concluir, é praticamente inabitável. Para que ela esteja pronta para qualquer atividade, ela deve ser *mobiliada*. Como sugerido pelo psicólogo James Gibson (1979) ao introduzir sua abordagem ecológica para a percepção visual, o mobiliário de um cômodo inclui as *affordances*¹ que permitem ao morador realizar suas atividades cotidianas: a cadeira convida e permite sentar; a caneta, escrever; os óculos, enxergar; e por aí vai. De modo mais controverso, Gibson estendeu seu argumento do espaço interior de um cômodo para o ambiente de modo geral. Ele nos pede para imaginar um ambiente aberto, um “plano consistindo só na superfície da terra” (Gibson, 1979, p. 33). No caso-limite – ou seja, na ausência de qualquer objeto – um ambiente como esse seria percebido como um deserto perfeitamente plano, com um céu completamente limpo por cima e terra sólida por baixo, se estendendo em todas as direções até o grande círculo do horizonte. Que lugar desolado seria! (Ingold, 2012. p.27-28).

Assim, tangibilizar algo, é parte da observação participante antropológica, onde segundo Ingold (2016), se inicia na observação sobre o que ocorre 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, concomitante e conjuntamente com as pessoas e coisas que capturam a atenção que se dispensa a elas (Ingold, 2016. p.407).

É importante percebermos que criar é uma forma de releitura de vivências e experimentações, como ocorreu nesta oficina, e que no fim, os quatro coparticipantes produziram duas peças de forma a otimizar todos os conhecimentos adquiridos durante a pesquisa e oficinas elaboradas concomitante ao cotidiano que os cerca. O resultado nos trouxe peças belíssimas e novas ideias, que serão discutidas no item 6.5, a seguir.

6.5 Resultado das oficinas de design de produto

Como resultado das oficinas de cocriação 1 e 2, tivemos a facilitação do diálogo entre os coparticipantes, além do aprofundamento nas relações interpessoais e do entendimento mais submerso sobre quem são essas pessoas, o que elas amam e acreditam. Essa troca foi bem importante para identificar as necessidades e a forma como o trabalho com o artesanato atravessa as suas vidas.

Durante as oficinas foram observadas algumas dificuldades de entendimento, tanto sobre o conteúdo quanto sobre a prática de elaboração das atividades propostas. Como resultados, tivemos a escolha de produtos que a comunidade gostaria de desenvolver, e foi escolhido um deles para elaborarmos em conjunto na oficina de cocriação 2. Os produtos escolhidos na oficina de cocriação 1, foram quatro: camisas bordadas com contorno em suas estampas ou bordados pequenos, tendo em vista a aceleração do processo produtivo; chaveiros de resina, que levarão símbolos com o bordado do boi (este produto precisará ser testado antes, aqui vale apenas como ideia, pois os artesãos acharam interessante trabalhar com uma nova proposta de chaveiros que não há no mercado).

O terceiro produto são adesivos, feitos a partir da biblioteca de fotos que será construída de seus bordados. E, por último, foi escolhido trabalhar com bijuterias, trazendo o bordado para uma releitura das pedrarias e do bumba-meu-boi em forma de jóias, inclusive jóias de corpo. Este produto também necessita de prototipação, pesquisa e estudo.

Vale ressaltar que jóias de corpo ou *Body Chains*, são também conhecidas por correntes para o corpo, são peças que atualmente são feitas a partir de uma releitura inspirada nas jóias do Império Médio Egípcio, estas jóias são encontradas somente nas ‘estatuetas de fertilidade’, não sendo comum na arte formal egípcia segundo Grajetzki (2013). Ele também define esses tipos de jóias, como sendo ‘correntes corporais’, ou seja,

(...) são cordões de contas dispostas cruzando o peito de uma pessoa. Eles são melhor atestados no final do Império Médio, por volta de 1850 a 1650 a.C., mas há evidências de que já eram usados no Primeiro Período Intermediário (Grajetzki, 2013, p.21, tradução nossa).

Após a escolha dos produtos, foi feita a oficina de cocriação 2, onde desenvolvemos os protótipos de duas camisas customizadas, utilizando técnicas de *upcycling*. Foi de suma importância entender e escutar os relatos, ideias e proposições dos coparticipantes. Mostrar-lhes o caminho

de um processo criativo foi extremamente gratificante, ainda mais com os relatos que foram feitos ao final das oficinas:

“Hoje foi bom, expressei sentimentos, expressei várias coisas. Gostei de criar dessa forma, primeira vez que vi isso, não sabia nem pra onde ia. Aprendi muita coisa na oficina, vou virar *stylist*.”²⁶

Expressar a si mesmo das mais variadas formas possíveis, nos causa uma sensação de bem-estar, e essa satisfação com o intangível é o resultado da forma como consumimos as coisas. Para além do consumo do produto material, Manzini (2008) afirma que o bem-estar está ligado à disponibilidade de acesso a serviços, experiências e produtos intangíveis. Manzini (2008, p.46) conceitua essa sensação de preenchimento e felicidade como o “*bem-estar baseado no acesso*”, já que para ele “a qualidade de vida está relacionada à quantidade e à qualidade dos serviços e experiências aos quais podemos ter acesso”.

Aqui também vale refletir sobre a questão do tempo, já que a produtividade está atrelada à velocidade da industrialização e ao mecanicismo das coisas. Essa ideia de produtividade advém da Revolução industrial, como uma forma de crescimento abrupto, onde segundo Cardoso (2016) é resultado de um mercado grande o suficiente com capacidade de absorver um volume exorbitante, e de um retorno ascendente capaz de justificar a rapidez da oferta de um produto. Assim, quando se aumenta a produtividade, acaba-se perdendo o tempo e a contemplação dele, aqui cabe o conceito utilizado por Manzini (2008) de ‘*tempo lento*’, onde ele conceitua essa forma de tempo da seguinte maneira:

O *tempo lento* não é apenas o tempo no qual fazemos algo lentamente, mas também aquele no qual produzimos e/ou apreciamos (profundas) qualidades. De fato, sabemos agora, ou melhor, um número maior de pessoas compreende agora que produzir e apreciar qualidades proporciona uma diferente ideia de eficiência, seja porque reduz a velocidade, nos permitindo usar todo o tempo necessário para fazer as coisas segundo as melhores “regras da arte”, seja porque nos permite apreciá-las, tendo desenvolvido o conhecimento e a sensibilidade requeridos a fim de compreender seu alto grau de qualidade. Por exemplo: considere, por um lado, todo o tempo necessário para produzir um excelente vinho e adicione, por outro, o tempo necessário para desenvolver e refinar nossas habilidades em reconhecê-lo e, finalmente, tomá-lo sendo capaz de perceber todas as suas qualidades. Estas considerações nos indicam, portanto, que a lentidão e o tempo lento não são valores em si, mas consequências da busca por algo que estamos perdendo na atual época do tempo veloz e que podemos denominar de qualidades profundas.

²⁶ Depoimento de Mariano, concedido a Priscila Penha Coelho em 12.08.2023.

A contemplação das coisas a partir da expressividade do subconsciente, nos conecta à essa ideia de “tempo lento”, importante para a vida cotidiana e para o reconhecimento de nós mesmos como indivíduos. Descobrir novos interesses e novas formas de ver o mundo à nossa volta está ligado à contemplação das coisas e a submissão de novas experiências, assim o relato da Gisele vem fortalecer a ideia de que é preciso habitar espaços que corroborem com novas vivências.

“Eu gostei da oficina, queria aprender mais, pra mim foi uma novidade, uma experiência nova, agradável a presença de todos, quero que voltem mais vezes, e que tragam mais novidades. Adorei as cores, porque eu me identifico com cores, principalmente cores fortes, não sou muito chegada a cores fraquinhas né, apagadas. Adoro cor forte, amarelo vivo, vermelho vivo, *laranção*. Então a atividade pra mim, foi bastante interessante, eu quero que você volte mais vezes, pra eu poder aprender mais.”²⁷

Isto interfere até na forma como vivenciamos o nosso habitat, como nos relacionamos e fazemos escolhas, assim é necessário considerar que para a ideia de bem-estar sustentável, é importante salientar “as qualidades totais dos *contextos de vida*” segundo Manzini (2008, p. 53). Devemos levar em conta o

acesso a uma variedade de produtos e serviços, mas também, ou ainda mais, na qualidade e quantidade dos *bens comuns disponíveis* e na possibilidade de praticar uma ecologia do tempo, onde o *tempo rápido*, tanto quanto o *tempo lento e contemplativos*, sejam apropriadamente equilibrados (Manzini, 2008. p.53).

Assim a criatividade serve de apoio para desenvolver novas formas de expressividade e aprendizagem em comunidades criativas, como se encaixa o Boi da Floresta. Vale salientar que ao aplicarmos a criatividade, esses territórios quebram paradigmas e modelos dominantes de pensar e fazer, gerando as *descontinuidades locais* como fomenta Manzini (2008, p.65). Portanto, é necessário apoiar sistemas em que o conhecimento e a criatividade habitam de maneira difusa, sem a limitação do ‘conhecimento “formal” e de firmas criativas’ (Manzini (2008, p.70), a fim de construir “uma futura *sociedade sustentável* baseada no conhecimento.” Assim, o depoimento de Nadir vem afirmar a importância do exercício da criatividade como forma de exercitar a criatividade e a aprendizagem das coisas.

Eu gostei da oficina, porque foi um exercício de criatividade, de relaxamento também, nós ficamos muito à vontade para criar e foi um formato novo de aprender criar um produto a partir de um novo olhar. Porque nós criamos, inicialmente a ideia e depois colocamos essa ideia no papel, então isso é inovador pra nós, e eu acho que é sempre

²⁷ Depoimento de Gisele, concedido a Priscila Penha Coelho em 12.08.2023.

válido. A gente está sempre buscando, a Floresta é isso, nós estamos sempre buscando novos conhecimentos, novas formas de fazer, pra nós é interessante esse jeito de fazer, de criar.”²⁸

Ao observar a entrega dos artesãos ao processo criativo e seu apreço pela maneira como as técnicas de criação foram compartilhadas com eles, acende uma motivação em todos os coparticipantes, tanto pesquisadores quanto os artesãos a verem perspectivas melhores de futuro, em todos os âmbitos. A oportunidade de desenvolver junto, algo que eles amam, se torna mais concreto com a afirmação simultânea da mesma frase: “Todo mundo trabalhou, todo mundo zen”.²⁹

Essa imaginação de futuro é fomentada de várias maneiras, se olharmos pela perspectiva de Manzini (2008), a inovação social realizada por intermédio de comunidades criativas, ainda que seja uma forma de experimento social, traz a possibilidade de se construir modelos sustentáveis, mesmo que estes sejam realizados por minorias sociais. Afinal, são iniciativas capazes de promover e orientar os caminhos à sustentabilidade, assim considerados como “*experimentos sociais de futuros possíveis*” (Manzini, 2008. p.61), que são

(...) laboratórios multilocalizados e difusos, onde diferentes movimentos rumo à sustentabilidade são ensaiados. Como ocorre em qualquer laboratório, ninguém pode dizer, *a priori*, qual experimento terá realmente sucesso. Não obstante, é possível aprender algo por meio de cada uma dessas tentativas, se formos capazes de reconhecer seu valor (Manzini, 2008. p.61).

