

# Design, gênero e metaprojeto: a construção de uma ferramenta para fotoelicitação em uma comunidade artesã

Raiama Lima Portela;

Raquel Gomes Noronha;

Mariana Gomes Lúcio de Araújo;

Camila de Pádua Aboud;

Frank Willian Souza.

---

## resumo:

Atuar como mediadores de processos culturais torna-se uma das atividades possíveis para designers, na contemporaneidade. A construção da representação do outro reflete hierarquias de poder e, no caso aqui apresentado, aponta possibilidades de discursos sobre design e empoderamento feminino em uma comunidade artesã. Ao utilizar o metaprojeto como filosofia e cultura de projeto, observamos que aplicando uma de suas principais características que é a busca por reflexões durante o todo o processo, não apenas em situações isolada, acionamos a possibilidade de dar poder e voz aos codesigners, tornando-os ativos no processo de construção de representações. Para alcançarmos esses discursos das artesãs da comunidade, essa percepção precisou ser sistematizada. Dessa forma, a ideia foi a construção de uma ferramenta de gênero, pautada na fotoelicitação (PINK, 2013) para que as questões sobre mulheres, suas necessidades, e visões de mundo pudessem vir à tona. Trataremos aqui a ferramenta não como um artefato fixo, enrijecido, mas como transitória, ajustável e adaptável, considerando-a como um protótipo. A construção de uma ferramenta de fotoelicitação para a realização de uma pesquisa implica escolhas de imagens que falam sobre os critérios de aferição do empoderamento feminino, segundo os dados do Fórum Econômico Mundial. Que imagens são essas? Como o processo de construção de uma ferramenta está ligado a um processo colaborativo em design? Como nós, designers, contribuímos para a construção das identidades de gênero, especificamente no âmbito da produção artesanal? Estes questionamentos são frutos de uma pesquisa realizada em Santa Maria, comunidade quilombola localizada no município de Alcântara, MA.

## palavras-chave:

design; artesanato; fotoelicitação; metaprojeto; tecnologias de gênero.

## 1. Introdução

Este artigo tem como objetivo relatar e refletir teoricamente sobre o processo de desenvolvimento de uma ferramenta metaprojetual aplicada em uma comunidade de produção artesanal<sup>1</sup>. Abordaremos o papel do designer na construção de *tecnologias de gênero*, termo cunhado por Teresa de Lauretis (1994) para se referir às tecnologias que promovem e implantam representações de gênero e como elas nos *engendram*, produzem o gênero e são marcadores de diferenças.

Como atuamos em comunidades de produção artesanal, nosso papel em campo, enquanto designers, é buscar entender por meio de uma abordagem metaprojetual as relações de design e empoderamento nessas comunidades. Neste caso que apresentamos, desenvolvemos uma ferramenta de fotoelicitação para fomentar a discussão entre designers e artesãs sobre como os processos de consultoria em design promovem o empoderamento feminino. Consideramos a aplicação da ferramenta fundamental para acionarmos discursos sobre o trabalho artesanal e as questões de gênero. Utilizando-se de processos colaborativos chamamos os atores sociais, incluindo as artesãs e os designers a participarem do processo. O designer na contemporaneidade, enquanto mediador de processos culturais, como afirmam Cardoso (2012), Manzini (2015) e Noronha (2017), torna-se um dos atores - e não mais o protagonista - nestes processos culturais.

Ao utilizar o metaprojeto como filosofia e cultura de projeto observamos que aplicando uma de suas principais características que é a busca por reflexões durante o todo o processo, não apenas em situações isolada, acionamos a possibilidade de dar poder e voz aos codesigners, tornando-os ativos no processo de construção de representações.

Para alcançarmos esses discursos, essa percepção precisou ser sistematizada. Dessa forma, a ideia foi construir uma ferramenta de gênero, pautada na fotoelicitação (PINK, 2013) para que as questões sobre mulheres, suas necessidades, e visões de mundo pudessem vir à tona. Trataremos aqui a ferramenta não como um artefato fixo, enrijecido, mas como transitória, ajustável e adaptável, considerando-a como um protótipo.

## 2. Metaprojeto

O designer adaptou-se à realidade complexa contemporânea. O termo “complexidade” definido por Rafael Cardoso (2013 p.25) como um sistema composto de muitos elementos, camadas e estruturas, cujas inter-relações condicionam e redefinem continuamente o funcionamento do todo é observado na atuação de um profissional que surgiu na era industrial atrelado a indústrias e à produção massificada se diferenciando daquele que atua hoje com novos papéis na sociedade. O profissional que antes estava presente em etapas pontuais de um processo, buscando soluções, hoje é aquele que participa de todo o processo.

