

Cocriação no desenvolvimento de ícones das benzedeiras de

Maceió-AL

The method co-creation in development of benzedeiras's icons of Maceió-AL

Arlindo da Silva Cardoso, Juliana Donato de Almeida Cantalice

Design, benzedeira, ícones, cocriação

O presente artigo faz parte de uma pesquisa de trabalho de conclusão de curso do Bacharelado em Design e tem como objetivo apresentar a etapa de cocriação feita com as pessoas da cidade de Maceió-AL, para a elaboração de um catálogo iconográfico sobre o ofício das benzedeiras desta cidade, culminando na análise dos ícones coletados nesta atividade. Faz uso de uma metodologia híbrida com ferramentas e métodos utilizados em projetos de Design e pesquisas em Ciências Sociais, por conta de seu caráter etnográfico. O catálogo iconográfico está sendo desenvolvido por meio de ação extensionista da mesma universidade, sendo este trabalho uma contribuição para o pensamento sobre a investigação no desenvolvimento de artefatos gráfico-informativos.

Design, benzedeira, icons, co-creation

The present article is a research project for completion of a Bachelor of Design course and aims to present a stage of co-creation with a persons from the city of Maceió-AL, to elaborate an iconographic catalog about benzedeiras of this city, culminating in analysis of icons collected in this activity. The research make use of a methodology with tools and methods in Design projects and researches in Social Sciences, due to its ethnographic character. The iconographic catalog is being developed through extensive action of the same university, being this work a contribute to the thought about research in development of graphic-informative artifacts.

1 Design da informação à procura de percursos híbridos

1.1 Catálogo iconográfico como artefato gráfico-informativo

Segundo Bonsiepe (2015) o design da informação está focado em tarefas de comunicação para organizar informações, possuindo artefatos de diferentes naturezas, inclusive os multimídia e para projetá-los os designers necessitam: pesquisar, selecionar e categorizar informações, interpretando e traduzindo-as; entender as relações possíveis entre o gráfico, o sonoro e a linguagem; ter domínio de *softwares* para tratamento de dados sonoros, textuais e imagéticos; ter conhecimento de teorias de aprendizagem; experiência em pesquisa e coordenação de projetos; conhecer métodos de utilização da eficiência comunicativa.

Exemplo esses artefatos multimídias indicados pelo autor são os catálogos, onde as informações são estruturadas, organizadas e traduzidas, independente do conteúdo que carregam, como os de iconografia. A iconografia é um conjunto de ícones e o ícone é um signo. Resumidamente, para Peirce (1995), o signo é algo X que significa Y e representa algo para alguém e seu significado não está na intenção da comunicação, mas na estrutura de como este signo é construído. Basicamente, o ícone remete à qualidade do objeto/coisa, ou seja, ele não é uma representação da qualidade, mas assemelha-se às características dele. E o ícone pode se tornar um símbolo, uma vez que este representa o significado das coisas por meio de uma convenção, sendo atribuído significados a ele. Desta forma, pode-se entender a complexidade do trabalho do designer na elaboração de catálogos iconográficos e a legitimação do artefato “ícone” como gráfico-informativo.

| e percursos no projeto-pesquisa

Uma das principais características dos artefatos é a sua dimensão simbólica, especialmente porque eles podem remeter à pessoas, acontecimentos e memórias individuais que são refletidos na visão de mundo dos indivíduos. Geralmente, é algo inseparável do conceito, ou seja, quando o designer cria, ele tenta remeter suas inspirações em formas, configurando-se na aparência do objeto. Por sua vez, Flusser (2013), denota que existe uma diferença entre o que ele chama de formas “aparentes” e formas “reais”. As reais são aquelas que estão constituídas em nossa memória, em nossa subjetividade, - por exemplo a forma de uma mesa - e as aparentes, aquilo que se configura na aparência - por exemplo, uma mesa em madeira criada por algum designer.

Ou seja, quando o designer cria um produto com uma determinada aparência, se distorce a “ideia” que cada pessoa tem sobre o produto. Isto quer dizer que nunca existirá um produto de design ideal, ele estará sempre contextualizado e irá se configurar em uma abordagem mínima do extenso universo simbólico em que se imerge. Isso faz com que o designer tenha a capacidade de compreender, por meio de investigação, os problemas em que se insere.