Ainda na visão de Manzini (2008), mas numa perspectiva de herança de conhecimento, é importante que compreendamos que o “passado” precisa ser considerado como um recurso social e cultural de valor atual. Assim ele conclui esse pensamento ao afirmar que

(...) o valor da sociabilidade de vizinhança que nos torna capazes de trazer novamente vida e segurança que nos torna capazes de trazer novamente vida e segurança aos nossos bairros e cidades. É o respeito pelas estações climáticas e a produção local de alimentos que pode reorganizar a insustentável rede de fornecimento e produção atual. É o compartilhamento que nos torna capazes de reduzir o peso da aquisição individual de equipamentos, sem renunciar às funcionalidades que desejamos. Por fim, cada um desses casos representa a herança de conhecimento, padrões de comportamento e formas de organização que, à luz das atuais condições de existência e dos atuais problemas, podem representar um valioso material de construção para o futuro

²⁸ Depoimento de Nadir, concedido a Priscila Penha Coelho em 12.08.2023.

²⁹ Depoimento de Gisele e Nadir, concedido a Priscila Penha Coelho em 12.08.2023.

(Manzini, 2008. p 66 apud CCSL, 2007, tradução nossa).

Aqui também cabe uma reflexão em relação ao Design Participativo (DP), Simonsen (2013. p.64, tradução nossa) aborda sobre as mudanças dos métodos, ferramentas e processos como uma forma de permitir e melhorar “a participação genuína na formação de sociedades futuras. Em particular, precisamos desenvolver ferramentas que possam nos ajudar a visualizar e resolver questões éticas que possam surgir no uso atual e futuro”.

A ideia de futuro perpassa sobre a relação entre o DP e a educação, onde para Buchanan (2001), as possibilidades da pesquisa em design são capazes de se abrir para uma nova maneira de educar, assim

O design abre a possibilidade de um insight central a respeito de um novo tipo de universidade que está em formação hoje e que tende a emergir com mais clareza no próximo século. (...) uma universidade que valoriza a teoria, mas não despreza a prática e não ignora os problemas distintos e a necessidade de conhecimento substantivo sobre fazer ou produzir (Buchanan, 2001. p.7, tradução nossa).

Assim a ideia de futuro causa uma ruptura na hierarquização do design moderno, da forma como é vista e deve ser feita a educação, já que o conhecimento segundo Noronha (2018, p.128) “deve ser conciliado com base no território e com a participação coletiva.” Por fim, o fato é que novas oportunidades e novas formas de conhecimento adicionam às comunidades criativas como o Boi da Floresta, oportunidades sobre o futuro, tanto dentro de seus territórios quanto além deles.

A oficina de cocriação 2 trouxe resultados, nessa dinâmica de troca de conhecimentos entre os coparticipantes, as figuras 57 e 58, refletem o compartilhamento do saber ao longo dos encontros. Podemos observar a aplicação de técnicas para além do bordado, que foram representadas a partir da releitura de suas vivências e das ferramentas que lhe foram apresentadas.

Figura 57 - Peça prototipada: camisa/ Modelo: Mariano



Fonte: Acervo da autora (2023).

Figura 58 - Peça prototipada: jaqueta/ modelo: Gisele



Fonte: Acervo da autora (2023).

Há uma diversidade de produtos que podem ser desenvolvidos, a fim de levar o Boi da Floresta como arcabouço produtivo de objetos de uma cultura que nos envolve, trazendo para a comunidade uma oportunidade de novas rendas e transformando o Boi da Floresta em uma marca que leva moda e design às ruas.

Fomentar a possibilidade de geração de espaços rentáveis munidos de cultura e conhecimento fluído é característica de comunidades criativas e relevante pois a “Maturidade, bem viver e bem-estar coletivo são categorias importantes para estabelecer a autonomia em um sistema, marcando a ideia de futuridade como um dos fatores que nos levariam a uma transição” Noronha (2018, p.128).

Manzini (2008) afirma que comunidades criativas são incubadoras de iniciativas baseadas no conhecimento, pois tendem a emergir onde a economia do saber é mais desenvolvida e por isso é um campo muito *fértil*. Pois ajudam a gerar contextos dinâmicos e tolerantes que partem de um sistema onde tanto o conhecimento quanto a criatividade dialogam entre si, oferecendo oportunidades de desenvolvimento de ideias que no contexto do Boi da Floresta potencializa suas características culturais e sua força como território agregando nome e valor para a transposição de sua imaterialidade nas suas criações e concepções - trazendo o potencial do inédito, do único, da realização do intangível.

Algumas questões sobre os processos produtivos dos produtos do Boi da Floresta foram levantadas durante as oficinas de cocriação, principalmente os relacionados às questões de tempo, pois é de suma importância que a criação e produção de produtos respeite os períodos e datas de comemoração e apresentação do Boi, que apesar de serem em menor quantidade no 2º semestre do ano, ainda existem e precisam ser respeitados, pois são parte de sua cultura e crença. Essa ideia é reforçada a partir dos relatos de Nadir Cruz, sobre oficinas anteriores que foram realizadas com o intuito de gerar renda a partir da produção de produtos para o Boi da Floresta.

“E aí por exemplo, vamos produzir tal, mas determinados momentos em que nós temos aqui o ritual e que não podem ser interrompidos, nós não estávamos produzindo, e aí mais um obstáculo. A gente precisa aprender uma forma, alternativa, de trabalhar o lucro, mas não interromper os rituais e o tempo do Boi.”³⁰

Vérge (2020. p. 39, 40) remonta essa relação com o tempo a partir da história e da ideia da decolonização, a concepção de respeitar os momentos e os rituais se liga a sua ideia de justiça,

³⁰ Depoimento de Nadir, concedido a Priscila Penha Coelho em 11.08.2023.

seja ela “(...) justiça reprodutiva, justiça ambiental e crítica na indústria farmacêutica, direito dos/as imigrantes, dos/as refugiados e fim do feminicídio, luta contra o Antropoceno-Capitaloceno racial e luta contra a criminalização da solidariedade”. Assim, para ela é importante que observemos se há existência de conexões e quais são. Dentro desse reflexo, é importante considerar que a sociedade capitalista é fomentada pela hegemonia de ideias colonizadoras, assim, devemos desmitificar essa “segmentação induzida pela ideologia e “aprender o modo pelo qual a produção e a reprodução social se articulam historicamente”. (Vérges, 2020. p.40).

Superar as ideias colonizadoras de um patriarcado, requer segundo Escobar (2016, p.39, tradução nossa) além de uma “cura cultura interna, a revitalização das tradições e a criação de outras novas.” E para isso, é necessário que entendamos que a concepção da ideia de autonomia está ligada às práticas associadas, a reelaboração dos modos de fazer (Escobar, 2016, p.40, tradução nossa). Portanto, quando a comunidade do Boi trabalha dentro das condições do espaço, estamos fortalecendo pensamentos e práticas matriarcais, capazes de fortalecer a autonomia dos territórios.

Já a visão de Canclini (1989) reflete sobre o processo de confecção artesanal como sendo um impressor de sua história, que está presente de duas formas: no produto confeccionado e no processo de confecção artesanal. A partir dessa afirmação, como negar a adequação do tempo nas vivências cotidianas do Boi, se é esta que caracteriza a inspiração necessária para a tangibilização das coisas. Vale refletir que o processo de produção capitalista tende a sufocar a percepção do “tempo lento” de Manzini (2008) como forma de improdutividade, esquecendo-se de que na verdade é este que concede a autenticidade e o valor das coisas.

Vale ressaltar que ao considerarmos questões relacionadas ao processo de produção e reprodução de peças iguais, devemos em contrapartida levar em consideração o fato de que o artesanato é uma produção manual, única e pessoal, ainda que em grupo. E mesmo que tenha uma certa reprodutividade, cada peça será possuidora de suas particularidades, pois nela não cabe a ideia de produção industrial em larga escala. Seria até antagônico pensar numa alta escalabilidade de produção, quando falamos de autonomia dos espaços e sustentabilidade, já que

(...) para ser sustentável, um sistema de produção, uso e consumo tem que ir ao encontro das demandas da sociedade por produtos e serviços sem perturbar os ciclos naturais e sem empobrecer o capital natural. Isto significa em primeiro lugar reduzir drasticamente o uso dos recursos ambientais (Manzini, 2008, p. 25).

Nadir reforça e levanta essa questão durante as oficinas, ao perceber que o processo de criação

que lhes foi mostrado nelas é livre e não precisa seguir padronizações ao pé da letra. Ela relata e compara o processo aos de oficinas anteriores:

“E nós tínhamos aqui uma turma de 15 a 16 pessoas, mas nós não conseguimos fazer, por exemplo: ah, colares, cento e tantos colares do mesmo jeito, sempre tinha alguma coisa diferente um do outro, aí não emplacou.”³¹

O trabalho artesanal envolve subjetividade e por isso é capaz de envolver sentimentos como uma filosofia de vida. É intrínseco a comunidade criativa do Boi da Floresta, nota-se no seu dia-a-dia as narrativas afetivas que se concentram em seu ambiente. Esta questão vale um debate juntamente à Escobar (2016), já que ao falar sobre “*diseño ontológico*”, percebemos que observar é também criar formas de ser e existir. Assim expressar sentimentos é uma maneira de fortalecer a autenticidade das comunidades, é a forma como a vida das pessoas se articulam com suas práticas e culturas. Reforçando a autonomia de sua existência e criando novos mundos, como maneira de garantir a sua individualidade.