A partir disto as metodologias de projeto convencionais tornam-se insuficientes para guiar este processo de inovação, geração de discursos e reflexões, consequentemente surge o metaprojeto e algumas outras metodologias que buscam solucionar os problemas da sociedade complexa, como sugere Ezio Manzini:

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

---

<sup>1</sup> Este artigo traz resultados parciais referentes ao projeto “Codesign e empoderamento: um estudo sobre a relação designers-artesãs e a produção de imagens em campo”, financiado pelo edital *Igualdade de Gênero* da FAPEMA. Realizado pelo NIDA - Núcleo de Pesquisas em Inovação, Design e Antropologia da Universidade Federal do Maranhão. Também relaciona-se a resultados parciais da dissertação de mestrado de Raiana Lima Portela, bolsista CAPES, intitulada “Design e empoderamento feminino: um estudo sobre trabalho e renda na Baixada Maranhense”, realizada no âmbito do Programa de Pós-Graduação em Design- UFMA, orientada pela Profa. Dra. Raquel Gomes Noronha.

“Projeto do projeto” (CELASCHI, 2007 apud ISHIHARA, 2014 p. 4), ou a organização do processo de pesquisa. Deste modo ele se moldará ao projeto em que está sendo aplicado, tornando-se fluído. Esta é a maneira como o metaprojeto é conceituado por Celaschi. A capacidade que o metaprojeto tem de ser adaptável a projetos, faz com que ele se torne mais que uma metodologia e sim, uma cultura de projeto, necessitando de constantes reflexões sobre o processo e a retomada de etapas, fazendo com que o projeto seja sempre alterado e aprimorado.

Segundo Kaori Ishihara (2014), é possível indicar algumas características e etapas do metaprojeto, que são as equipes de projeto, estas podem ser compostas por diversos atores, de diferentes áreas; a pesquisa prévia que consiste em coletar informações que sirvam de reflexão para o projeto. Além disto a criação de cenários, que nos auxilia na contextualização de experiências, fazendo com que as pessoas que estão imersas neste processo possam propor soluções e reflexões que transpõe as ideias iniciais as quais são inerentes.

O designer em seu papel como mediador pode ser capaz de conduzir escolhas, instigar reflexões, gerar discursos e solucionar problemas. Estas novas características do designer podem ser observadas no que Franzato (2010) denomina de processos de inovação dirigido pelo design, envolvendo profissionais de diferentes áreas que projetam em conjunto, soluções para situações complexas.

Ao projetar uma ferramenta metaprojetual é possível observar que a possibilidade de diversos atores sociais como designers e artesãs participarem do processo, gera cenários e discursos que quando postos em outras situações, poderiam não acontecer. O design colaborativo descentraliza o conhecimento e as decisões, gerando assim a necessidade de uma atuação conjunta de todos os stakeholder para atingir o objetivo final.

### **3. O uso da imagem como ferramenta metodológica**

Aqui refletiremos o papel da imagem como ferramenta metaprojetual e o porquê de escolhermos a imagem como instrumento importante para acionarmos discursos e dar lugar de fala a quem tradicionalmente é relegado a um lugar de subalternidade. Partimos de tais questionamentos: qual o alcance que as imagens podem ter? Como as imagens provocam discursos? Esses discursos seriam provocados só pela fala? E o designer, intimamente ligado à construção das representações, pode atuar na ressemantização de tais representações?

A antropologia tem utilizado a imagem para explorar questões de gênero, etnicidade e identidade, utilizando-se da fotografia como ferramenta importante desse processo. Eduardo Teodoro da Cunha (2016) fala da importância da imagem como artefato cultural que vai além do significado:

Como um artefato cultural, imagens comunicam, representam, expressam memórias, fornecem um modo especial de relação com o mundo, onde seus aspectos icônicos, enquanto contornos que nos remetem a uma reflexão sobre seu referente, encobrem sua natureza também linguística, que tem uma retórica própria, formas que se articulam de maneira anacrônica, produzindo novos sentidos. São também modos de pensamento e do gesto, são produtos de relações, entre homens, entre imagens e entre ambos (CUNHA, 2016, p. 248).

Sarah Pink, em seu livro *Doing Visual Ethnography* (2013), exemplifica com diversos estudos de caso que, ao reagir às imagens visuais, os atores sociais são libertados de cronologias lineares e as descrições puramente verbalizadas das imagens fazem um trabalho para a pesquisa que os adjetivos e outros vocábulos não poderiam fazer. Quando as pessoas usam fotografias para contar histórias sobre suas experiências, identidades e práticas, essas imagens se tornam inseridas em narrativas pessoais e culturalmente específicas.

