

Ferramentas e métodos de Design Participativo para atuação em comunidades tradicionais

Tools and methods of Participatory Design for engagement with traditional communities

Geislayne Mendonça Silva

Universidade do Estado de Minas Gerais
geislayne94@gmail.com ✉

Kátia Andréa Carvalhaes Pêgo

Universidade do Estado de Minas Gerais
katia.peggo@uemg.br ✉

Claudete Catanhede do Nascimento

Instituto Nacional de Pesquisas da
Amazônia
catanhed@inpa.gov.br ✉

Gean dos Santos Dantas

luthiergeandantas@hotmail.com ✉

PROJÉTICA

COMO CITAR ESTE ARTIGO:

SILVA, Geislayne Mendonça; NASCIMENTO, Claudete Catanhede do; PÊGO, Kátia Andréa Carvalhes; DANTAS, Gean dos Santos. Ferramentas e métodos de Design Participativo para atuação em comunidades tradicionais. **Projética**, Londrina, v. 14, n. 2 2023.

DOI: 10.5433/2236-2207.2023.v14.n2.48312

Submissão: 30-05-2023

Aceite: 22-08-2023

RESUMO: Este estudo objetivou identificar e classificar ferramentas e métodos de Design para uso em processos participativos, desenvolver produtos fundamentados nestes, em conjunto com os atores sociais, e verificar a relação entre a teoria e a prática. Os métodos e ferramentas de Design foram identificados, por meio da revisão bibliográfica, e classificados a partir da triangulação de métodos. Considerando os desafios que impedem a utilização do modelo tradicional de Design Participativo em pesquisas de natureza qualitativa, assim como as abordagens dos diversos autores pesquisados, foi realizada uma adaptação de uma determinada metodologia. O processo participativo para o desenvolvimento de cadeiras com a comunidade tradicional da Reserva Extrativista Auatí-Paraná foi bem-sucedido, tanto em relação ao envolvimento da população local em todas as etapas do processo, quanto à concepção desses produtos com características identitárias da região, empregando ferramentas, máquinas e saberes locais.

Palavras-chave: identidade regional; comunidades tradicionais; atores sociais.

ABSTRACT: *This study aimed to identify and classify tools and methods of Participatory Design for use in participatory processes, develop products based on these tools and methods in collaboration with social actors, and examine the relationship between theory and practice. Through a literature review, Design methods and tools were identified and classified using method triangulation. Considering the challenges of applying the traditional model of Participatory Design in qualitative research, as well as the approaches of various authors in the field, a specific methodology was adapted. The participatory process for developing chairs with the traditional community of the Auatí-Paraná Extractive Reserve was successful, both in terms of the active involvement of the local population in all stages of the process and the creation of products that embody the region's identity, utilizing local tools, machinery, and traditional knowledge.*

Keywords: *regional identity; traditional communities; social actors.*

1 INTRODUÇÃO

Parte da sociedade tem a visão de que o Design está estritamente ligado à criação de produtos ou serviços de luxo e beleza, pois é atrelado à 'bela forma' e à arte (Fornasier; Martins; Merino, 2012). Bonsiepe (2011) corrobora esta afirmação ao dizer que, na opinião pública, o Design está relacionado com embalagens de produtos. Isto se configura como uma compreensão restrita diante do fato de que a principal função do profissional do Design é facilitar a realização das atividades básicas humanas por meio da criação de produtos, sistemas e comunicação, contribuindo para a melhoria dos aspectos ergonômicos e visuais, atendendo a quesitos como conforto, segurança e satisfação dos usuários.

Contudo, o Design pode atuar ainda como agente de transformação social, com o emprego de ferramentas que o capacitam a promover novos comportamentos, apresentando soluções criativas às mais diversas situações (Fornasier; Martins; Merino, 2012; Melo; Silva, 2016; Rosa, 2013). Na contemporaneidade o Design pode ser percebido a partir da perspectiva da inovação social, assemelhando-se à Tecnologia Social (Bergmann; Magalhães, 2017).

Dessa forma, este estudo objetivou identificar e classificar ferramentas e métodos de Design para uso em processos participativos, além de identificar a relação existente entre esses métodos e a confecção de produtos a partir deles, em conjunto com atores sociais.

1.1 IDENTIDADE E O PATRIMÔNIO IMATERIAL PRESENTE NAS COMUNIDADES TRADICIONAIS

A diversidade do Brasil é resultado da mistura de diversas culturas decorrentes da colonização e migrações que ocorreram ao longo de sua história. Essas culturas vêm sendo amplamente valorizadas, de forma que diversas áreas do conhecimento

discutem o resgate de suas técnicas e tradições (Pichler; Mello, 2012). Uma dessas áreas é o Design que, conforme Oliveira, Marques e Guedes (2016, p. 2), “[...] está em transformação, e isso é notório nas suas mudanças e formas de atuar”. Nesta perspectiva, acredita-se que a partir da geração de produtos com identidade regional, o Design pode contribuir para a valorização das culturas locais.

Contudo, em comparação com o que Bonsiepe (2011) afirmou sobre identidade e globalização em sua obra “Design, Cultura e Sociedade”, podemos constatar, por meio da literatura e eventos voltados para a área, que o tema ainda é controverso, ocupando, portanto, parte das discussões no âmbito do Design na contemporaneidade. Nesse livro, o autor faz uma relação de diferentes conjuntos de conceitos sobre o significado de identidade. Para ele, identidades não são entidades escondidas em algum lugar secreto e profundo, e sim algo que precisa ser criado.

A materialização da identidade por meio do Design, segundo Bonsiepe (2011), pode ser determinada por diversos fatores, como processos tradicionais de produção e elementos decorativos, processos de produção próprios, por meio de uma cultura local de produtos de reciclagem ou mediante tratamento de detalhes. Neste contexto, um dos aspectos de maior relevância é o sentimento de pertencimento, que contribui de forma direta para o fortalecimento da identidade, pois, conforme Varela (2017, p. 31):

O reconhecimento da nossa existência a partir de um lugar leva-nos a compreender que conscientemente o lugar possui a sua singularidade, ou seja, a sua identificação. Entender este sentimento de pertença e a relação do cidadão com a cidade é importante para entender o desenvolvimento do lugar.