Há uma outra questão abordada durante os encontros realizados na comunidade, esta é relacionada ao lucro e ao fazer

“Outro obstáculo: visualizar o lucro direto, porque quando é para o Boi, nós temos uma filosofia de vida que envolve sentimentos. Aí quando entra a questão do sentimento no fazer, ele deixa de ser só o lucro. O propósito principal não é só ganhar dinheiro, nós queremos, mas não é só isso, existe uma outra coisa no meio.”³²

Essa “outra coisa” que não tem definição exata, mas por um momento penso que podemos chamá-la de “êxtase”, é o que é sentido e dá sentido à produção artesanal. Um emaranhado de emoções que se formam a partir da experimentação do saber-fazer e da expectativa de um resultado palpável inspirado por um universo intangível. Esse encantamento do saber-fazer, segundo Mourão et al (2022) vem da

(...) experimentação de sentir as etapas em um contexto de construção do conhecimento e da importância no processo. Essa aptidão envolve um ato do sentir, em conjunto, entre as pessoas envolvidas, com os sentidos das ações. (...) A tradição dos modos de fazer manual é estimulada como vivência e economia social importante para o desenvolvimento local. O aprendizado entre gerações tende a se preservar nos lugares, onde a memória se faz como valor cultural imprescindível (Mourão et al, 2022. p.3 e 4);

³¹ Depoimento de Nadir, concedido a Priscila Penha Coelho em 11.08.2023.

³² Depoimento de Nadir, concedido a Priscila Penha Coelho em 11.08.2023.

Como parte desse valor da memória é importante também considerarmos os processos e o tempo das pessoas da comunidade, pois isto também é herança das gerações. Assim, organizando os sistemas produtivos de forma que não os amarrem a atividades que não possam ser maleáveis, tanto em questão de ideias, quanto de produção e reprodução delas. Noronha (2011, p.124) discute essa relação com o tempo ao falar que há “concepções diferentes de tempo - **o tempo do artesanato e o tempo da encomenda.**” Dentro de sua pesquisa sobre as cadeias produtivas do artesanato de Alcântara, Noronha (2011, p.124) especifica o tempo do artesanato como um que,

(...) varia de acordo com a disponibilidade da matéria-prima, os tempos de secagem, e como o material se comporta em relação à variedade do ar. Estes parâmetros são variáveis e oscilam de acordo com o período do ano. As encomendas, ainda que poucas, chegam a toda época, sem que a ação do clima seja considerada e, portanto, sem atentar-se para a própria característica do produto *terroir* - a sua ligação com o meio ambiente, com os costumes e as tradições associadas aos processos produtivos.

Há também o tempo de mercado que difere do tempo do artesanato, este acompanha o processo de produção industrial em larga escala e é incapaz de acompanhar a realidade da produção manual. Esta ideia de produtividade culminou com o advento da revolução industrial, a ideia “de um sistema de fabricação que produz em quantidades tão grandes a um custo que vai diminuindo tão rapidamente que passa a não depender mais da demanda existente, mas gera seu próprio mercado” (Cardoso, 2008. p.26). Não compactua com a realidade da autopoiese das produções artesanais que dependem do tempo das comunidades e das pessoas que a habitam.

Por isso é importante que respeitemos o tempo de produtividade a fim de reafirmar a tradicionalidade da comunidade, tendo em vista que “o tempo de cada coisa” é o fator principal na agregação de valores e vivências dos territórios. Fomentar a importância do tempo e do respeito aos seus momentos de aprofundamento em sua cultura é um pilar no exercício da criatividade e da extensão de conhecimentos. Desenvolver mutuamente um espaço que converse com o tempo, as subjetividades e as técnicas criativas é uma forma de apropriação do território, da cultura daqueles que habitam esses territórios (Noronha, 2011). Portanto vale refletirmos sobre a seguinte questão: “E aí a gente tem que parar, pensar, ver como é que a gente vai fazer, porque isso aqui vem agregar, não desconstruir.”³³

³³ Depoimento de Nadir, concedido a Priscila Penha Coelho em 11.08.2023.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O intuito desta dissertação foi promover a partir da coparticipação uma forma de desenvolver uma atividade que buscava gerar renda para os bordadores do Boi da Floresta em períodos com menos procura de suas atividades. Para isso foi necessário entender os processos do Boi, como este se organiza como comunidade criativa, tal o papel que ele representa para o seu entorno, e a relação das pessoas com ele.

Decidiu-se trabalhar com o bordado, pois durante o início da pesquisa de campo, foi identificado esse ponto de fragilidade que é primordial para a permanência do Boi. Bordar agrega todas as indumentárias utilizadas, alcançando a produção de souvenirs feitos pelos bordadores, estes são: boizinhos, chapéus, e uma variedade de outros artesanatos.

Inicialmente, por meio da literatura existente sobre o Bumba-meu-boi, buscou-se descobrir o real significado da festividade, a fim de identificar de forma geral os costumes, as tradições, e a própria história. Só então, depois disso, foi possível iniciar a pesquisa de campo e se inserir nesse universo de forma mais profunda, criando-se assim vínculos com a comunidade. Tendo em vista que o território é construído a partir dessas relações entre as pessoas, se inserir nesses meios e participar desses espaços nos torna parte de sua história.

A partir da pesquisa de campo, foi realizado o mapeamento de input e output inspirado no Design Sistêmico, como funciona o processo de produção, desde a compra dos insumos, ao desenvolvimento e criação das atividades que compreende o espaço, até o descarte e uso de suas sobras. A fim de fazer um rearranjo e diminuir os resíduos produzidos pelos artefatos construídos, o bordado veio como ponte mais frágil desse processo, pois é nesse ponto que há maior variedade de sobras, como explicado no capítulo 5.5.

O Boi, além de ser uma comunidade criativa, também é um espaço social que presta serviços à comunidade. Sua preocupação com o bem-estar dos que o cercam é visto todos os dias, pois é o fundamento base de sua existência. Desta maneira buscou-se entender o que são comunidades criativas, como funcionam e qual o seu propósito, e cada uma depende de acordo com suas particularidades.

Também foi utilizado na pesquisa o Design Participativo, a fim de fomentar os processos de coparticipação entre o design e a comunidade. Ao mesclarmos essas teorias à prática do Boi da

Floresta, foram percebidos os aspectos operacionais e organizacionais com mais aprofundamento.

Esta pesquisa contribui para o campo do design, na perspectiva de entender os espaços comunitários e experimentar processos produtivos a partir de metodologias e ferramentas do Design, a fim de considerar as relações interpessoais e culturais desses territórios. Entendendo e discutindo sob o ponto de vista do outro, conhecendo as suas individualidades, trabalhando seus pontos fortes e minimizando problemas reconhecidos dentro desses espaços, tais como: processos produtivos, aplicação de técnicas, e geração de renda, entre outros.

Estar submerso nesses territórios nos abre uma óptica muito maior sobre a realidade que nos cerca e de como podemos construir como comunidade, espaços que fomentem oportunidades de trabalho, de conhecimento e de reafirmação cultural e social para as pessoas que ali habitam. Durante as oficinas e o afunilamento de laços, compreender como as pessoas se comportam, conversar e se aprofundar no seu dia-a-dia faz com que estejamos mais próximos de nossas raízes, e abre uma gama de conhecimentos e possibilidades aplicáveis por intermédio do Design.

Criar e identificar conjuntamente caminhos a serem seguidos de forma que compreendam o tempo, a cultura e a vida das pessoas é a grande temática deste trabalho. Entender a comunidade e suas dimensões é uma ponte enorme para futuras aplicações e ideias que serão trabalhadas posteriormente.

O alcance do processo de cocriação foi além do esperado, pois além de estimular a participação, as trocas de vivências e a experimentação de novas formas de criar ainda desconhecidas para os coparticipantes, foram encontrados grandes talentos, com uma perspectiva de futuro brilhante. Estes só precisavam encontrar o caminho, fazer parte dessa busca de si do outro é muito satisfatório, pois potencializa o quanto somos capazes de causar impactos pequenos e grandes.

Observar a forma como as ideias foram desenvolvidas ao longo das oficinas, mostra a possibilidade criativa que poderemos chegar mais adiante, com o avanço das trocas de conhecimento e com a prática. A prototipação das camisas trouxe a certeza de uma riqueza de conhecimento e sensibilidade reservadas, a fim de serem trabalhadas numa perspectiva maior. Os resultados, ainda que só prototipados, foram esclarecedores em mostrar a qualidade dos produtos que poderemos alcançar. Pois são ideias que no contexto propício irão melhorar os processos produtivos, fomentando o trabalho dos artesãos durante todo o ano, trazendo lucro e reconhecimento a comunidade criativa do Boi da Floresta. Ainda que tenha sido apenas um

exercício de criação, vê-se a possibilidade de futuro e o comprometimento dos envolvidos, em aprender, criar e produzir.

Durante as oficinas realizadas, foram percebidas dificuldades durante as práticas, não de entender a forma de fazer, mas de expressar o que pensavam e sentiam. Os exercícios fizeram com que aos poucos os coparticipantes ficassem mais familiarizados com os processos criativos, tanto que isso se reflete nas falas ao longo desta pesquisa. De uma forma geral, nesta pesquisa foi possível cumprir os objetivos, tanto de investigar os processos criativos dos bordadores; o de fortalecer a autonomia por intermédio do Design Participativo, levando em conta a sustentabilidade econômica e cultural quanto o de desenvolver protótipos participativamente.

Vale lembrar que quando o “boi vai pra rua”, leva um pedaço de cada pessoa que habita ali. E quando somos capazes de entender as raízes fincadas no verdadeiro significado da cultura do Bumba-meu-Boi, as possibilidades se tornam inúmeras. Alguns questionamentos ficam no fim desta pesquisa, um deles seria entender o porquê dos produtos anteriormente feitos pela comunidade da Floresta, nunca se estabelecerem no mercado.

Outra questão é seguir em frente com as experimentações dos produtos selecionados pela comunidade e colocar adiante no mercado, considerando o tempo e a produção dos artesãos, de forma que otimizemos isso com os lucros e o mercado local. São questões que serão desenvolvidas junto ao Sebrae a partir do edital FAPEMA/SEBRAE nº 02/2023 - Economia criativa, pelo Programa Inova Maranhão, juntamente com a mesma equipe de pesquisa.

8. REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Gabrielle. **Quilombo urbano: identidade, resistência e memória negra**. 2021. Disponível em: <https://observatoriodefavelas.org.br/quilombo-urbano-identidade-resistencia/>. Acesso em: 21.10.22.

BISTAGNINO, Luigi. **Systemic Design Sistemico: progettare la sostenibilità a ambientale** - 2ª edição. Editora Slow Food, Brasil. 2011.

Boi da Floresta - **Expedições**. Direção: TV Brasil. Cidade: São Luís. Produção da TV Brasil. 2011. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wKunufkDdJ4>. Acesso em 14.10.22.