Quando escolhemos uma imagem para constar em um processo metodológico, estamos propondo um novo fluxo de significações. Ao sistematizá-las em um quadro, ou em processo de montagem, como veremos no próximo item, estamos criando cenários de novos significados porque estaremos acionando o imaginário de cada sujeito de pesquisa sobre as imagens. O que será dito por cada artesã no processo de aplicação da ferramenta são discursos pautados na representação de cada uma. Estamos falando de representações que provocam representações e como os papéis que desempenhamos na sociedade estão regulados nos discursos sobre tais imagens.

Neste ponto é importante refletirmos sobre o papel dos designers neste processo metaprojetual. Se as imagens escolhidas são elicitadoras de discursos, é fato que as escolhas dessas imagens não são neutras. Neste processo de elaboração de ferramentas, lançamos mão de nossa possibilidade de criar tecnologias de gênero, aludindo, aqui, à categoria cunhada por Lauretis (1994): nós, designers, ao escolhermos aquelas 64 imagens que compõem a ferramenta, e não outras, estamos reforçando determinados discursos - como dissemos anteriormente, designers são tradutores de representações culturais - imaginários, desejos e discursos - em representações gráficas (NORONHA, 2010).

A consciência sobre tal papel e sobre a intencionalidade na escolha de imagens geram um escopo possível de reflexões, a partir de como tais imagens são representadas pelos sujeitos de pesquisa. Essa construção é livre até determinado ponto: o da gama específica das imagens por nós escolhidas. No âmbito dos processos metaprojetuais, essa negociação entre as cosmologias dos stakeholders encontra possibilidade de serem consideradas no projeto, pelo fato da ferramenta ser, de fato, um protótipo.

Para Joachin Halse et al (2010, p.205), prototipar é encenar; a cada ato, a cada fala sobre uma imagem, a cada combinação de imagens escolhida para se tratar de um tema, um cenário e possibilidade discursiva se constitui. Os arranjos possíveis com as imagens propostas revelam os percursos dos imaginários das artesãs entrevistadas. Na contemporaneidade, ao se propor a tangibilizar processos culturais - atribuição dada aos designers por Manzini (2015) - nós deixamos em aberto o processo de rearranjar a matéria visual disponível, compartilhando-a com todos os atores envolvidos no projeto; concedemos aos designers difusos - aqueles que não possuem uma habilidade projetual especializada, mas a praticam organicamente - a possibilidade de imaginar futuros, como nos indica Halse et al (2010): a ideia de protótipo nos ajuda na construção destes cenários - reais ou discursivos. Enquanto protótipo, nossa ferramenta metaprojetual nos permite realizar ajustes, remodelando-a à medida que os stakeholders sentem necessidade de fazê-lo. Assim, o conhecimento se constrói a partir da experiência vivida, no fluxo das etapas projetuais.

#### **4. Desenvolvimento da ferramenta**

Para a construção da ferramenta nos baseamos em vários exemplos usados como métodos de design que ajudam na coleta e na sistematização das informações encontrados no campo, baseados no livro 101 Design Methods, de Vijay Kumal (2012). Nos concentramos em métodos que utilizavam imagens no processo. Observamos que era recorrente, dentro dos exemplos, a categorização por temas das sessões feitas com os interlocutores de pesquisa. Já que nosso objetivo era acionar discursos sobre empoderamento feminino, usamos como base o documento criado pelo Fórum Econômico Mundial (FEM), intitulado “Empoderamento das Mulheres - Avaliação das Disparidades Globais de Gênero” (FÓRUM ECONÔMICO MUNDIAL, 2005), que aponta cinco dimensões importantes para o empoderamento e oportunidade das mulheres:

- A participação econômica – diz respeito à presença das mulheres no mercado de trabalho em termos quantitativos;
- Oportunidade econômica - diz respeito à qualidade do envolvimento econômico das mulheres; as mulheres estão concentradas, na maioria dos casos em profissões consideradas “femininas” e tendem, segundo a lógica patriarcal, a permanecer nas categorias trabalhistas inferiores às dos homens;
- Empoderamento político - diz respeito à representação equitativa de mulheres em estruturas de tomada de decisão, tanto formais quanto informais;
- Conquistas Educacionais - Somente com educação de qualidade as mulheres conseguirão acesso a empregos melhor remunerados, aos avanços na carreira, à participação e representação no governo e obterão influência política;
- Saúde e bem-estar – Prover à mulher serviços que viabilizem sua saúde física e mental.