Cardoso (2013) indica que um dos valores do design na complexidade é a capacidade de erudição, entendida como conhecimento amplo e geral, além do aprofundamento em áreas específicas, resultando a partir da curiosidade intelectual e genuína. A melhor forma de estimular essa erudição é pela busca de conhecimentos “fora do design”, ou seja, em outros campos de interesse. Por isso se faz importante a associação entre projeto e pesquisa na formação e na prática profissional do designer, especialmente porque o estudo e o aprofundamento no trabalho é algo que diferencia o trabalho do designer do “comum”. Por isto, ele precisa, antes de mais nada, abandonar a ideia de que os problemas são simples. Dessa maneira, investigar a análise do problema antes de sugerir soluções continua sendo uma atitude adequada para metodologias de projeto.

2 Benzedeadas: um ofício presente

O ofício da benzedeadas forma uma conjuntura de saberes, que por meio da imersão em seus contextos simbólicos, entende-se seus rituais, costumes e crenças. Podem ser tanto do sexo masculino quanto feminino, percebendo uma predominância de mulheres, especialmente pela figura arquetípica da mãe e do dom de cuidar.

Podendo fazer uso de rezas prontas ou improvisadas, bem como ervas, remédios caseiros, terços, dentre outros elementos auxiliares. Não necessariamente são adeptas de alguma religião, mas percebe-se a presença recorrente do catolicismo, seja pelos seus santos, orações, símbolos e instrumentos sacros. Mas também outras influências como as do candomblé, espiritismo, kardecismo, umbanda, etc, o que pode configurar seu sistema simbólico ainda mais complexo. Independente da maneira como o saber se manifesta, ele é geralmente configurado em uma aptidão, um talento, comumente denominado - em grande parte, por eles mesmos - de “dom” (OLIVEIRA, 1985; CUNHA, 2011).

Independente de visões estritamente religiosas, esses agentes podem receber diferentes nomenclaturas pela própria comunidade em que atuam, sendo as mais recorrentes: benzedeadas, curandeiros e rezadores. Em alguns casos, os rezadores e benzedeadas são aqueles que fazem rezas e orações e curam através de rezas pré-estabelecida ou ainda espontâneas, sendo os curandeiros aqueles que além das rezas e orações, podem também indicar banhos, medicamentos e rituais especiais para cura de males complexos (LOYOLA, 1984).

3 Percursos Metodológicos e principais resultados

As atividades iniciaram com a apresentação do pesquisador e a abordagem da pesquisa, sem expor muitos detalhes já que o objetivo seria aproveitar o máximo a falta de aprofundamento no assunto dos participantes. Estavam presentes onze pessoas, todas estudantes, jovens, entre 20 e 30 anos, quase todos universitários de diferentes áreas: 2 de enfermagem, 1 de odontologia, 3 de arquitetura, 1 de comunicação, 3 de design e 1 não universitária. Foi realizado um exercício de descontração, utilizando o corpo para que os participantes se sentissem mais à vontade uns com os outros, depois iniciando-se as atividades relacionadas à pesquisa (figura 1)

Figura 1 - Momento de descontração entre os convidados da ação (do auto).



Em uma parede foram dispostas imagens referentes ao universo das benzedeiras. Foi pedido que eles sentassem e apreciassem as imagens por alguns minutos, sem conversarem entre si (figura 2). Foram feitas algumas provocações pré-determinadas pelo pesquisador acerca das imagens, como: indagar o que sentiam com as figuras, quais as relações de umas com as outras, quais as primeiras pessoas, momentos ou lugares que lembraram a partir delas, dentre outras questões. Foi uma das etapas mais proveitosas e duradouras.

Os participantes falaram sobre muitos significados interessantes em forma de palavras-chave: cuidado, carinho, ajuda, religião, fé, crença, cura, espiritualidade, dentre outras. Mas sobretudo, fizeram uma discussão densa sobre as questões sociais que rodeiam o ofício das benzedeiras. Uma dessas questões era o fato das instituições médicas onde, historicamente, a formação médica rechaça esses saberes populares, mas que ao mesmo tempo se utiliza deles.

Uma questão importante foi o fato da religião. Alguns declararam possuir uma crença voltada para um deus, sendo cristãos, mas independente disso, o mais valioso entre as religiões seria o diálogo. Essa discussão se associou à questão da religiosidade, debatendo sobre o fato de que, independente de não ter religião, a sociedade como um todo, tem “influências religiosas” e consequentemente, crenças em “algo maior”, fazendo com que em algum momento na vida dos indivíduos que compõem essa sociedade, elas possam opinar e questionar uns aos outros baseados nessas influências que se tornam princípios pessoais.