A evidência do valor da identidade, enquanto imagética, trata-se de um conjunto de características que identifica uma comunidade e um território e que, simultaneamente, o torna singular ao longo do tempo. Quanto à identidade, Bonsiepe (2011) apresenta diversos modos para a sua materialização a partir de:

- um grupo de características (formais ou cromáticas);
- taxionomia do produto;
- material e método local;
- método projetual específico e
- necessidade.

Assim sendo, pode-se afirmar que a identidade está intrinsecamente relacionada à cultura. Conforme Ono (2009, p. 1), “[...] a cultura se encontra vinculada ao processo de formação das sociedades humanas, numa relação simbiótica, expressando sua linguagem, valores, gestos e comportamentos, enfim, sua identidade”. A autora aborda a cultura como a expressão de um modo único e específico, que só pode ser explicado dentro de seu próprio contexto, diferente de um processo universal. Complementando ao proposto por Ono, pode-se citar Albino (2014, p. 80), que aborda a cultura como “[...] um conjunto vivo de ações, tratando-se de um sistema complexo de transferência de conhecimento que produz valor”.

Há uma pluralidade de valores presentes no território que conduzem para o fortalecimento do patrimônio cultural. No Brasil, segundo Little (2018), existe diversidade sociocultural e fundiária extraordinária. Acerca disso Krucken (2009, p. 108), afirma que:

“[...] desenvolver e promover produtos e serviços com fortes associações simbólicas e emocionais, que portem nossas raízes culturais, é um grande desafio. A nosso favor, contamos com a grande riqueza de recursos e de pluralidades culturais do Brasil”.

A heterogeneidade, fruto dessa pluralidade, traduz como característica principal da cultura a diferença, que por si só é uma multiplicidade de expressões da territorialidade humana que, em contraposição à homogeneidade proposta pela globalização, busca enriquecer a convivência com o outro por meio das diferenças.

Essa é uma cosmovisão descrita por Albino (2014) sobre o Bem Viver, que diferente da visão ocidental, se caracteriza como uma tarefa de desconstrução da meta de progresso universal. A ideia surge de grupos tradicionais marginalizados, principalmente grupos indígenas que buscam a construção de novas formas de vida convivendo em comunidade (Acosta, 2016; Albino, 2014; Bonsiepe, 2011; Little, 2018; Malaguti, 2008; Ono, 2009).

Dessa maneira, a relação entre o Design e os processos artesanais – saber-fazer – tem como fruto a manifestação desse patrimônio, no qual os objetos e seus significados impulsionam a construção identitária do lugar a partir da materialização de suas características (Albino, 2014). Nesse contexto de valorização da cultura local e identidade, Pichler e Mello (2012, p. 1) definem Design como a “[...] atividade responsável pela criação, inovação e invenção de artefatos que irão compor a cultura material de determinado local”.

O ato de contribuir para a valorização de produtos de determinada comunidade de cultura regional, por meio do resgate e do fortalecimento da identidade local, configura o designer como promotor de inovações ligadas ao território e sua materialização por meio de produtos e serviços (Krucken, 2009). Dessa forma, segundo Durante (2017, p. 13), o Design “[...] é capaz de transformar necessidades em produtos por meio de sistemas criativos e eficazes, adequados ao ponto de vista econômico, social, cultural e ambiental”. Para tanto, Krucken (2009) propõe uma série de ações essenciais para a promoção e valorização de produtos locais e territórios. Em comparação com as ações propostas por Krucken (2009), Rosenbaum (2019) apresenta uma metodologia com etapas semelhantes e com objetivos similares. Essas ações propostas por ambos os autores, a partir da perspectiva do Design, além de promoverem a valorização do território e do produto em si, favorecem a relação entre produtores e consumidores. Por outro lado, detectou-se algumas críticas quanto à participação de designers na produção artesanal e em comunidades, pois há o risco da imposição de regras e/ou soluções que rompem com o saber cultural (Bonsiepe, 2011; Cardoso, 2008; Krucken, 2009; Saraiva; Moraes, 2018).

1.2 PROCESSOS DE DESIGN PARTICIPATIVO E O SABER TRADICIONAL

O Design Participativo (DP) surgiu entre as décadas de 1970 e 1980, na Escandinávia, a partir da motivação de um compromisso marxista de capacitar democraticamente o trabalhador a assumir o controle sobre seu trabalho. Nessa perspectiva, o Design Participativo tem sua própria orientação metodológica baseada na pesquisa-ação e na pesquisa participativa (Hussain; Sanders; Steinert, 2012; Spinuzzi, 2005).

Ao levantar o questionamento se o Design Participativo é uma coleção de ferramentas e técnicas, um conjunto de métodos ou uma mentalidade, Sanders (2013) propõe que o DP assume essas três perspectivas de acordo com a necessidade de aplicação.

A abordagem do Design Participativo é bastante defendida tanto para aplicação no desenvolvimento de soluções para problemas e necessidades de grupos sociais marginalizados e economicamente vulneráveis, procurando trazer para o centro do processo criativo as pessoas servidas pelo Design, quanto no desenvolvimento de inovações em grandes corporações (Hussain; Sanders; Steinert, 2012; Silva, 2012). Para a aplicação do DP em meio a situações fora do contexto das grandes corporações, nas quais a inovação ocorre “de baixo para cima”, a atenção aos aspectos humanos, financeiros, sociais, culturais e religiosos dos envolvidos é fundamental, pois estes fatores impactam o desenvolvimento e seus resultados (Gaudio; Oliveira; Franzato, 2014; Hussain; Sanders; Steinert, 2012; Torres, 2017).

De acordo com Torres (2017), o processo de DP facilita a compreensão da realidade das pessoas e incentiva a ideia de criatividade coletiva. O Design Participativo apresenta diversos benefícios quanto ao envolvimento dos atores sociais, como o melhoramento da aprendizagem e compreensão das partes envolvidas, além da combinação e integração de diversos pontos de vista. Isso ocorre em função da consideração e valorização dos saberes de cada participante, a partir do emprego de determinadas ferramentas capazes de estimular a expressão

de suas reais necessidades. Ainda, o tipo e o nível de envolvimento dos atores sociais no desenvolvimento da pesquisa devem ser considerados.