BORGIANI, Danielle. **Viés - Moda & Design [recurso eletrônico]** : métodos e reflexões – Recife : Ed. UFPE, 2018. Acesso em 01.09.23.

BRANDÃO, Luísa Sopas Rocha. **Processos criativos, técnicas e linguagens utilizadas na produção artesanal da manifestação cultural do Bumba-meu-boi no Maranhão**. São Paulo, 2016. 251 p. Disponível em: <https://teses.usp.br/teses/disponiveis/16/16134/tde-16022017-100412/publico/luisasopasrev.pdf>. Acesso em: 05.05.22.

BUCHANAN, Richard. **Design Research and the New Learning**. Design Issues: Volume 17, N. 4, Autumn 2001, p. 23.

CANCLINI, Néstor Garcia. **Las culturas populares en el capitalismo**. San Lorenzo - México: Editora Patria, S.a. de C.V. - 1989.

CARDOSO, Letícia Conceição Martins. **AS MEDIAÇÕES NO BUMBA MEU BOI DO MARANHÃO: uma proposta metodológica de estudo das culturas populares**. Porto Alegre, 2016. 271 p.

CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à história do design**. Blucher - 3ª ed./ São Paulo, 2008.

CERQUEIRA, Daniel Lemos. **Bumba-meu-boi no Maranhão: uma releitura de seus primeiros registros sonoros**. Universidade do Estado de Santa Catarina. Revista Nupeart. Volume 16. 2016. p.81-98.

COELHO, Priscila Penha. **DESIGN DE SUPERFÍCIE: O desenvolvimento de rendas inspiradas no São João, com foco na renda de bilro**. Monografia do curso de design - UFMA, 2019. São Luís - MA.

CRESWELL, John W. **Research design: qualitative, quantitative, and mixed methods approaches.** London: Sage Publications - 4th ed. 2014.

CUSICANQUI, Silvia Rivera. **Ch'ixinakax utxiwa: uma reflexão sobre práticas e discursos descolonizadores** - 1ª edição - Buenos Aires: Lemon Ink, 2010. 80 p.

DAMATTA, Roberto. **Carnavais, malandros e heróis: Para uma sociologia do dilema brasileiro.** Rocco, Rio de Janeiro. 1936.

DEL PRIORE, Mary. **Festas e Utopias no Brasil Colonial.** Editora Brasiliense: São Paulo-SP. 1ª edição. 1994. 137 p.

ESCOBAR, Arturo. **Autonomía y diseno: La realización de lo comunal.** Editorial Universidade do Cauca, 2016. 281 p.

EVERLING, Marli T. Design, Participação e Engajamento como estratégias para Qualificar Relações de Uso em Abordagens de Design no Âmbito do Projeto ETHOS. **GAMPI plural'17.** Univille. 2017. 15 p. Disponível em: <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/http://pdf.blucher.com.br.s3-sa-east-1.amazonaws.com/designproceedings/gampi2017/16.pdf>. Acesso em: 23.07.22.

FACCA, Cláudia Alquezar. **O designer como pesquisador: uma abordagem metodológica da pesquisa aplicada ao design de produtos.** Revista Educação Gráfica – edição especial 2009.

FRANQUEIRA, Teresa. Defining Design Activism with Teresa Franqueira - **WDO: World Design Organization.** 2021. 2p. Disponível em: <https://wdo.org/defining-design-activism-with-teresa-franqueira/>. Acesso em: 22.10.22.

FERREIRA, Alais S. F. Pesquisa-ação: relações com o design. **DATA Journal: v.5, n1.** 2020, p. 170-189.

GALLAS, Juliana Cristina; AGUIAR, Alcineide Pimenta; REIS, Claudio Gonçalo; RODRIGUES, Renato Buchele. Economia Criativa e Inovação Social: Uma Análise a Partir de uma Comunidade de Artesãos Cearenses. **Desenvolvimento em Questão.** 2019, 17(49), 176-190.

GRAJETZKI, Wolfram. **Body chains in Middle Kingdom Egypt.** 2013. Disponível em: https://www.academia.edu/8821907/Body_chains_in_Middle_Kingdom_Egypt_G%C3%B6ttinger_Miszellen_237_2013_21_24 . Acesso em: 02.09.23.

HARPER, Douglas. **Talking about pictures:** a case for photo elicitation. Visual Studies, Vol. 17. nº.1, 2002. Acesso em: 30.05.23.

INGOLD, Tim. **Trazendo as coisas de volta à vida:** emaranhados criativos num mundo de materiais. Horizontes Antropológicos. Porto Alegre, ano 18, n.37, jan/jun 2012, p.25-44.

_____. **Chega de etnografia! A educação da atenção como propósito da antropologia.** Porto Alegre - Educação: revista quadrimestral. v. 39, nº3, 2016, p. 404-411.

IBGE. **Estatísticas de Gênero:** Indicadores sociais das mulheres no Brasil. Estudos e Pesquisas - Informações Demográficas e Socioeconômicas. Nº 39, 2018. Disponível em: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv101551_informativo.pdf. Acesso em: 10.08.22.

IPHAN. **Dossiê de Registro do Complexo Cultural do Bumba-meu-boi do Maranhão.** São Luis - MA. 2011. Disponível em: [chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/http://portal.iphan.gov.br/uploads/ckfinder/arquivos/Dossie_bumba_meu_boi\(1\).pdf](chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/http://portal.iphan.gov.br/uploads/ckfinder/arquivos/Dossie_bumba_meu_boi(1).pdf). Acesso em: 10.10.22.

IZIDIO, Luiz Lagares; MORAES, D.; LANNA, S. L. B. O ambiente de crise como causa política para o design. **Cuadernos del centro de estudios de diseño y comunicación**, v. 99, p. 1, 2019.

_____. Design em tempos de insurgência. In: COLÓQUIO INTERNACIONAL DE DESIGN, 2020, Belo Horizonte. **Anais [...]**. São Paulo: Blucher, 2020. p. 565-575. (v. 8).

JOHANSSON, Allan; KISCH, Peter; MIRATA, Murat. **Distributed economies:** a new engine for innovation. Journal of Cleaner Production, Amsterdam, v. 13, n. 10-11, p. 971-979, ago./set. 2005.

KRUCKEN, Lia. **Design e território:** valorização de identidades e produtos locais. São Paulo-SP. Studio Nobel, 2009. 130 p.

LATOUR, Bruno. **Onde aterrar?** Como se orientar politicamente no Antropoceno. Rio de Janeiro- RJ, 2020. Bazar do Tempo. 160p.

LAKATOS e MARCONI. **Fundamentos de metodologia científica** - 5. ed. - São Paulo : Atlas, 2017.

MACCAGNAN, Ana M.C. **A dimensão do toque na experimentação:** Uma investigação de espaços de hesitação no design – Unisinos – Porto Alegre, 2021.

MANHÃES, Juliana. **Memórias de um corpo brincante:** A brincadeira do Cazumba no Bumba-boi maranhense. UNI-RIO - RJ, 2009.

MANZINI, Ezio. JÉGOU, François. **Sustainable everyday:** scenarios of urban life. Milan, 2003. Edizioni Ambiente - 274 p.

_____. **Design para a inovação social e sustentabilidade:** comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais. Rio de Janeiro. E-papers, 2008. 104 p.

_____. **Fazendo as coisas acontecerem:** Inovação Social e Design. Massachussets Institute of Technology Design. Volume 30, nº 1. Inverno, 2014.

_____. **Quando todos fazem design:** uma introdução ao design para a inovação social. São Leopoldo, RS. – UNISINOS, 2017.

_____. **Designing coalitions:** Design for social forms in a fluid word. DESIS Network, Politecnico di Milano. Milan - Italy. Strategic Design Research Journal, Unisinos. 2017. 187-193.

_____. **A discussion on the Present and the future of social innovation, design and sustainability.** DESIS Network. 2020. Conversations 2020.

MELLO, Daniela da Silva. **Arte, memória e identidade:** o bordado na contemporaneidade. UNESCO - Criciúma, 2014. Disponível em: <http://repositorio.unesc.net/bitstream/1/2709/1/Daniela%20da%20Silva%20Mello.pdf>.

MESQUITA, J. M. C.; MARTINS, H. C. **Segmento varejista:** sazonalidade das vendas e resultados financeiros. BBR. Brazilian Business Review (Edição em português. Online), v. 8, p. 66-87, 2011.

MINAYO, Maria Cecília. **Avaliação por triangulação de métodos:** abordagem de programas sociais. Ed. Fundação Oswaldo Cruz. 2005. 244 p.

MOURA, Tainara Schuquel de. **O upcycling na construção de novas peças do vestuário a partir de itens em desuso.** UTFP - Paraná, 2017. 90 p.

MOURÃO, Nadja. **Crochetar com design:** laços de afetos em tempos atuais. P&D - Minas Gerais - 2022. Disponível em: <https://pdf.blucher.com.br/designproceedings/ped2022/1919890.pdf>. Acesso em: 10.08.23.

NORONHA, Raquel. **A cultura afro-maranhense através de imagens** / Raquel Gomes Noronha. Hamilton Lima Oliveira Filho, Camila Andrade dos Santos, Organizadores. São Luís: EDUFMA, 2009.

_____. **Identidade é valor:** às cadeias produtivas do artesanato de Alcântara. São Luís, MA: EDUFMA, 2011.

_____. The collaborative turn: challenges and limits on the construction of a common plan and on autonomía in design. **Strategic Design Research Journal** – UNISINOS, 2018.

_____. Designs do por vir: vida, movimento e corporeidade. **VIII Simpósio de Design Sustentável**. Curitiba-SC. 2021. 11 p.

OLIVEIRA, Alini Nunes de. As múltiplas funções das festas no espaço geográfico. **INTERAÇÕES**, Campo Grande, v.13. n.1, p.81-92. 2012. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/inter/a/p9JsgCShXZqwZPNMSFsDRfc/?lang=pt#:~:text=As%20festas%20podem%20relacionar%2Dse,em%20que%20as%20festas%20ocorrem>. Acesso em: 19.02.22.

PAULI, Gunter. **Blue economy:** nuovo rapporto al Club di Roma – 10 anni, 100 innovazioni, 100 milioni di posti de lavoro. Milano: Edizioni Ambiente, 2010. 342 p.

PEREIRA, Carolina Nascimento. **O bordado como ferramenta educacional no Brasil entre os séculos XIX e XX**. Revista História da Educação. Rio Grande do Sul. Abril - 2021.