Figura 2 - participantes analisando o painel (do auto).



Figura 3 - Participantes analisando o painel (do auto).



As lembranças também começaram a surgir nesse momento, quando os voluntários comentam que lembra de uma senhora a quem sua mãe sempre os levava para ser benzido, que fazia gestos sobre sua cabeça em forma de cruz, com um “matinho” verde (ramo com plantas) e falava “baixinho”, quase cochichando, sem ouvir nitidamente. Outro relatou que lembrava de uma senhora que não usava os ramos, mas somente o terço, fazendo gestos e falando “baixinho” também. Todos lembram de senhoras, velhinhas, com rostos que passavam a impressão de uma “boa pessoa”, a quem todo mundo chamava por “Dona’ fulana (alcunha dada pela comunidade), criando assim, um estereótipo que se torna interessante simbolicamente para este trabalho.

Na última etapa, foi apresentada uma caixa com vários objetos relacionados ao universo simbólico das benzedeadas: imagens de santos, terços, orações escritas, ramo com plantas, perfumes. Solicitou-se que os participantes apanhassem algum desses objetos. Todos eles pegaram o objeto que mais lhe parecia cativante, o pesquisador pediu para que fechassem os olhos e tentassem vivenciar aquele momento com o objeto escolhido. Um áudio de uma benzedeira rezando foi ressoado no ambiente, ajudando nesse momento de experimentação.

Após cerca de cinco minutos, o áudio foi interrompido e pedido para que todos abrissem os olhos. Solicitou-se que apanhassem uma folha A4 e qualquer material para representação, como lápis de cor, tintas, colas, papéis coloridos, dentre outros elementos que estavam disponíveis, para que tentassem representar tudo o que sentiram no papel: poderia ser um desenho, uma anotações, colagens, dentre outras maneiras. Os participantes fizeram especialmente figuras e pequenos textos, utilizando cores e palavras. Esses resultados estão expressos na tabela 1 e na figura 4.

Tabela 1 - Elementos identificados nas representações desenvolvidas na última etapa.

Representação	Componentes
Cores	Verde - em diferentes tonalidades - , marrom, azul, lilás, amarelo, e com menor presença, o lilás
Figuras	terço, mãos - com um dos desenhos apresentando elas juntas como se estivesse em oração -, nuvens, diferentes plantas - destaque para uma árvore que em suas raízes apresentam palavras -, e um esquema com palavras
Palavras	Energia, cura, fé, amor, carinho,, vida, religiosidade, simbolismo, dom, entrega, devoção,
Textos	comentar os textos

Figura 4 - Resultado da última etapa da experiência (do auto).



5 Considerações Finais

Símbolos como plantas, mãos, terços, cruzeiros, cores como o verde, azul amarelo, geralmente ligados à natureza estiveram presentes nas descrições e ícones desenvolvidos. Mesmo sem ter um contato direto, os participantes conseguiram representar, por meio de ícones, características do ofício das benzedeiras.

A utilização da técnica de cocriação com a união de ferramentas de análises imagéticas e audiovisual das atividades - geralmente aplicadas em pesquisas de Ciências Sociais (BAUER, 2015) -, foi de grande importância nesta investigação, visto que forneceu “liberdade” para o percurso de coleta de dados, como palavras e expressões corporais, informações que estavam além dos dados objetivos; bem como no desenvolvimento dos ícones pretendidos. O contato com os possíveis usuários de projetos desenvolvidos no design pode fornecer informações valiosas e cruciais no desenvolvimento de artefatos.

6 Referências

- BONSIEPE, G. 2015. *Do material ao digital*. São Paulo: Blucher.
- CARDOSO, R. 2013. *Design para um mundo complexo*. São Paulo: Cosac Naify.
- FLUSSER, V. 2013. *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação*. São Paulo: Cosac Naify.
- LOYOLA, M. *Médicos e curandeiros: conflito social e saúde*. São Paulo: Difusão Editorial S.A.
- OLIVEIRA, E. 1985. *O que é benzeção*. São Paulo: Editora Brasiliense.
- PEIRCE, C. 1995. *Semiótica*. São Paulo: Editora Perspectiva.
- VIANNA, M. 2012. *Design thinking: design gráfico*. Rio de Janeiro: MJV Press.
- BAUER, M. 2015. *Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som*. Petrópolis, RJ.