Nesta perspectiva, Kujala (2003) aponta para os métodos qualitativos como uma abordagem promissora a ser realizada em campo com o intuito de compreender os “usuários” e suas atividades. Dessa forma, ainda segundo a autora, a etnografia descreve as atividades e culturas humanas com foco em seus aspectos sociais, tendo como principais características o fato de ocorrer em ambientes naturais e ser baseada no princípio do holismo, no qual comportamentos particulares devem ser entendidos dentro do respectivo contexto.

Desta forma, como ressalta Sanders (2013), os atores sociais deixam de ser encarados como “usuários”, “clientes” ou “consumidores”, e passam a ser reconhecidos como especialistas acerca de seus próprios modos de viver e trabalhar (Cheva; Lugli, 2018; Pinto; Pinto; Kipöz, 2016; Steen; Manschto; Kening, 2011).

1.3 MÉTODOS E FERRAMENTAS DE PROCESSOS PARTICIPATIVOS E O CONHECIMENTO TRADICIONAL

O conhecimento tradicional como patrimônio cultural só pode existir se for reconhecido socialmente por meio de uma alfabetização cultural (Goulart, 2020). Sendo assim, pode-se reconhecer a importância da utilização de métodos e ferramentas participativas que promovam a identificação e preservação dos saberes e de sua materialização. Frequentemente esses saberes são transmitidos de geração a geração, de forma oral, dependendo muitas vezes da memória coletiva para continuar a existir.

Segundo Dervojeda e seus colaboradores (2014), a cocriação é uma abordagem na qual várias partes interessadas estão ativamente envolvidas no processo de Design, tendo vários efeitos socioeconômicos que transcendem os benefícios individuais do cocriador, ou daquele que hospeda a experiência de cocriação. Cheva e Lugli (2018)

afirmam que as ferramentas do DP aproximam o usuário de todas as etapas do processo e apontam, como principais: o focus group, a imersão em contexto e o jogo de cartas.

A partir do proposto por Sanders (2013), foi possível identificar os possíveis modos de participação no Design e as respectivas ferramentas, técnicas e métodos, separadas em cada uma das três categorias de modos de participação no Design, que são:

1. Fazer coisas tangíveis (como colagens 2d e protótipos de baixa tecnologia);
2. Agir, apresentar e brincar (como jogos de tabuleiro e criação de cenários);
3. Falar, contar e explicar (como diários, captação audiovisual e observação).

Apesar de parecer simplória e categórica, essa organização das ferramentas pode confundir, ou até mesmo restringir o desenvolvimento das atividades. É importante atentar para o fato de que pesquisas dessa natureza tem uma variável em comum: a complexidade e o não controle total sobre os resultados, uma vez que há várias partes envolvidas (variáveis).

Sanders (2013) afirma ainda que existem vários pré-requisitos necessários para apoiar e abrir o caminho para a prática da cocriação, com implicações para a transformação da sociedade, sendo esses: (1) a crença que todas as pessoas são criativas; (2) a diversidade entre os participantes; (3) a definição conjunta de problemas; (4) o diálogo e conversação contínuos; (5) a exploração e uso de ferramentas de Design; e (6) o foco em toda a experiência no processo participativo.

1.4 COMUNIDADES AMAZÔNICAS E A RESERVA EXTRATIVISTA AUATÍ-PARANÁ

A partir do exposto sobre a relação entre Design, identidade regional e valorização de cultura, é importante dissertar acerca de comunidades tradicionais na Amazônia.

As populações dessa região convivem com a natureza há milênios, passando de uma geração a outra as tradições e conhecimentos adquiridos, sempre respeitando a relação homem e natureza. Feitosa (2017, p. 21) afirma que “[...] o conhecimento tradicional repassado de geração a geração [...] é parte da identidade e cultura de comunidades que vivem ancestralmente em seus territórios”. Todas as atividades, tenham essas a ver com a produção de alimentos, artesanato, transporte ou comunicação, de certa forma constituem-se como tecnologias sociais (Gomes; Aguiar; Batista, 2010).

Mesmo com o aumento significativo das iniciativas socioeconômicas, a exclusão social é visível em comunidades ribeirinhas do Amazonas. Entretanto, a compreensão de que existe relação entre a problemática da exclusão social, ciência e tecnologia, pode desencadear a redução das mazelas e desigualdades a partir de intervenções que tenham como objetivo desenvolver tecnologias sociais, considerando não apenas o produto em si, mas todo o processo organizacional para realizá-la (Fonseca, 2010).

A respeito da utilização dos espaços onde habitam essas comunidades, há a necessidade de proteger a relação entre o meio ambiente e as pessoas. Para tanto, existem diversas Unidades de Conservação (UC) na região amazônica, o que gera debates sobre os malefícios e benefícios da criação de UCs (Franco, 2017). Como pode ser observado no discurso de Queiroz (2005, p. 01):

A necessidade de utilização dos ambientes protegidos e de seus recursos naturais pelas populações que habitam a Amazônia deixam claro que as unidades de conservação de proteção integral, por mais necessárias que sejam, nem sempre consistem na melhor estratégia para proteger boa parte da biodiversidade que se encontra em áreas de ocupação tradicional ou em áreas de alta densidade populacional humana. Na tentativa de viabilizar este aparente dilema, algumas formas recentes e alternativas de gestão e manejo de unidades de conservação de uso sustentado, particularmente na Amazônia, têm produzido grandes resultados nos últimos quinze anos.

Corroborando com o exposto por Queiroz (2005), Little (2018) apresenta uma realidade em que os povos tradicionais enfrentam diversos obstáculos para o reconhecimento de suas áreas de ocupação para realização de atividades extrativistas, como a pesca e coleta de castanha. Apesar das divergências de opiniões quanto à criação de Unidades de Conservação, uso dos recursos do território e as populações tradicionais, Vasconcelos (2018, p. 14) afirma que “[...] a promoção de atividades que conciliem desenvolvimento econômico, qualidade de vida e preservação ambiental é uma busca constante das equipes gestoras”.