ROTH, Susan. **The State of Design Research**. Design Issues, v. 15, n. 2, 1999, p. 18–26. Disponível em <www.jstor.org/stable/1511839>.

SANDERS, E. B. N.; STAPPERS, P.J. **Co-Creation and the new landscapes of design**. Taylor & Francis. vol. 4, nº1, 2008, p.5-18. Acesso em: 22.08.23.

SANTOS, Aguinaldo dos. **Seleção do método de pesquisa:** guia para pós-graduação em design e áreas afins – Curitiba, PR: Insight, 2018, p.230.

SANTOS, Antônio Bispo dos. **Tecendo Redes Antirracistas: Áfricas, Brasis, Portugal**. Grupo Autêntica. Belo Horizonte. 1ª edição, 2019.

SANTOS, Boaventura de Sousa. Boaventura: Descolonizar o saber e o poder. **Outras Palavras**. 2019. Disponível em: <https://outraspalavras.net/crise-civilizatoria/descolonizar-o-saber-e-o-poder/>. Acesso em: 16.09.22.

SIMONSEN, Jesper; ROBERTSON, Toni. **Routledge International Handbook of Participatory Design**. Routledge Taylor e Francis Group. Nova York-NY. 2013. 300 p.

SPINUZZI, Clay. The methodology of participatory design. **Technical COMMUNICATION**. Volume 52, number 2. p.163-174, maio-2005.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da pesquisa-ação** - Cortez Editora São Paulo: SP- 2ª edição, 1986. 110 p.

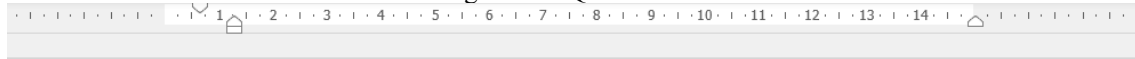
TRIPP, David. **Pesquisa-ação: uma introdução metodológica**. Universidade de Murdoch. Educação e Pesquisa: Revista da faculdade de educação da USP, São Paulo, v.31, n.3, p.443-446, set/dez. 2005.

VERGÈS, Françoise. **Um feminismo Decolonial**. Ubu Editora. 1ª edição. 2020. 144 p.

VEZZOLI, Carlo. **Sistema produto + serviço sustentável: fundamentos**. Curitiba, PR: Insight, 2018. 178 p.

ANEXOS

Figura 59 - Questionário



Entrevista com artesãos do Boi da Floresta

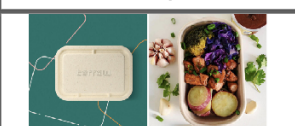
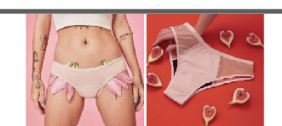
1. Idade, sexo e nome
2. Contato, e-mail e telefone
3. Onde você mora?
4. Me conte um pouco sobre você? Este campo é livre para você contar o que você quiser. Por exemplo: trabalho, estilo de vida, estrutura familiar, personalidade, o que almeja com o bordado, sonhos e planos, etc.
5. O que o bordado significa para você?
6. Você gosta de bordar?
7. Qual seu nível de conhecimento do bordado (sendo 1- “não sei” e 5 – avançado)?
8. Você borda há quanto tempo? É uma atividade esporádica ou permanente?
9. Quanto tempo você disponibiliza diariamente para o bordado?
10. O bordado é sua única fonte de renda, se não, qual a outra?
11. Você borda exclusivamente para o Boi da Floresta, ou recebe encomendas?
12. Qual o período você tem mais encomendas de bordado?
13. Em relação a sua disponibilidade para participar do Workshop de Design, como é a sua disponibilidade? Qual dia e horários melhores para você?

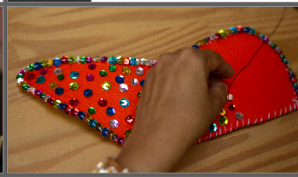
Fonte: Acervo da autora (2023).

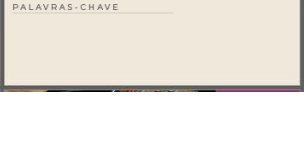
Figura 60 - Slides da Oficina de Cocriação 1: Teoria das Cores

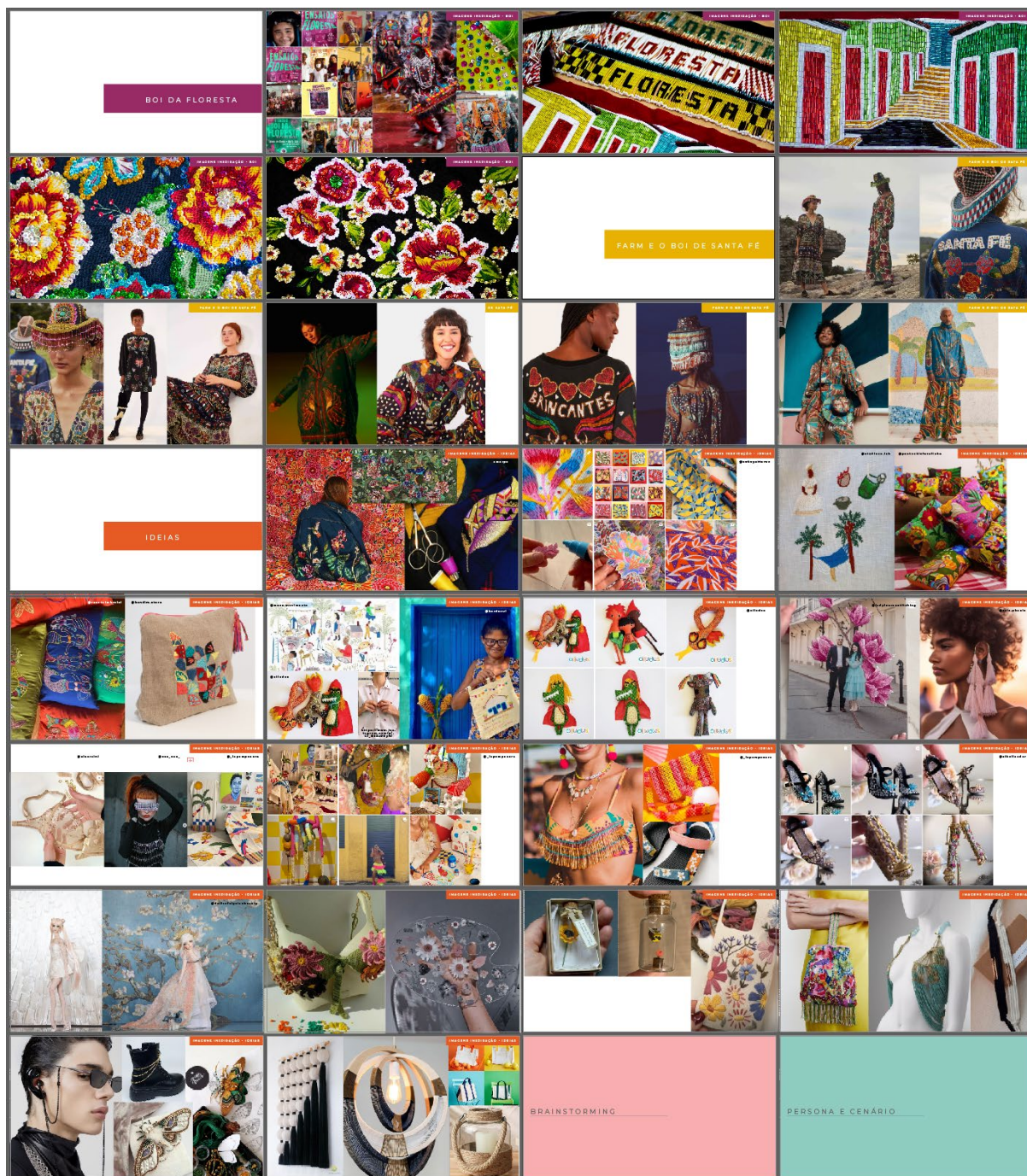
	Todas as cores são amigas de suas vizinhas amantes de suas opostas. - Marc Chagall -	Teoria básica das cores Em 1666, Isaac Newton descobriu que um prisma divide a luz em um espectro de cores: vermelho, laranja, amarelo, verde, azul, índigo e violeta. Ele usou um prisma ao contrário de um disco, muito semelhante ao que os artistas utilizam hoje em dia para descobrir a relação entre as cores.	
É o mapa básico que apresenta a relação entre as cores. Na infância as crianças aprendem a misturar as cores de acordo com este modelo, e os artistas usam-no para trabalhar com pigmentos (tinta a óleo, aquarela e gouache, entre outros).	Cores primárias O vermelho, o amarelo e o azul são cores puras que não podem resultar da mistura de outras. Todas as demais cores no disco são criadas a partir da mistura das primárias.	Cores secundárias O laranja, o verde e o azul-escuro são cores que resultam da mistura de duas cores primárias.	Cores terciárias Cores como o laranja-avermelhado ou o verde-amarelado surgem da mistura de uma cor primária com uma secundária.
Cores análogas Esquemas de cores construídos a partir de matizes que se situam próximo uns dos outros (cores análogas) têm diferenças cromáticas mínimas.	Matiz É o local da cor no interior do espectro. Um matiz vermelho pode parecer marrom com saturação baixa ou rosa em valor claro.	Intensidade É a vivacidade ou o enfraquecimento da uma cor. A cor é enfraquecida pela adição de preto ou branco, ou seja, por sua neutralização em direção ao cinza (baseado nos valores). Valor É o caráter claro ou escuro da cor (brancidade ou brilho). O valor não depende da matiz, nem da intensidade da cor. Escurrecimento É uma variação de matiz produzida pela adição de preto. Clareamento É uma variação de matiz produzida pela adição de branco. Saturação É a pureza relativa da cor, resultando-se para o cinza.	Aspectos da cor Toda cor pode ser descrita em relação a um conjunto de atributos. Ao compreendermos essas características, faremos escolhas melhores na combinação das cores.
Cores contrastantes destacam mais as formas, enquanto cores com valores próximos suavizam os elementos. Cores semelhantes em valor e intensidade, com matiz diferente. Cores semelhantes em matiz e valor, com diferentes intensidades.	Disco de cores graduadas Cada matiz no disco cromático apresenta-se aqui numa série progressiva de valores, escurrecimento e clareamento. Note que o ponto de maior saturação não é o mesmo para cada matiz. A maior intensidade de amarelo tende para o final mais claro da escala tonal, assim como o azul é mais intenso na zona mais escura. Use o disco de cores graduadas para encontrar combinações de cores que são similares em valor ou saturação, ou use-o para construir relações contrastantes.	CMYK É utilizado no processo de impressão. Enquanto pintores usam o disco cromático básico como guia para a mistura de tintas, a impressão usa um conjunto diverso de cores: ciano, magenta, amarelo e preto. Usado para reproduzir a gama de cores encontrada nos tons coloridos: C, M, Y e K são conhecidas como cores primárias, e a impressão colorida é chamada de "quadrifórmula".	RGB É o sistema aditivo usado para desenvolver projetos na tela. Porcentagens diferentes de luz vermelha, verde e azul combinam-se para gerar as cores do espectro. O branco surge quando as três cores estão com força máxima e o preto quando nenhuma luz é, portanto, nenhuma cor é emitida. Qualquer cor pode ser descrita tanto pelo CMYK como pelo RGB ou ainda por outros modelos cromáticos. Cada modelo (também chamado "espaço cromático") usa números para registrar informações cromáticas uniformemente ao redor do planeta e por mídias variadas. Diferentes monitores, impressoras e condições de impressão afetam a aparência final da cor, assim como a luz no ambiente onde ela é vista. As cores parecem diferentes sob luz fluorescente, incandescente ou natural e raramente permanecem as mesmas de um espaço a outro.