Alguns aspectos precisam ser levados em consideração para aplicação de um método visual em campo. Pink (2013) nos aponta sobre essa adaptação com o campo. Por mais que seja um campo que conheçamos, o uso de tecnologia visual precisa ser adaptado. Deste modo, pensamos numa ferramenta ajustável no sentido de que as escolhas das imagens que vão compor as categorias estejam relacionadas ao campo no qual serão aplicadas.

Para a ferramenta definimos quatro categorias: 1 - Saúde e bem estar; 2 - Oportunidade e participação econômica; 3 - Conquistas educacionais; 4 - Empoderamento político. No total foram 64 imagens envolvidas com esses temas. Optamos por unir duas dimensões do FEM, Oportunidade econômica e Participação econômica, pela proximidade dos temas. Utilizamos fotografias que fizemos em várias viagens a campo para outras comunidades artesanais, fotografias feitas em Santa Maria no ano de 2011 e imagens pesquisadas na internet.

Construímos em cada categoria grupos de imagens que comunicam significados associados ao tema de cada categoria. As imagens, consideradas aqui como artefatos culturais, constituem esse jogo de significações que abrange cada categoria analisada. Partimos de algumas questões que envolvem as artesãs com as dimensões do empoderamento feminino, que mapeamos em fase anterior, na etnografia. O que significa bem-estar e saúde para essas mulheres? Será um médico atendendo um paciente? Ou a disposição em executar o trabalho artesanal? Quais os significados acionados pelas artesãs que transitam sobre essas dimensões? E sobre quais perspectivas elas analisam essas questões?

Considerando essas prerrogativas, escolhemos grupos de imagens que pudessem envolver os vários significados de possíveis atribuições às categorias. Dessa forma, desenvolveu-se uma prancha que utilizamos durante as sessões de foto elicitação para sistematizar e posicionar as imagens escolhidas pelas artesãs. Junto à prancha construímos um grid, percebido somente por nós, para posicionarmos as imagens nos campos que definimos como: imagens do cotidiano, imagens abstratas e imagens genéricas. As fotografias foram identificadas no verso com a letra correspondente à categoria.

As imagens do cotidiano retratam o dia a dia das artesãs e situações que para elas são conhecidas e de seu ambiente (C), as imagens abstratas retratam sentimentos que podem ser relacionados às situações apresentadas nas imagens (A), de forma indireta e para imagens genéricas foram consideradas aquelas que fazem parte do senso comum e que possuem distanciamento da realidade da comunidade (G).

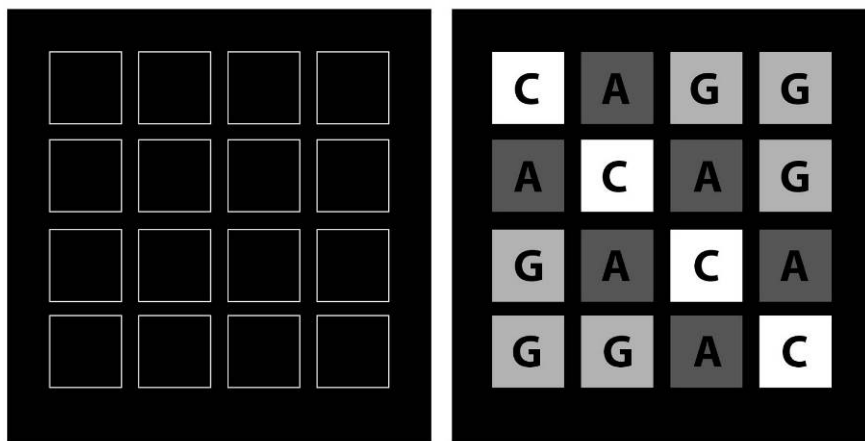


Figura 1: A prancha vista pelas artesãs e o sistema de grid criado para posicionar as imagens.

Nas sessões de foto elicitação, cada imagem era acompanhada de perguntas-chave que pudessem nos guiar durante o processo, e cada sessão individual durou entre uma hora e uma hora e meia. Definimos como o passo a passo a seguinte sequência de procedimentos:

- 1- Dispor as imagens da categoria 1;
- 2- Pedir que a artesã escolha três imagens;
- 3- Fazer as perguntas-chave: Por que você escolheu essas imagens? O que essas imagens representam para você? Aprofundar as perguntas de acordo com a imagem;
- 4- Pedir para a artesã escolher mais três imagens;

- 5- Fazer as perguntas-chave novamente
- 7- Fotografar;
- 6- Repetir o processo com as demais categorias.