Uma dessas unidades é a Reserva Extrativista (RESEX) Auatí-Paraná, presente no Estado do Amazonas, Brasil. Esta foi homologada por meio do decreto de 07 de agosto de 2001, tendo em vista o disposto no art. 18, Lei nº 9.985, de 18 de julho de 2000, e no Decreto nº 98.897, de 30 de janeiro de 1990, junto ao ICMBio com apoio do IBAMA, CNPT e outras organizações e lideranças. A RESEX abrange um total de 18 comunidades com cerca de 269 famílias. Nela, atividades de estudo vêm sendo realizadas desde agosto de 2007, quando o inventário florestal e o levantamento socioambiental foram realizados.

2 METODOLOGIA

2.1 IDENTIFICAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO DE FERRAMENTAS DE DESIGN

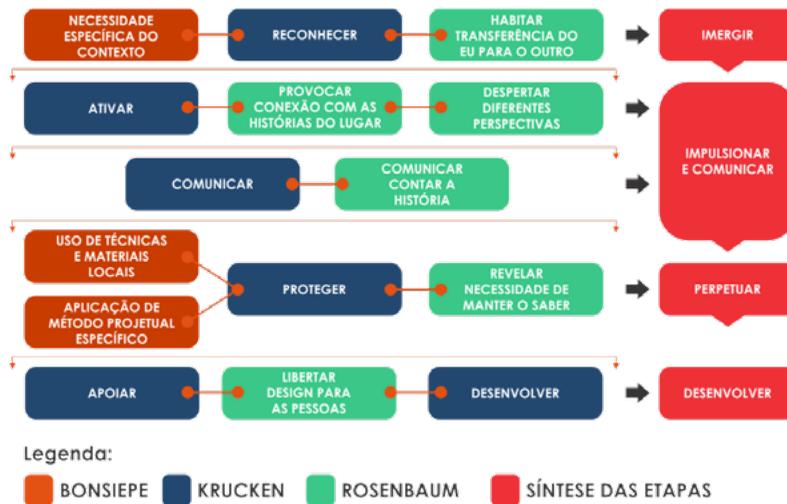
Os métodos e ferramentas de Design foram identificados, por meio da revisão bibliográfica, e classificados a partir da triangulação de métodos. Estes foram classificados em Ênfase, Método/Ferramenta e Autor (a/es).

2.2 IDENTIFICAÇÃO DE RELAÇÃO ENTRE MÉTODOS PARA PROCESSOS PARTICIPATIVOS

Considerando os aspectos humanos, financeiros, sociais, culturais e religiosos apontados por Hussain, Sanders e Steinert (2012), como fatores que podem impedir a utilização do modelo tradicional de Design Participativo em pesquisas de natureza qualitativa, assim como as abordagens dos diversos autores pesquisados, foi realizada uma adaptação da metodologia apresentada por Hussain, Sanders e Steinert (2012), com o intuito de nortear a imersão do pesquisador e dos atores sociais em meio ao processo participativo do design para a cocriação.

Visando identificar a similaridade entre métodos de outros três autores que abordam temáticas análogas as apresentadas neste artigo, também foi realizada a relação entre os métodos propostos por Bonsiepe (2011), Krucken (2009) e Rosenbaum (2019). Os métodos foram colocados em paralelo um ao outro, com as etapas dispostas em vertical para facilitar a identificação de relações entre eles.

Após a identificação, as etapas relacionadas foram reorganizadas a partir da estrutura proposta por Krucken (2009) e, posteriormente, sintetizadas em uma palavra sinônima (FIGURA 1). A síntese das etapas dos métodos dos três autores supracitados trata-se da triangulação de métodos já existentes, portanto, não se caracteriza como um novo método.

Figura 1 - Triangulação entre os métodos de Bonsiepe, Krucken, Rosenbaum

Fonte: os autores.

A síntese dos métodos objetiva direcionar o processo participativo a partir da imersão, estabelecimento de conexões com o lugar, uso de técnicas e materiais locais e oficinas de cocriação durante o desenvolvimento de produtos com identidade regional. Visando impulsionar o compartilhamento de histórias e saberes locais, ativando as competências do local e desenvolvendo a identidade da comunidade.

2.3 CONFEÇÃO DE CADEIRAS A PARTIR DE MÉTODOS E FERRAMENTAS DE DESIGN

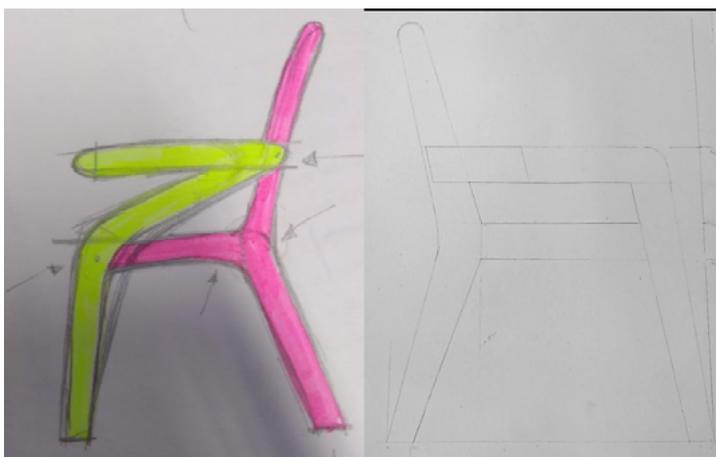
Como local da pesquisa, foi escolhida a Reserva Extrativista Auatí-Paraná (RESEX Auatí-Paraná¹), pois os comunitários solicitaram a continuidade do projeto iniciado

1 A RESEX Auatí-Paraná está localizada a 02° 23' 09.60" S 66° 40' 55.20" W (SAD 69).

no local em 2007. A reserva pertence ao bioma Amazônia e possui uma área de 146.948,05 hectares. Sua população, com cerca de 1.500 habitantes residentes, é formada majoritariamente por agricultores, que tem como atividade principal o manejo da pesca do pirarucu (Rocha, 2010).