[illegible]

			
As medalhas das Olimpíadas de Tóquio foram produzidas com metais reciclados de aparelhos eletrônicos. Durante sua fabricação, coletaram mais de 6 mil toneladas de lixo eletrônico no Japão, com o intuito de reduzir o impacto ambiental.	O desodorante natural da paraffina é o primeiro com embalagem 100% compostável do país. Feito em tubo de papel, impermeabilizado com resina vegetal para resistir à umidade. Cheio de descartado no lixo reciclável, junto com outros papéis (como anéis).	Com uma taxa de reciclagem de 98% no Brasil, a indústria de alumínio é um exemplo da embalagem de sucesso. Em apenas 0,03 segundos uma lata pode sair da produção e voltar para consumo depois de reciclada, e vive economia muita água, energia e matéria vegetal.	A marca B.O.B. - Barrow Bottle transforma produtos em barris. A produção das barris utiliza a mesma água da que se utiliza para a sua produção. Além disso, a marca dispõe o uso de embalagens plásticas, ficando no uso do papel reciclado para todos produtos.
		O design sustentável na cadeia produtiva	
A barris é uma marca de embalagem 100% biodegradável e compostável para delivery e take-away. Feito por meio de plástico reciclado, a barris é feita de plástico reciclado e é feita de plástico reciclado.	Além da vida, uma única mulher usou antes a 10 mil dobras, a barris acabou em menos de 10 minutos. Assim, a barris também pode ser usada como alternativa ecológica para descartar lixo reciclável e não descartar.	Recuperação e reaproveitamento do material Projeto "Simplex" Redução da Matéria-Prima Energias Renováveis Utilizar materiais eco-friendly Resistência dos materiais Logística reversa e design sustentável	
1. Recuperação e reaproveitamento do material	2. Projeto "Simplex"	3. Redução da Matéria-Prima	4. Energias Renováveis
Os materiais utilizados nos processos de confecção do produto devem estar o mais próximo possível da sua origem natural para que quando possível sejam recuperados e reutilizados. Materiais compostos são de difícil recuperação e reciclagem, pois é muito difícil separar os componentes originais.	O processo de produção dos produtos de forma simples, mais logicamente sem descartar dos fatores estéticos. O processo de produção simplificado presente nos design sustentável, geralmente tem custo de produção menor, pois utilizam menos materiais e são mais fáceis de serem montados, nomeados e gerados em temperatura.	Os resíduos não estão presentes apenas no processo de descarte do material, o processo de descarte é apenas uma fração do montante do que é jogado fora durante o processo de fabricação e montagem do produto. Nesse contexto tecnológico que diminui a recuperação de resíduos não muito bem vindos, aproveitamos ao máximo da matéria-prima e obtendo ganhos de ordem econômica e ambiental.	Um dos objetivos do desenvolvimento sustentável, todavia é importante ponderar sempre sobre o custo ambiental socioeconômico e ambiental associado ao uso e ao ciclo de vida dos equipamentos que utilizamos de energias renováveis e a logística por trás dos processos de produção. Por exemplo, a utilização de energia elétrica no Brasil para o transporte de uma mercadoria pode emitir da forma indireta mais gás carbônico do que se utiliza uma fonte de energia elétrica de origem renovável. Isso é uma consequência da hidroeletricidade e a superação da vegetação nativa libera consideravelmente mais gases de efeito estufa, incluindo o gás carbônico, o que não ocorre no plantio das árvores da cana-de-açúcar que atualmente ainda utilizam dos resíduos abundantes do processo de fabricação do álcool para a produção de energia elétrica.
5. Utilizar materiais eco-friendly	6. Resistência dos materiais	7. Logística reversa e design sustentável	O design e a sustentabilidade, passos para implementação
A preocupação com o material empregado na construção do produto também é uma das prioridades do design sustentável, visando por utilizar matéria-prima renovável em detrimento de não renováveis. Como por exemplo o bambu, uma das origens vegetais e mineral, materiais de sustentabilidade plásticos reciclados e derivados da vegetação fibrosa que utilizam elementos de fácil acesso e abundante na natureza como terra ou fibras em conjunto a conhecimento de comunidades tradicionais como resultado a construção de tijolos, forro para telhados e artesanato etc.	As pesquisas e optar por materiais mais resistentes ocorre o aumento da vida útil do produto contribuindo para maior qualidade menor impacto e também maior valor agregado do produto, pois um produto durável evita a necessidade da fabricação de um substituto.	Instrumento introduzido pela política Nacional de Resíduos Sólidos é um importante elemento a ser considerado no processo do design sustentável. A logística reversa consiste na responsabilização de toda cadeia produtiva, abrangendo no processo de produção, distribuição e venda de um produto. Seus principais objetivos são: 1. Redução dos impactos ambientais e sociais causados pelo uso e descarte dos produtos. 2. Logística reversa ambiental e social, visando a recuperação e o reaproveitamento dos materiais e produtos.	

ezio manzini	Passo 1 " [...] dar mais peso à dimensão ambiental do que já estamos fazendo. De fato, embora seja verdade que a convivência colaborativa pode reduzir o consumo de espaço e recursos, a possibilidade de que isso aconteça de forma signifi cativa deve estar clara e explicitamente incluída entre os objetivos do projeto. O mesmo pode ser dito para formas de mobilidade alternativas ou uso de campos individuais, ou para a produção e consumo de alimentos locais e orgânicos. E assim por diante. Enfim, o primeiro passo a ser dado é evidenciar e maximizar o valor ambiental da inovação social transformadora, como temos praticado até agora."	ezio manzini	Passo 2 " [...] trata-se de implementar inovações sociais que tenham como objetivo primeiro e fundamental os interesses do Planeta. Ou seja, a regeneração dos sistemas ecológicos que o compõem (como rios, matas, espécies vegetais e animais, biogeotas íntimas). A novidade em relação ao que fizemos até agora é que, neste caso, a principal motivação para a ação é a produção de um valor ambiental."	Conversations 2020 - Rede DESIS Inovação Social para o Planeta https://www.denisweb.org/2020/02/02/Inovação-Social-para-o-Planeta/	Artigo sobre sustentabilidade Design sistêmico: uma forma de pensar o processo produtivo do bordado do Boi da Floresta https://www.denisweb.org/2020/02/02/Design-sistêmico-uma-forma-de-pensar-o-processo-produtivo-do-bordado-do-Boi-da-Floresta/
O Boi da Floresta: uma comunidade criativa e de inovação social	galles (2019) " [...] considera a Economia Criativa (EC) como uma grande fortalecedora dos processos produtivos no âmbito de uma comunidade, pois utiliza-se da criatividade como principal força motriz para gerar trabalho e renda, por meio da criação de artefatos mediados pelo saber-fazer baseado no conhecimento empírico de uma comunidade, promovendo a inclusão social e a disseminação do conhecimento."	leifere (2021) " [...] os aspectos que envolvem os trabalhos manuais das comunidades, que emergem por meio de suas subjetividades, e que geram valor econômico para o grupo conforme os mecanismos envolvidos ao capitalismo cognitivo."	Costello (2022) "Desenvolver maneiras para que esse processo de criação e de produção possa ser um espaço colaborativo-criativo horizontal e democrático é importante e norteia a inovação social. Nessa perspectiva, o design envolve-se em aspectos políticos que, por sua vez, interfere nos processos internos de design, mediando sua atuação de "solucionador de problemas" para "mediador" de ações contextualizadas à realidade do espaço em que coabita."		
Atividade: uma relação com a comunidade, no qual o Boi da Floresta está inserido, e a importância da participação comunitária. A atividade é realizada em um espaço comunitário, onde os participantes são convidados a participar de uma atividade de bordado, que é uma forma de expressão cultural e de inovação social. A atividade é realizada em um espaço comunitário, onde os participantes são convidados a participar de uma atividade de bordado, que é uma forma de expressão cultural e de inovação social.					
O Boi da Floresta e o Design Sistêmico	johansson (2006) " [...] a atual insustentabilidade ambiental e socioeconômica está intrinsecamente relacionada com o nosso modelo de produção centralizada e em larga escala. Sendo assim, esse apresenta uma alternativa baseada em uma organização de unidades flexíveis, ligadas sinergicamente entre si, na qual as produções são organizadas em pequena escala."	O que é o Design Sistêmico?	" [...] se estruturou por intermédio de parcerias locais. O CS parte de uma visão de que a produção e o consumo devem ser vistos como processos contínuos e interligados, onde o design atua como um elemento centralizador e articulador. A ideia é criar um espaço de diálogo entre os produtores e os consumidores, onde o design atua como um elemento centralizador e articulador. A ideia é criar um espaço de diálogo entre os produtores e os consumidores, onde o design atua como um elemento centralizador e articulador."		

			
ESTAMPAS VERÃO 2024 			
	OUTRAS TENDÊNCIAS - NEW YORK 		
			
			
			
			
			
			
			
			
			



Fonte: Acervo da autora (2023).