#### 4.1 contexto de aplicação

Escolhemos para aplicação da ferramenta a comunidade artesanal de Santa Maria, um povoado localizada no município de Alcântara-MA, que tem como atividade principal a tecelagem com fibra de buriti. O que diferencia a comunidade de outras que trabalham com a fibra de buriti é que trabalham com o *linho*, parte mais delgada da fibra e de difícil extração (NORONHA, 2011). A produção artesanal acontece na Associação de Artesãos de Santa Maria, espaço construído pelos associados para que a produção acontecesse de forma mais organizada e coletivamente.

É considerada uma comunidade remanescente de quilombo e a identidade étnica é um traço importante que gera representações específicas sobre o lugar e seus habitantes. Esses são pontos importantes para construirmos nosso *corpus* de imagens. Já que estamos falando de uma atividade artesanal, as imagens que constroem a identidade dessas mulheres, suas produções, rotinas e outras realidades semelhantes deveriam estar presentes.

Outra grande motivação em querer aplicar a ferramenta em Santa Maria é devido à atividade artesanal ser executada predominantemente por mulheres, tendo apenas um homem participando da produção. Um cenário interessante para pensarmos as questões de gênero.

Para aplicação da ferramenta fizemos as sessões de fotoelicitación em uma sala da associação, em que pudéssemos de forma reservada conversar com as artesãs. No total foram 13 artesãos, 12 mulheres e um homem, que participaram, com duração de dois dias. Recebemos cada um individualmente para a sala onde expusemos como funcionaria a dinâmica da conversa. Inicialmente, notamos um certo receio por parte dos nossos interlocutores de pesquisa, pois viam a ferramenta como um jogo. A ideia de jogo causou receio, pois acreditavam que teriam que dar respostas corretas, não imaginando que a ferramenta era fluida e que a sua construção se dava pelos discursos, e que, na qualidade de protótipo, era plausível de ser ajustada durante o projeto. Isso foi esclarecido, mas ainda não ficaram totalmente à vontade. Como a ferramenta será aplicada novamente, após ajustes, este impacto da novidade será diluído pela familiaridade com o artefato e pela segurança adquirida na realização do processo.

Vários discursos foram alcançados pelas imagens. O sistema de grid adotado nos permitiu identificar quais imagens acionadas faziam parte da realidade delas e em qual área do grid as imagens eram mais recorrentes. Na figura 2, estão as pranchas compostas pela artesã Lucilene Silva Campos<sup>2</sup>. Podemos ver que algumas categorias como oportunidade e participação econômica, por exemplo, as imagens se concentraram mais nas extremidades, na área das imagens genéricas, mais distantes da realidade dela. Isso indica que ainda são realidades mais distantes da vida delas, ainda não alcançadas de forma plena e representável pela própria imagem.

---

<sup>2</sup> Como parte de uma metodologia colaborativa, que visa o empoderamento e o reconhecimento do trabalho dos grupos tradicionais da produção artesanal, optamos por manter a identificação dos sujeitos de pesquisa, acordado com eles, já que sua voz e representação estão associadas ao nome, lugar de fala e posição no espaço social da comunidade, e principalmente, de sua própria imagem, que também estão inseridas na própria ferramenta.



Figura 2: Artesã Lucilene Silva Campos durante a sessão de fotoelicitação.



Figura 3: Composição de pranchas referentes a sessão de fotoelicitação com a artesã Lucilene Silva Campos (de cima para baixo, no sentido horário: Empoderamento político, Conquistas educacionais, Saúde e bem-estar e Oportunidade e participação econômica).





Figura 4 - Imagens escolhidas para representar *Empoderamento político*.



Figura 5 - Imagens escolhidas para representar *Conquistas educacionais*.



Figura 6 - Imagens escolhidas para representar *Oportunidade e participação econômica*.



Figura 7 - Imagens escolhidas para representar *Saúde e bem - estar*.

#### 4.2 exemplificação da análise

Utilizamos como exemplo a sessão de fotoelicitação feita com Lucilene. Começamos dispondo as fotos na categoria saúde e bem-estar. Depois de escolher as seis fotos começamos a fazer as perguntas-chave. Observando o grupo de fotos escolhidas pela artesã, vemos que as imagens se concentraram mais no centro da prancha, no eixo da diagonal, indicando uma proximidade maior com a realidade dela. Ao ser questionada sobre a primeira imagem, Lucilene nos conta:





Figura 8 - Uma das seis imagens seleccionadas pela artesã Lucilene para representar *Saúde e bem-estar*.