Por ser um produto que possibilita a aplicação de variadas técnicas e seu tamanho proporciona a participação de várias pessoas ao mesmo tempo em sua execução, a cadeira foi o artefato escolhido para ser confeccionado pelos comunitários. Para a confecção das cadeiras, primeiramente foi realizado um esboço (FIGURA 2) para discussão com os comunitários. Após a primeira reunião realizada depois da chegada do grupo de pesquisa na comunidade em janeiro de 2019, o grupo de 16 comunitários definiu que seria viável produzir uma cadeira utilizando apenas madeira e outra cadeira mesclando madeira e fibras naturais. No caso da cadeira confeccionada toda em madeira, foi feito um bloco marchetado para o assento e o encosto. Nesta oportunidade, além de discutir a concepção formal do produto, estabeleceu-se que o processo de fabricação seria limitado às máquinas e ferramentas presentes no local.

Figura 2 – Esboço inicial e desenho em escala 1:1 para confecção de cadeiras



Fonte: os autores.

Posteriormente foram selecionadas algumas peças de madeira das espécies Violeta (*Peltogyne catingae Ducke*), Marupá (*Simarouba amara Aubi*) e Sucupira preta (*Bowdichia nítida Spruce*). Na sequência, estas foram cortadas pelos comunitários com apoio de um profissional da tecnologia da madeira que estava com o grupo de pesquisa e que acompanhou o desenvolvimento das atividades (FIGURA 3).

Figura 3 – Seleção de madeira e tratamento das peças



Fonte: os autores.

Por um lado, alguns conceitos de Design e Ergonomia foram tratados com os comunitários. Por outro, técnicas envolvendo conhecimento e recursos locais, como trançado de fibras naturais, entalhamento e esculpimento em madeira foram largamente utilizadas. Alguns gabaritos foram desenvolvidos, com resíduos de madeira encontrados na própria oficina, visando a reprodução das partes das cadeiras (FIGURA 4).

Figura 4 – Gabarito para reproduzir no bloco marchetado o ângulo para encosto da cadeira



Fonte: os autores.

3 RESULTADOS

3.1 IDENTIFICAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO DE MÉTODOS E FERRAMENTAS DE DESIGN

A partir do levantamento bibliográfico realizado, elaborou-se um quadro (QUADRO 1) composto de métodos e ferramentas para o processo participativo, separando em Ênfase, Método/Ferramenta e Autor (a/es). Para sua concepção, consideraram-se algumas limitações relacionadas aos aspectos humanos, financeiros e organizacionais, conforme classificado por Hussain, Sanders e Steinert (2012).

Quadro 1 - Relação de métodos e ferramentas para o processo participativo de Design

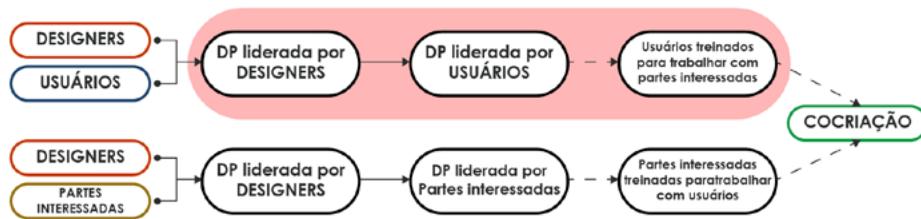
Ênfase	Método/Ferramenta	Autor (a/es)
Participação democrática	Workshops; Prototipagem	Kujala (2003)
Aspectos sociais de trabalho	Observação; Análise de vídeo	Kujala (2003)
Aproximação do usuário	Focus Group; Imersão em contexto; Jogo de Cartas	Cheva e Lugli (2018)
Confecção de coisas tangíveis	Colagens 2D; Mapeamentos 2D; Maquetes 3D; Protótipos de baixa tecnologia; Protótipos e artefatos de design do futuro; Modelos de espaço 3D	Sanders (2013)
Ação e apresentação	Jogos de Tabuleiro; Adereços; Modelos de espaço 3D; Criação de cenários; Previsão e promulgação participativa; Improvisação; Atuação; Interpretação de papéis; Bodystorming e desempenho informativo	Sanders (2013)
Fala e explicação	Histórias através da escrita, desenho, fotos e vídeo; Diários e registros diários; Auto-observação através de fotos, vídeos, redação, etc; Documentários, cronogramas ou mapas; Espaços em papel para coleta de dados; Cartões para organizar, categorizar e priorizar ideias	Sanders (2013)
Entendimento e modelagem de comportamentos de indivíduos	Entrevistas individuais; Entrevistas em grupo; Imersão em contexto; Autodocumentação; Descoberta guiada pela comunidade; Entrevistas com experts; Buscar inspiração em novos locais	IDEO (2019)

Fonte: os autores.

O quadro anterior relaciona ferramentas/métodos para executar ações durante o processo participativo. Destas, não foram utilizadas no processo de confecção de cadeiras junto aos comunitários: Ação e apresentação; e Fala e explicação, pois não foi necessário fazer uso de jogos de tabuleiro, contar histórias sobre comunidade e comunitários ou documentários.

Para o norteamento do processo em sua totalidade, verificou-se o método tradicional de Design Participativo e a viabilidade de sua aplicação no contexto de comunidades tradicionais. Diante das limitações encontradas, como longa distância para acesso à comunidade, falta de recursos como energia elétrica, alternativas de transporte, dificuldade de acesso por parte de vários comunitários, e a heterogeneidade em relação a conhecimentos dos participantes, a proposta de expansão do método tradicional realizada por Hussain, Sanders e Steinert (2012) em comparação a proposta de Spinuzzi (2005), foi estabelecida como a mais adequada, porque, como explicitado na Figura 5, o processo parte do estabelecimento do trabalho em conjunto (designers e usuários) e finda na cocriação.

Figura 5 - Metodologia proposta por Hussain



Fonte: adaptado de Hussain, Sanders e Steinert (2012).

A metodologia proposta possibilita adaptações. Neste contexto, o foco da investigação se encontra no processo participativo, no qual parte da pesquisa é liderada pelo designer e parte liderada pelos usuários (atores sociais), até a uma última etapa antes da cocriação, na qual os usuários podem ser preparados para trabalharem com as demais partes interessadas (FIGURA 6).