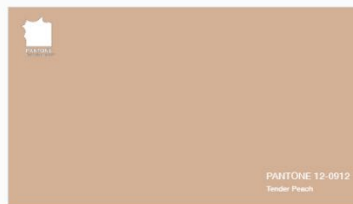
Figura 63 - Slides da Oficina de Cocriação 1: Teoria da criatividade

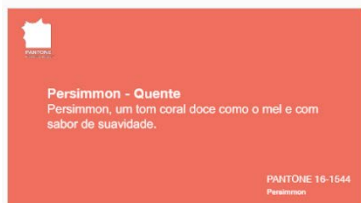
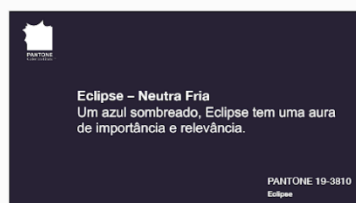
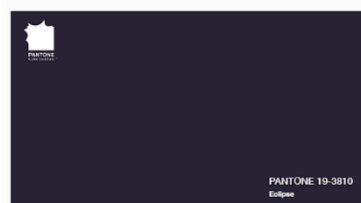
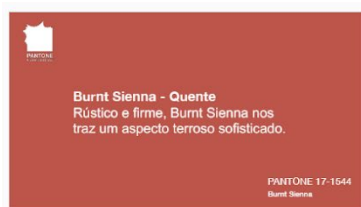
TEORIAS DA CRIATIVIDADE Princípios da Criatividade	thomas edison "criatividade é 1% de inspiração e 99% de transpiração".		
etapas da criatividade INSPIRAÇÃO PREPARAÇÃO INCUBAÇÃO ILUMINAÇÃO VERIFICAÇÃO "Thomas Edison tentou com desesperado problema a parafusos em busca de solução" - Cláudio de Aguiar, 1998	Elementos-chaves das diversas fases do processo criativo e suas respectivas ferramentas		1. Preparação 2. Criação de ideias 3. Seleção de ideias 4. Revisão do processo criativo
3. Seleção de ideias 4. Revisão do processo criativo Parâmetros	ferramentas - análise paramétrica - análise morfológica - mesclagem - analogia - clichês e provérbios - brainstorming - brainwriting - panela semântica/público-alvo - persona e cenário	ferramentas - análise paramétrica - análise morfológica - mesclagem - analogia - clichês e provérbios - brainstorming - brainwriting - panela semântica/público-alvo - persona e cenário	
brainstorming 1. Como termo cunhado por Alex Osborn em 1953 2. Como método de "brainstorming" de ideias, onde 4 indivíduos em grupo, com o objetivo de gerar ideias, se reúnem para discutir e desenvolver ideias e soluções para um determinado problema. 3. Como método de "brainstorming" de ideias, onde 4 indivíduos em grupo, com o objetivo de gerar ideias, se reúnem para discutir e desenvolver ideias e soluções para um determinado problema.	brainstorming 1. Como termo cunhado por Alex Osborn em 1953 2. Como método de "brainstorming" de ideias, onde 4 indivíduos em grupo, com o objetivo de gerar ideias, se reúnem para discutir e desenvolver ideias e soluções para um determinado problema. 3. Como método de "brainstorming" de ideias, onde 4 indivíduos em grupo, com o objetivo de gerar ideias, se reúnem para discutir e desenvolver ideias e soluções para um determinado problema.	brainstorming 1. Como termo cunhado por Alex Osborn em 1953 2. Como método de "brainstorming" de ideias, onde 4 indivíduos em grupo, com o objetivo de gerar ideias, se reúnem para discutir e desenvolver ideias e soluções para um determinado problema. 3. Como método de "brainstorming" de ideias, onde 4 indivíduos em grupo, com o objetivo de gerar ideias, se reúnem para discutir e desenvolver ideias e soluções para um determinado problema.	brainstorming 1. Como termo cunhado por Alex Osborn em 1953 2. Como método de "brainstorming" de ideias, onde 4 indivíduos em grupo, com o objetivo de gerar ideias, se reúnem para discutir e desenvolver ideias e soluções para um determinado problema. 3. Como método de "brainstorming" de ideias, onde 4 indivíduos em grupo, com o objetivo de gerar ideias, se reúnem para discutir e desenvolver ideias e soluções para um determinado problema.
panela semântica público-alvo Para desenvolver um projeto de marketing, é necessário conhecer o público-alvo. O público-alvo é o grupo de pessoas que você deseja atingir com sua mensagem. Como usar essa ferramenta?	E agora, quem é o meu público-alvo? Quem é o seu público-alvo? Quem é o seu público-alvo? Quem é o seu público-alvo?	panela semântica público-alvo Para desenvolver um projeto de marketing, é necessário conhecer o público-alvo. O público-alvo é o grupo de pessoas que você deseja atingir com sua mensagem. Como usar essa ferramenta?	panela semântica público-alvo Para desenvolver um projeto de marketing, é necessário conhecer o público-alvo. O público-alvo é o grupo de pessoas que você deseja atingir com sua mensagem. Como usar essa ferramenta?
persona e cenário Persona Cenário	persona e cenário Persona Cenário	persona e cenário Persona Cenário	persona e cenário Persona Cenário
Briefing Sempre considere o briefing	referências Priscila Pansa		

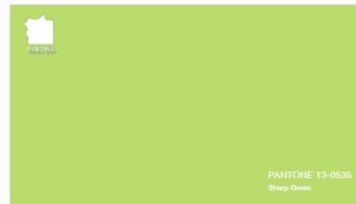
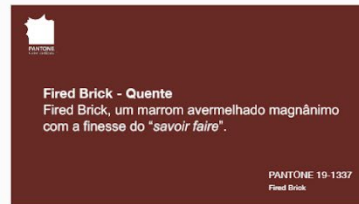
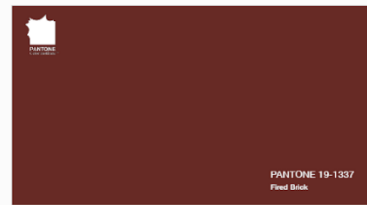
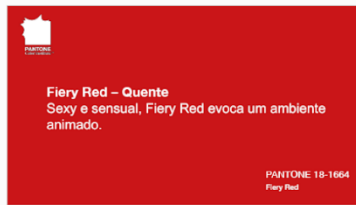
Fonte: Acervo da autora (2023).

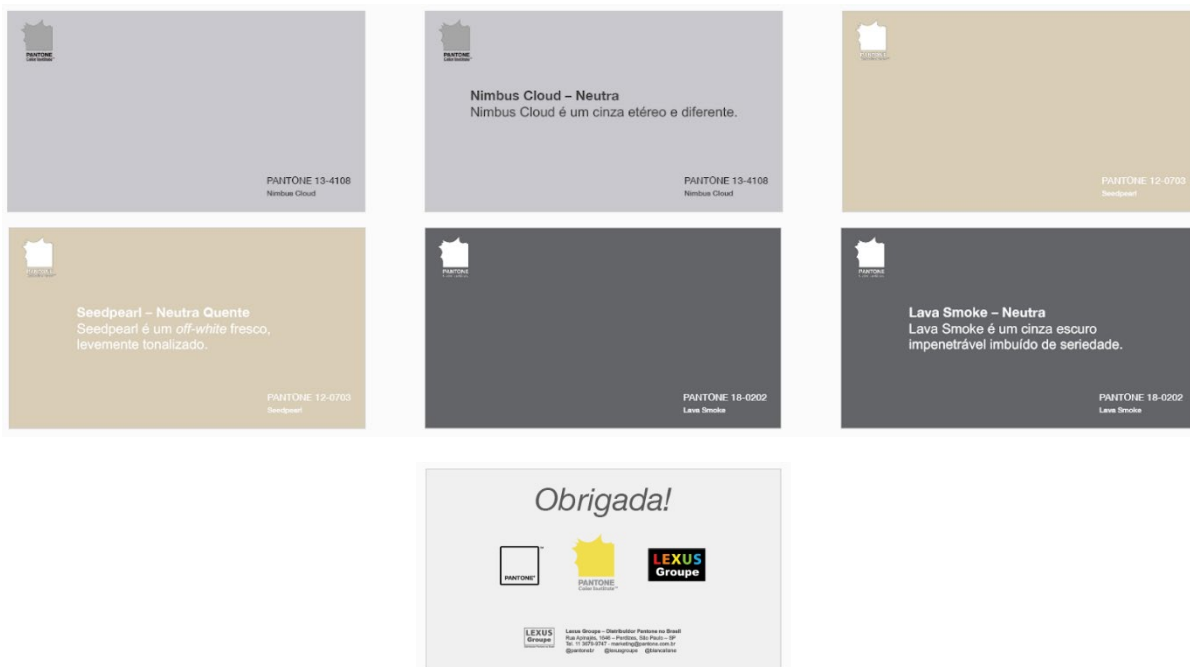
Figura 64 - Slides da Oficina de Cocriação 1: Material Complementar

FCR - Outono/Inverno - Nova York 2023/2024 Pantone Fashion Color Trend Report Outono/Inverno 2023/2024 sobre a Semana de Moda de Nova York	FCR - Outono/Inverno - Nova York 2023/2024 Laurie Pressman Pantone Color Institute	FCR - Outono/Inverno - Nova York 2023/2024 Leatrice Eiseman Universidade Estadual de Pontifícia Católica









Fonte: Acervo da autora (2023).

Figura 65 - Bordado Paz no Brasil



Fonte: Acervo da autora (2023).

Figura 66 - Oficina de Bordado: folhas



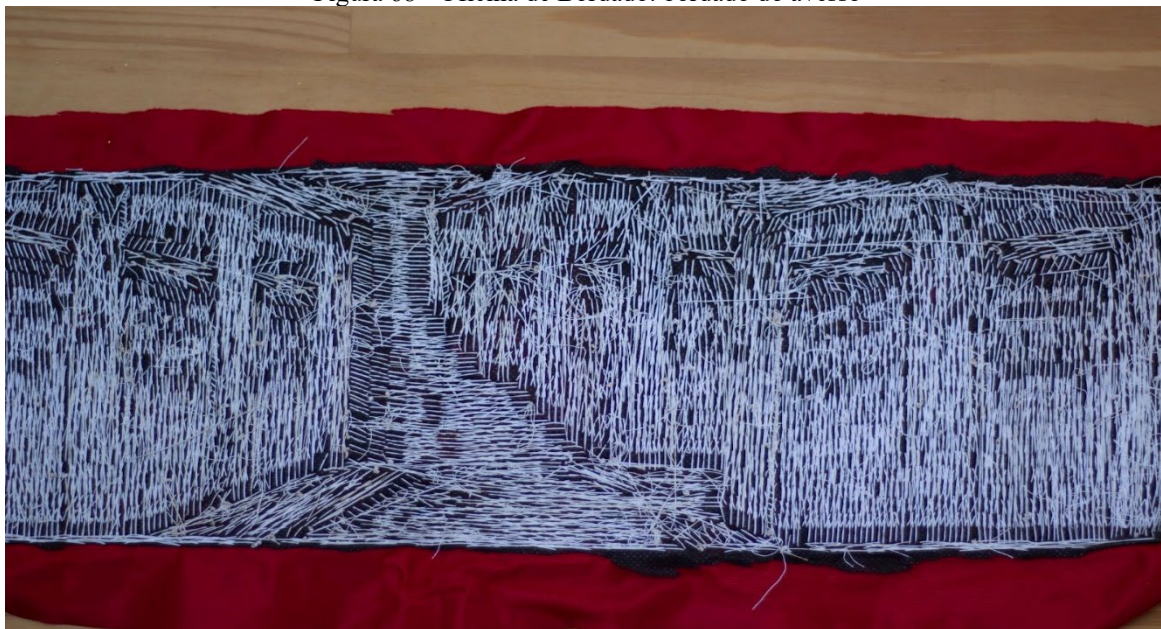
Fonte: Acervo da autora (2023).