Lucilene: [...] é uma foto que a gente pode ver, é só mulheres né? E...cavando uma coisa que é trabalho braçal, é bem difícil pra..pra mulher e principalmente assim que elas, elas não são tão novas, tem uma certa idade e a gente vê a luta, né pela sobrevivência, pra sobreviver. Então, pra mim me chamou bastante atenção essa foto.

A saúde e o bem-estar para a artesã tinham muito mais relação com o esforço pela produção artesanal, a disposição e a força em exercer um trabalho braçal, como os da roça, por exemplo, do que necessariamente um problema de políticas públicas para a comunidade. Ao escolher uma foto da produção artesanal que faz parte do dia a dia, ela nos conta sobre a dificuldade na produção, nos mostrando que o fazer artesanal é uma atividade de resistência:



Figura 9 - Outras imagens seleccionadas pela artesã Lucilene para representar *Saúde e bem-estar*.

Lucilene: E essa daí, pelo esforço que não é fácil, que eu conheço bastante essa atividade. A luta que você tem pra você hoje produzir seu material. Por isso que eu escolhi essas três fotos.

Lucilene ao olhar a imagem da artesã Sueli tingindo a fibra do buriti, percebe como a atividade artesanal ainda se utiliza de improvisos para ser executada.



Figura 10 - Imagem selecionada pela artesã Lucilene Silva Campos para representar *Saúde e bem-estar*.

Raiama: E aqui a Sueli? Por que você escolheu?

Lucilene: A Sueli eu escolhi pelo seguinte a gente sabe que a nossa luta é grande, diária e mermo nós num temos um...como posso dizer assim é...um lugar bem apropriado pra trabalharmos em função disso, porque vasilhas adequadas é... que possam vim nos ajudar nosso manuseio e pelo esforço...por isso que escolhi essa foto.

Algumas palavras como **luta**, **sobrevivência**, **esforço**, **dificuldade** foram acionadas pela artesã durante a sessão de fotoelicitação. Podemos perceber, por meio de uma perspectiva parcial, como o artesanato ainda tem muito relação com o bem - estar das artesãs, e como ele ainda as posiciona dentro de um contexto em que estão sujeitas a exercer várias tarefas que exigem força, mas como é uma atividade necessária para mostrá-las vitalidade.

Durante a sessão com a categoria *Oportunidade e participação econômica*, a prancha se configurou de uma forma diferente. Ao escolher seis imagens de mulheres executando atividades vistas muitas vezes como trabalho masculino, a artesã observa o grupo de fotos e diz:



Figura 11 - Outra imagem selecionada pela artesã Lucilene Silva Campos para representar *Oportunidade e participação econômica*.

Lucilene: Assim...Pela luta, pela sobrevivência da mulher, independente se ela esteja no campo ou nas grandes metrópoles a gente vê que são só mulheres trabalhando, eu creio que seja na roça. Então pra definir tudo... é só mulheres independentemente nós conseguimos... estamos conseguindo nossos direitos hoje na sociedade que muitos deles acabam: “ah, mulher... mulher pedreira?!”, né? Acho que talvez não tem tanto... a estrutura feminina não passa tanta confiança pra eles, que eles acham que só homem pode ser mecânico, só homem pode ser motorista, só homem pode ser pedreiro (...) “não o trabalho [da mulher] não presta”, acabam descartando... foi por isso que eu escolhi essas fotos que é só mulheres, porque nós temos lutado e temos conseguido nossos direitos na sociedade independente se alguém gosta, aprova ou não, mas você luta por aquilo que você acredita, por isso que escolhi essas seis fotos.

Neste momento podemos perceber como o empoderamento é acionado por meio das imagens e como nós, designers, somos agentes catalizadores, pois preparamos o campo para o empoderamento emergir. Desta forma, vemos se configurar uma forma de inovação *bottom-up*, defendida por Manzini (2015), na qual as ações estabelecidas começam nas bases e são constituídas de forma colaborativa. O jogo de significações construído pelas imagens e pela experiência possibilitou dar sentido a elas e como ele é construído dentro do campo das representações de cada um, assim como o empoderamento, a intensidade que ela vai surgir em cada indivíduo envolvido no processo é individual. Lucilene observa como o trabalho feminino ainda é muito desqualificado no mercado, mas que apesar disso tem-se conquistado muitos direitos. E reconhece que a “luta pela sobrevivência da mulher”, como na sua própria fala diz, é um percurso difícil, mas de conquistas gradativas.