Figura 6 - Adaptação da metodologia de Hussain, Sanders e Steinert

Fonte: adaptado de Hussain, Sanders e Steinert (2012).

Relacionando a adaptação da metodologia de Hussain, Sanders e Steinert (2012) com a experiência na RESEX Auatí-Paraná, pode-se identificar que, apesar de atuar como líder na etapa de DP, o designer atua como mediador durante todo o processo, observando aspectos de natureza humana, social, cultural e religiosa, financeira e organizacional, que podem impossibilitar a aplicação plena do Design Participativo.

A etapa de DP liderada por Usuários visa promover a liderança da pesquisa aos atores sociais, criando vínculo com os demais comunitários envolvidos no desenvolvimento das atividades, a partir do levantamento de potenciais líderes entre eles.

A etapa de treinamento de Usuários, liderada por designer e especialistas, tem como objetivo prepará-los para realizar as atividades junto às demais partes interessadas no desenvolvimento dos produtos. No caso da experiência na RESEX Auatí-Paraná, as atividades foram realizadas junto aos comunitários de forma oral, sendo o tema abordado durante o decorrer do processo.

A etapa de cocriação parte da concepção de que todos os envolvidos são pessoas criativas, portadoras de saberes, capazes de contribuir com o processo, por meio do diálogo e conversação contínuos, conforme propõem Sanders (2013) e Hussain, Sanders e Steinert (2012). Desde a concepção até a confecção das cadeiras na RESEX Auatí-Paraná, os comunitários participaram ativamente.

3.2 IDENTIFICAÇÃO DE RELAÇÃO ENTRE MÉTODOS PARA PROCESSOS PARTICIPATIVOS

Segundo o referencial teórico, foram encontradas algumas etapas semelhantes entre os métodos propostos por Bonsiepe (2011), Krucken (2009) e Rosenbaum (2019), conforme Figura 9.

Figura 7 - Síntese dos métodos de Bonsiepe, Krucken, Rosenbaum



Fonte: autores.

A síntese realizada consiste em direcionar o processo participativo para o desenvolvimento de produtos com identidade regional, sendo executada juntamente com a primeira etapa da metodologia adaptada de Hussain, Sanders e Steinert (2012), visando:

Imergir, utilizando as ferramentas imersão em contexto, registro fotográfico e anotações de campo, identificando a relação entre os comunitários e o local onde estão inseridos;

Impulsionar e Comunicar, estabelecendo conexões com o lugar, a partir da ferramenta de Descoberta guiada pela comunidade, e dessa forma, impulsionar o compartilhamento das histórias e saberes locais e ativando as competências situadas no lugar;

Perpetuar o uso de técnicas e materiais locais, por meio do emprego destas no desenvolvimento de produtos identitários;

Desenvolver produtos identitários, por meio de oficinas de cocriação e criação de identidade da comunidade.

3.3 CONFEÇÃO DE CADEIRAS A PARTIR DE MÉTODOS E FERRAMENTAS DE DESIGN NA RESEX AUATÍ-PARANÁ

Os comunitários participaram ativamente do desenvolvimento das cadeiras, inclusive decidindo que uma cadeira seria de madeira e outra mesclando madeira e cipó (FIGURA 10). Todo o processo, desde a primeira reunião na comunidade entre o grupo de pesquisa e os comunitários até a finalização das cadeiras durou em torno de 8 dias.

Figura 8 – Trama feita de cipó para confecção de encosto e assento de cadeira



Fonte: autores.

A coleta dos materiais e o tratamento do cipó e da madeira foram realizados por diferentes grupos da comunidade. Todo o processo de fabricação foi desenvolvido com ferramentas e máquinas locais de marcenaria, a partir dos conhecimentos e habilidades dos comunitários, da pesquisadora (designer) e do técnico em marcenaria. Para tanto, foram utilizados ferramentas/métodos descritos no tópico 3.1 deste artigo. Os procedimentos foram conduzidos por meio dos apontamentos da metodologia de Hussain. Já a síntese da relação entre

os métodos propostos por Bonsiepe (2011), Krucken (2009) e Rosenbaum (2019) permitiu direcionar o processo participativo para o desenvolvimento de produtos com identidade regional, uma vez que ambas as cadeiras tiveram suas formas e cores inspiradas em elementos da fauna e flora locais como a cor das próprias madeiras utilizadas e o peixe pirarucu (suas escamas apresentam cores similares às das madeiras selecionadas).

O processo incluiu a imersão e identificação da relação da comunidade com o local onde vivem, o estabelecimento de ligações com o território por meio da partilha de histórias e saberes locais, e o desenvolvimento de produtos a partir do processo participativo e da identidade regional.

A madeira foi o único material utilizado para a confecção de uma das cadeiras e, como técnica construtiva empregou-se marchetaria e cavilha, sem uso de parafusos ou pregos; na segunda cadeira, além da madeira, utilizou-se o cipó, mesclando os dois materiais (FIGURA 11), também com o uso de cavilha e sem uso de parafusos e pregos (FIGURA 12).

Figura 9 – Cadeira de madeira com banco e encosto marchetados



Fonte: os autores.

Figura 10 – Cadeira mesclando madeira e cipó



Fonte: os autores.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em meio à análise entre o método tradicional de Design Participativo e a adaptação de tal método para a aplicação em determinadas ações com grupos sociais, considerando seus diversos aspectos, observou-se a importância do processo, e não somente dos resultados materiais – produtos.

O presente estudo apresenta um quadro de métodos e ferramentas para o processo participativo no contexto das comunidades tradicionais, considerando as limitações humanas, financeiras e organizacionais. A metodologia proposta se caracteriza como uma adaptação da abordagem tradicional do Design Participativo, com foco no envolvimento dos atores sociais em todas as etapas do processo, desde a imersão no contexto local até a cocriação de produtos com identidade regional.