Figura 67 - Oficina de Bordado: flores



Fonte: Acervo da autora (2023).

Figura 68 - Oficina de Bordado: bordado do avesso



Fonte: Acervo da autora (2023).

Figura 69 - Oficina de Bordado: o boi



Fonte: Acervo da autora (2022).

Figura 70 - Oficina de Bordado: bordado da santa



Fonte: Acervo da autora (2022).

Figura 71 - Oficina de Bordado: Maria



Fonte: Acervo da autora (2022).

Figura 72 - Oficina de Bordado: borboleta



Fonte: Acervo da autora (2022).

Figura 73 - Oficina de Bordado: Gisele



Fonte: Acervo da autora (2023).

Figura 74 - Oficina Careta de Indumentária – bordado da capa



Fonte: Acervo da autora (2022).

Figura 75 - Oficina de Indumentária - tintas de tecido



Fonte: Acervo da autora (2022).

Figura 76 - Careta de Cazumbá



Fonte: Acervo da autora (2022).

Figura 77 - Oficina de bordado - Flores douradas



Fonte: Acervo da autora (2022).

Figura 78 - Oficina de indumentária: orelha de Cazumbá



Fonte: Acervo da autora (2022).

Figura 79 - Oficina de indumentária: orelha de Cazumbá



Fonte: Acervo da autora (2022).

Figura 80 - Oficina de indumentária: produção da máscara de Cazumbá



Fonte: Acervo da autora (2022).

Figura 81 - Oficina de indumentária: produção da máscara de Cazumbá



Fonte: Acervo da autora (2022).

Figura 82 - Bordado da frente do chapéu de fita



Fonte: Acervo da autora (2023).

Figura 83 - Oficina de bordado - participantes concentrados



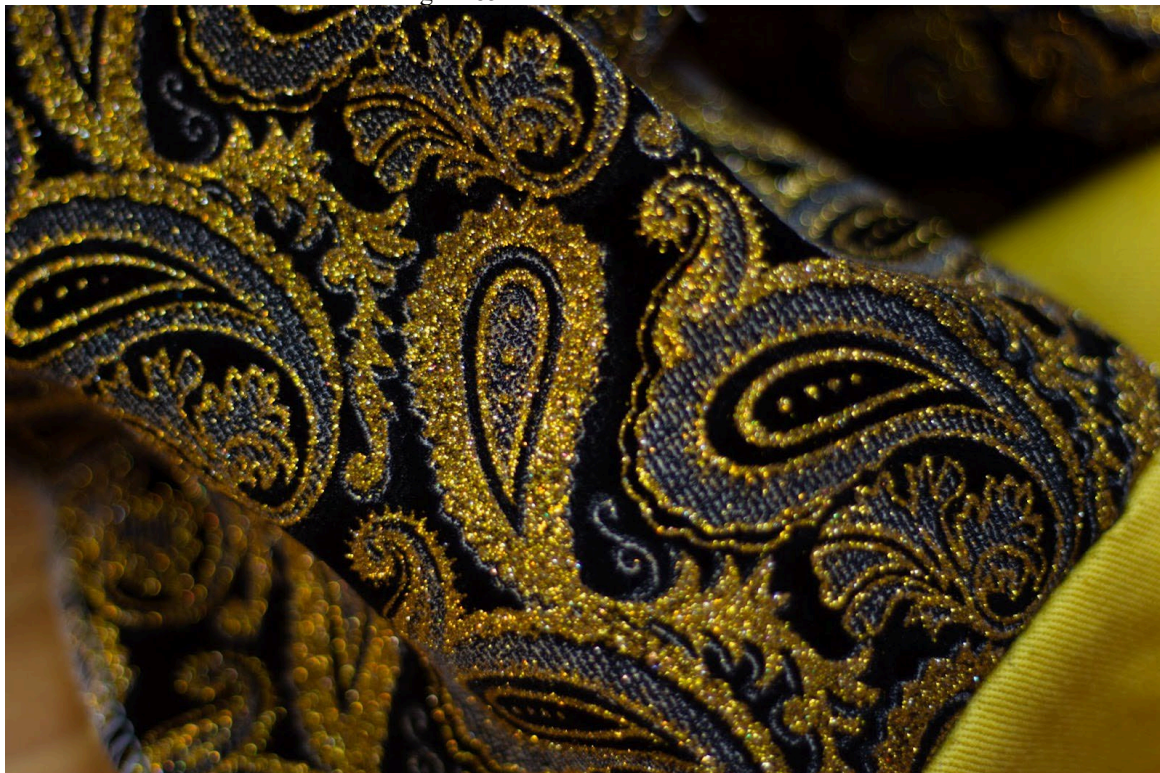
Fonte: Acervo da autora (2023).

Figura 84 - Oficina de bordado - mãos que bordam



Fonte: Acervo da autora (2023).

Figura 85 - Tecido da indumentária



Fonte: Acervo da autora (2022).

Figura 86 - Oficina de bordado: bordadores e o barracão



Fonte: Acervo da autora (2023).

Figura 87 – Oficina de bordado: rogai por nós



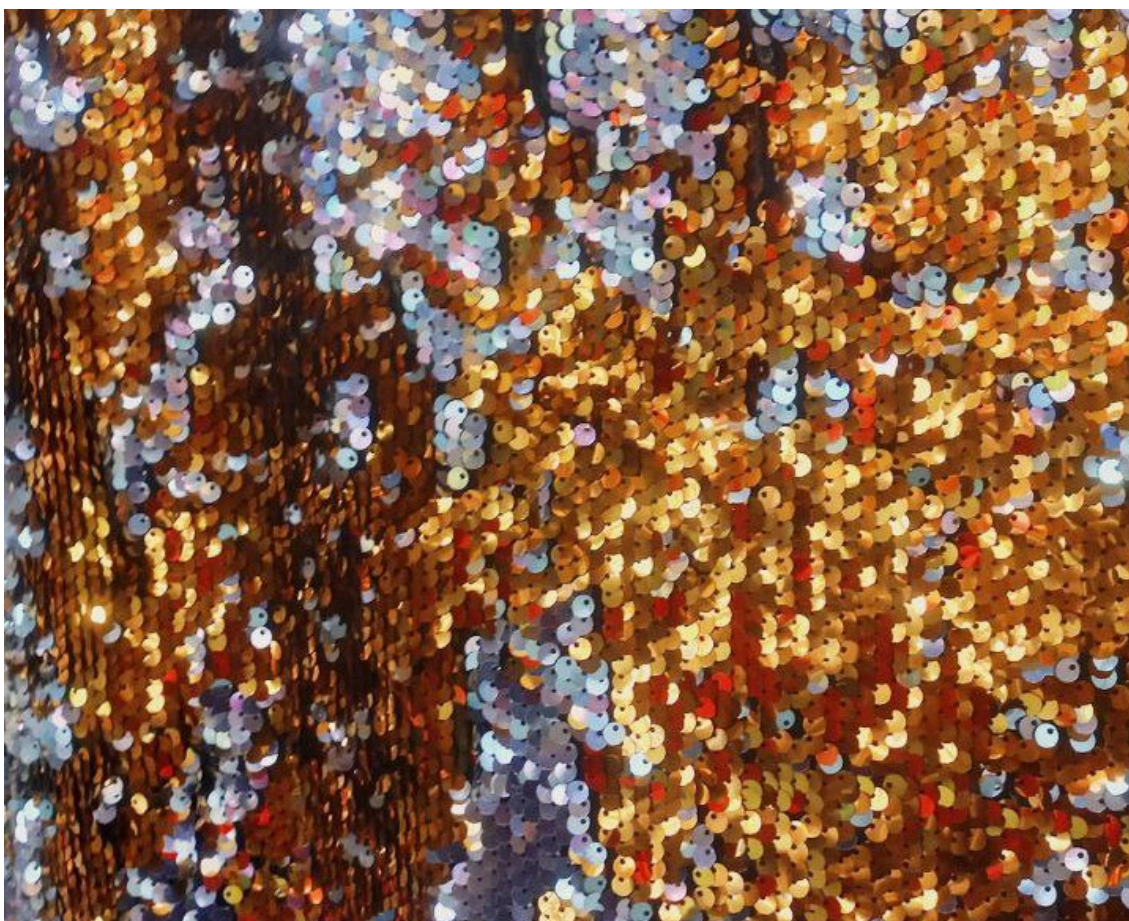
Fonte: Acervo da autora (2022).

Figura 88 - O desenho



Fonte: Acervo da autora (2022)

Figura 89 – Capa da indumentária: paêtes



Fonte: Acervo da autora (2023).

Figura 90 - Oficina de cocriação 2: escolhendo materiais



Fonte: Acervo da autora (2023).

Figura 91 - Oficina de cocriação 2: bordado



Fonte: Acervo da autora (2023).

Figura 92 - Oficina de cocriação 2: desenho



Fonte: Acervo da autora (2023).

Figura 93 - Oficina de cocriação 2: pintando a camisa



Fonte: Acervo da autora (2023).

Figura 94 – Oficina de cocriação 2: criando



Fonte: Acervo da autora (2023).

Figura 95 – Oficina de cocriação 2: explicando processos



Fonte: Acervo da autora (2023).

Figura 96 – Oficina de cocriação 2: coparticipantes



Fonte: Acervo da autora (2023).

Figura 97 – Oficina de cocriação 2: tecidos (chitão)



Fonte: Acervo da autora (2023).