Ao terminar sessão de fotoelicitação, Lucilene justifica a sua ausência na Associação no dia seguinte:

Lucilene: [...] atualmente estou fazendo um curso de pedagogia, inclusive amanhã não vou nem participar com vocês porque vou pra aula. São cursos à distância, de quinze e quinze dias, quando a gente tem a oportunidade, a gente tem que aproveitar, né?

## **5. Debate: refletindo sobre o alcance da ferramenta**

Quando pensamos em categorizar as imagens como uma forma de propiciar a análise posteriormente, e mesmo durante a aplicação da ferramenta, devemos considerar também a interpretação que fazemos dessas imagens quando as escolhemos, dentro do sentido que pensamos ser oportunidade e participação econômica, saúde e bem-estar, empoderamento político e conquistas educacionais. Isso mostra como construímos cenários que possuem relação com as nossas representações e como hierarquizamos de forma quase que naturalizada determinadas representações. Neste sentido, estamos corroborando o processo de engendramento, como nos aponta Lauretis (1994).

Muitos discursos foram acionados pelas imagens. Discursos heteronormativos, misturados com falas sobre empoderamento, questões relacionadas à produção artesanal e o esforço em continuá-lo, as relações em casa e como se estabelece a divisão da renda, a falta de políticas públicas para a própria comunidade entre outras questões. Esta aplicação que nos possibilitou ter uma perspectiva parcial, característica própria de um protótipo, nos mostrando como esses mecanismos usados por nós, designers, é um processo em fluxo e requer ajustes, a partir das experiências vivenciadas em cada sessão de fotoelicitação.

Por se tratar de uma pesquisa visual, Banks (2009) nos aponta sobre os ajustes e modificações em relação à sistematização da realidade encontrada no campo e nos lembra que esse processo é contínuo, reajustável, pois quanto mais analisamos o campo, mais questões serão observadas por nós e os cenários podem ser modificados.

Alguns ajustes deverão ser feitos para a próxima aplicação da ferramenta. No campo, sentimos a necessidade de imagens atuais do cotidiano das artesãs. Uma nova etapa etnográfica será incluída na metodologia para que os pesquisadores apreendam imagens do próprio local, enfocando os parâmetros do FEM. O grid de análise durante a construção da ferramenta deve considerar mais espaços para as imagens do cotidiano, porque foi observado que foram as imagens mais acionadas durante todo o

processo de fotoelicitação. Essa necessidade de inserção de imagens mais próximas do cotidiano nos mostra o quanto os parâmetros sobre empoderamento do FEM estão emergindo nesta comunidade, ainda que de forma pontual e gradativa.

## **6. Considerações finais**

A importância de pensar as ferramentas metaprojetuais como protótipos, nos permite aplicar e refletir junto aos atores desse processo e reformular, ajustar em outras realidades. Por isso a importância do metaprojeto como cultura projetual, porque os atores são moldados por essas imagens, por serem tecnologias de gênero, mas eles também, nesse processo colaborativo que nós estamos nos propondo, também influenciam nessa própria construção, na medida em que eles são convidados a colaborar na construção e na crítica dessas imagens.

Quando propomos que o processo de fotoelicitação seja um processo polifônico, refiro-me à possibilidade de “leitura” de diversos textos, individuais e ao mesmo tempo coletivos, narrativas sincrônicas e localizadas, construídas sobre discursos já sedimentados – visões fragmentadas de um saber mais amplo. Cada ator que se vê ou a algum par nas imagens, produz novos textos sobre elas, olhando-as a partir do seu próprio referencial sobre sua autoimagem. Percebemos que o compartilhamento das fotografias com as próprias artesãs provoca um distanciamento reflexivo. Ao perceberem-se em suas imagens, elas reforçaram ou negaram determinados posicionamentos e narrativas; foram capazes de refletir sobre a própria identidade étnica a partir do reconhecimento ou negação de tais imagens. Na materialidade das imagens construídas, podem ser expressos traços intangíveis da sua identidade de gênero e que, na ampliação do conceito de empoderamento, passam a percebê-lo nas situações mais ordinárias de suas vidas.

Nas entrevistas facilitadas por imagens - por uma ferramenta metaprojetual - diversos atores que negociam a construção daquelas imagens: quem seleciona as imagens, quem arranja e escolhe as imagens, quem analisa os resultados textuais e visuais obtidos. Assim, as instâncias da produção e do consumo da imagem aproximam-se e fundem-se, e a imagem torna-se, enfim, uma instância, fluida, dinâmica, a qual vimos denominando por protótipo, exatamente por ser conceitualmente passível de mudanças.