Tal pesquisa permitiu ainda a identificação de etapas semelhantes entre os métodos propostos por Bonsiepe (2011), Krucken (2009) e Rosenbaum (2019), levando então, a elaboração de uma síntese que pode ser usada como guia para processos participativos com vistas ao desenvolvimento de produtos com identidade local. Percebeu-se ainda a relevância da consideração dos aspectos sociais, culturais e religiosos da comunidade, bem como a necessidade de os designers atuarem como mediadores ao longo do processo, e não como líderes, ou detentores dos conhecimentos.

De maneira geral, este estudo fornece informações para designers e pesquisadores interessados em atuar em contextos que envolvem comunidades tradicionais, a partir de processos participativos.

O processo participativo para o desenvolvimento de cadeiras com a comunidade tradicional na RESEX Auatí-Paraná foi bem-sucedido, tanto em relação ao envolvimento da população local em todas as etapas do processo, quanto à concepção desses produtos com características identitárias da região, empregando ferramentas, máquinas e saberes locais.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos à Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Minas Gerais – FAPEMIG, ao Instituto Nacional de Pesquisas da Amazônia – INPA, ao Laboratório de Engenharia de Artefatos de Madeira – LEAM, à Reserva Extrativista Auatí-Paraná e aos comunitários que se dispuseram a participar da pesquisa.

REFERÊNCIAS

1. ACOSTA, Alberto. O bem viver: uma oportunidade para imaginar outros mundos. Tradução de Tadeu Breda. São Paulo: Elefante, 2016. 264 p.
2. ALBINO, Cláudia Regina da Silva Gaspar de Melo. Os sentidos do lugar: valorização da identidade do território pelo design. 2014. 630 f. Tese (Doutorado em Design) - Departamento de Comunicação e Arte, Universidade de Aveiro, Aveiro, 2014.
3. BERGMANN, Márcia; MAGALHÃES, Cláudio. Do desenho industrial ao design social: políticas públicas para a diversidade cultural como objeto de design. *Estudos em Design*, Rio de Janeiro, v. 25, n. 1, p.51-64, 2017.
4. BONSIEPE, Gui. *Design, Cultura e Sociedade*. São Paulo: Blucher, 2011. 270 p.
5. CARDOSO, Rafael. Uma introdução à história do design. São Paulo: Edgard Blücher. 2008. 276 p.
6. CHEVA, Ana Flávia; LUGLI, Daniele Moraes. Desenvolvimento de produtos de moda para o público da terceira idade a partir de ferramentas do design participativo. *Projética*, Londrina, v. 9, n. 1, p. 25-38, jul. 2018. Universidade Estadual de Londrina. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.5433/2236-2207.2018v9n1p25>. Acesso em: 4 set. 2022.
7. DERVOJEDA, Kristina; VERZIJL, Diederik; NAGTEGAAL, Fabian; LENGTON, Mark; ROUWMAAT, Elco. Design for innovation: co-creation design as a new way of value creation. Brussels: European Union, 2014. Case study 14, p. 1-18. Business Innovation Observatory, contract n. 190/PP/ENT/CIP/12/C/N03C01. Acesso em: 4 set. 2022.
8. DURANTE, Alessandra Mendes. As interferências e ações de designers no artesanato brasileiro: um recorte sobre a opinião dos artesãos de

- Minas Gerais e Brasília. 2017. 105 f. Dissertação (Mestrado em Design) - Departamento do Desenho Industrial, Universidade de Brasília, Brasília, 2017.
9. FEITOSA, Eliana Aparecida Silva Santos. Identidade e Cultura: estudo etnográfico da comunidade tradicional do MOINHO em Alto Paraíso de Goiás. 2017. 160 f. Dissertação (Mestrado em Geografia) - Instituto de Ciências Humanas, Universidade de Brasília, Brasília, 2017.
 10. FONSECA, Rodrigo. Ciência, Tecnologia e Sociedade. Rede de Tecnologia Social, Brasília, DF, v. 1, n. 1, p. 71-77, 2010.
 11. FORNASIER, Cleuza Bittencourt Ribas; MARTINS, Rosane Fonseca de Freitas; MERINO, Eugenio Andrés Díaz. Da responsabilidade social imposta ao design social movido pela razão. Repositório Institucional UFSC, Florianópolis, SC, 2012. Artigo. Disponível em: <http://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/1850>. Acesso em: 4 set. 2022.
 12. FRANCO, Marcelo Horta Messias. Conflito social e a criação de reservas extrativistas no município de Lábrea - AM. 2017. 149 f. Dissertação (Mestrado em Extensão Rural) - Universidade Federal de Viçosa, Viçosa, 2017.
 13. GAUDIO, Chiara Del; OLIVEIRA, Alfredo Jefferson de; FRANZATO, Carlo. O tempo do Design Participativo. Blucher Design Proceedings, São Paulo, SP, v. 1, n. 4, p. 957-969, dez. 2014. www.proceedings.blucher.com.br/evento/11ped. Acesso em: 4 set. 2022.
 14. GOMES, Rubens; AGUIAR, Joci; BATISTA, Pedro César. As tecnologias sociais na Amazônia. Rede de Tecnologia Social, Brasília, v. 1, n. 1, p. 79-84, 2010. Disponível em: http://www.mom.arq.ufmg.br/mom/18_ref_capas/arquivos/arquivo_147.pdf. Acesso em: 4 set. 2022.
 15. GOULART, Rafaela Sales. Patrimônio imaterial e educação: limites e possibilidades de ações educativas no Estado de São Paulo. Patrimônio e

- Memória, Assis, SP, v. 16, n. 1, p. 566-583, jan./jun. 2020. Disponível em: <https://pem.assis.unesp.br/index.php/pem>. Acesso em: 4 set. 2022.
16. HUSSAIN, Sofia; SANDERS, Elizabeth B-N.; STEINERT, Martin. Participatory design with marginalized people in developing countries: challenges and opportunities experienced in a field study in Cambodia. *International Journal of Design*, Taipei City, v. 6, n. 2, p. 91-109, ago. 2012. Disponível em: <http://www.ijdesign.org/index.php/IJDesign/article/view/1054/455>. Acesso em: 4 set. 2022.
 17. IDEO. Design for Social Impact. Human-centered Design Toolkit. A free innovation guide for social enterprises and NGOs worldwide. 2009. Disponível em: <http://www.ideo.com/work/human-centered-design-toolkit>. Acesso em: 4 set. 2022.
 18. KRUCKEN, Lia. Design e território: valorização de identidades e produtos locais. São Paulo: Studio Nobel, 2009. 128 p.
 19. KUJALA, Sari. User involvement: a review of the benefits and challenges. *Behaviour & Information Technology*, London, v. 22, n. 1, p. 1-16, jan. 2003. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1080/01449290301782>. Acesso em: 4 set. 2022.
 20. LITTLE, Paul E. Territórios sociais e povos tradicionais no Brasil: por uma antropologia da territorialidade. *Anuário Antropológico*, Brasília, DF, v. 28, n. 1, p. 251-290, fev. 2018. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/anuarioantropologico/article/view/6871>. Acesso em: 4 set. 2022.
 21. MALAGUTI, Cyntia. Design e valores: materializando uma nova cultura. In: ENCONTRO DE SUSTENTABILIDADE EM PROJETO DO VALE DO ITAJAÍ, 2., 2008, Itajaí, SC. Anais [...]. Itajaí: Ensus, 2008. p. 1-8. Disponível em: <http://ensus2008.paginas.ufsc.br/files/2015/09/Design-e-valores.pdf>. Acesso em: 4 set. 2022.

22. MELO, Marcela Araújo; SILVA, Sérgio Antonio. Textos urbanos: dispositivos de emoção para transformação social. *Estudos em Design*, Rio de Janeiro, RJ, v. 24, n. 3, p. 88-103, 2016.
23. OLIVEIRA, Inês C. M. de; MARQUES, António Manuel D. R.; GUEDES, Maria da Graça. Design social para valorização de uma identidade local: design de sistemas sociais. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE MODA E DESIGN, 3., 2016, Buenos Aires, AR. Atas [...]. Buenos Aires: UBA, Universidade do Minho, Abepem, 2016. p. 3606-3610.
24. ONO, Maristela Mitsuko. Fundamentos: cultura e identidade. 2009. Disponível em: <http://www.designcultura.org/menu/funda/cultu/frame.php?pagina=1>. Acesso em: 4 set. 2022.
25. PICHLER, Rosimeri Franck; MELLO, Carolina Iuva de. O design e a valorização da identidade local. *Design e Tecnologia*, Porto Alegre, RS, v. 2, n. 4, p. 1-9, dez. 2012. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.23972/det2012iss04pp1-9>. Acesso em: 4 set. 2022.
26. PINTO, António Gorgel; PINTO, Paula Reaes; KIPÖZ, Şölen. Creative practices around the production of cork. In: INTERNATIONAL SUSTAINABLE DEVELOPMENT RESEARCH SOCIETY CONFERENCE, 22., 2016, Lisboa, Portugal. Proceedings [...]. Lisboa: Universidade NOVA de Lisboa, 2016. v. 3, p. 302-445.
27. QUEIROZ, Helder L. A reserva de desenvolvimento sustentável Mamirauá. *Estudos Avançados*, São Paulo, SP, v. 19, n. 54, p. 183-203, ago. 2005. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/s0103-40142005000200011>. Acesso em: 4 set. 2022.
28. ROSA, Valéria Ilsa. A compreensão da gestão de design: estudo de caso cooperativa COLIMAR. 2013. 144 f. Dissertação (Mestrado em Design e Expressão Gráfica) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2013.

29. ROSENBAUM. Como a gente faz: conheça as etapas da nossa metodologia e entenda o nosso processo de trabalho. São Paulo: Rosenbaum, 2019. Disponível em: <http://rosenbaum.com.br/manifesto/como-a-gente-faz/>. Acesso em: 4 set. 2022.
30. SANDERS, Elizabeth B. N. Perspectives on participation in design. In: MAREIS, Claudia; HELD, Matthias; JOOST, Gesche (org.). *Wergestaltet die gestaltung: praxis, theorie und geschichte des partizipatorischen designs*. Bielefeld: Verlag, 2013. p. 61-74.
31. SARAIVA, Gisele Reis Correa; MORAES, Sâmela Patrícia Pereira. O design participativo no processo de geração da identidade visual das biojoias do Maracanã. *Empreendedorismo, Gestão e Negócios, Pirassununga, SP*, v. 7, n. 7, p. 315-335, maio 2018.
32. SILVA, Nivaldo Aureo Nascimento da. *Abordagens participativas para o design: metodologias e plataformas sociotécnicas como suporte ao design interdisciplinar e aberto a participação*. 2012. 67 f. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, SP, 2012.
33. ROCHA, Janaína de Almeida. *Madeira caída como oportunidade para o manejo florestal comunitário em unidades de conservação no Amazonas*. 2010. 79 f. Dissertação (Mestrado em Ciências de Florestas Tropicais) - Instituto Nacional de Pesquisas da Amazônia, Manaus, 2010.
34. SPINUZZI, Clay. *The methodology of participatory design*. Society for Technical Communication, Fairfax, Virginia, v. 2, n. 52, p. 163-174, maio 2005.
35. STEEN, Marc; MANSCHOT, Menno; KONING, Nicole de. *Benefits of co-design in service design projects*. International Journal Of Design, Taipei City, v. 5, n. 2, p. 53-60, 2011.

36. TORRES, Pablo Marcel de Arruda. Design for socio-technical innovation: a proposed model to design the Change. *The Design Journal*, Abingdon, OX, v. 20, n. 1, p. 35-46, jul. 2017. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1080/14606925.2017.1352811>. Acesso em: 4 set. 2022.
37. VARELA, Ana Rita Carvalho Monteiro. O turismo como desencadeante da memória e identidade: reabilitação do quarteirão do antigo Palácio Parreira Cortez. 2017. 143 f. Dissertação (Mestrado em Arquitetura) - Universidade de Lisboa, Lisboa, 2017.
38. VASCONCELOS, Josiel Barbosa. Turismo na reserva extrativista marinha de Gurupi-Piriá: caminhos em busca da sustentabilidade. 2018. 94 f. Dissertação (Mestrado em Gestão de Área Protegidas) - Instituto Nacional de Pesquisas da Amazônia, Manaus, AM, 2018.