A produção, a circulação e o consumo das imagens escolhidas para a ferramenta fazem parte de um processo de construção de significação que influencia e é influenciado pelas narrativas que se constroem dentro e fora da comunidade pesquisada, ao longo do tempo. Envolve as narrativas sobre serem um quilombo e serem quilombolas, as suas posições relativas aos discursos externos como o das políticas públicas que chegam até Santa Maria na forma de projetos para o turismo, ou para a saúde pública quilombola, ou no discurso dos movimentos sociais e da academia. E mais ainda, como esses discursos se materializam nas práticas locais, precisamente na produção, na circulação e no consumo do artesanato.

Assim, podemos considerar que neste processo de mediação entre atores sociais em processos colaborativos, os designers têm a grande responsabilidade sobre o tipo de imagens que escolhemos para os projetos e que, de fato, a possibilidade de coprojetar amplia o processo de representação, já que o outro, mais distante, como no caso de uma comunidade artesanal de uma zona rural longe do centro urbano em que nos encontramos, também entra no jogo da construção de sua própria representação.



---

## Design, gender and metadesign: the building of a tool to photo elicitation in a craft community

**Abstract:** Acting as intermediaries in cultural processes is becoming one of the possible alternatives for designers nowadays. The other representation building reflects power hierarchies, and in this case, reveals possibilities of speeches about design and feminine empowerment in a craft community. Using metadesign as philosophy and culture project, we can understand that applying one of this main characteristic that is throughout the search for thoughts process, not just in isolated situations, trigger the possibility of power and voice to codesigners, enabling them to the representative building process. To reach the artisans speeches, the perception needed to be systematic. By this way, the building of a gender tool, based on photo elicitation (PINK, 2013) of how the issues raised about women, their needs and worldviews could come to light. We will deal here the tool not as a rigid, fixed artifact, but as temporary and adaptable, considering it as a prototype. The building of a photo elicitation tool to study involves image choices that explain the benchmark of feminine empowerment, in accord with World Economic Forum. What kind of images are these? How the process of a tool building is linked to co-design process? How can we, designers, contribute to the building of gender identities, specifically in artisanal production? These questions are product of a research that took place in Santa Maria, a Quilombola community based in Alcântara, MA.

**Keywords:** design; craft; photo elicitation; metadesign; gender technologies.

## Referências bibliográficas

- BANKS, Marcus. **Dados visuais para pesquisa qualitativa**. Bookman/Artmed. Porto Alegre: 2009.
- BASSO, Coral Michelin; FRANZATO, Carlo; FREIRE, Karine; BORBA, Gustavo Severo de; Organizações colaborativas como sistemas abertos: Contribuições do metaprojeto para fomentar ações de inovação social", p. 319-330. In: **Anais do 5º Simpósio Brasileiro de Design Sustentável** [Blucher Design Proceedings, v.2, n.5]. Blucher. São Paulo: 2016.
- CARDOSO, Rafael. **Design para um Mundo Complexo**. Cosac Naify. São Paulo: 2012. (p. 262)
- CUNHA, Edgar Teodoro da. A intermitência das imagens: exercício para uma possível memória visual Bororo. In: BARBOSA, Andréa [et al]. **A experiência da imagem na etnografia**. Terceiro Nome. São Paulo: 2016.
- FÓRUM ECONÔMICO MUNDIAL, **Empoderamento de mulheres**. Avaliação das disparidades globais de gênero. Genebra, 2005.
- FRANZATO, C. **O processo de inovação dirigida pelo design. Um modelo teórico**. Redige, v. 2, n. 1, 2011, p. 50-62.
- HALSE, Joachin; BRANDT, Eva; CLARK, Brendon; BINDER, Thomas. **Rehearsing the future**. The Danish Design School Press. Copenhagen: 2010.
- IORIO, Cecília. **Algumas considerações sobre estratégias de empoderamento e de direitos**. Texto elaborado para a ActionAid, 2002.
- KUMAR, Vijay. **101 Design Methods: A Structured Approach for Driving Innovation in Your Organization**. John Wiley & Sons, 2012.
- LAURETIS, Teresa de. **"A tecnologia do gênero"**. In: HOLLANDA, Heloísa Buarque de (Org.). *Tendências e impasses: o feminismo como crítica da cultura*. Rocco. Rio de Janeiro: 1994. pp.206-242.

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

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

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

\_\_\_\_\_. (org.). **Identidade é valor**: as cadeias produtivas do artesanato de Alcântara. EDUFMA. São Luís: 2011.

\_\_\_\_\_. O designer e a produção de sentido na construção de iconografias. In: BRASIL, Marcus Ramúsy (org.). **A imagem na idade média**. EDUFMA. São Luís: 2010.

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

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