

Universidade do Minho
Escola de Arquitectura, Arte e Design

Paula Thais Cardoso Feio

Identidade e Memória: a possibilidade de construção de uma nova narrativa para o Museu do Marajó por meio do design participativo

julho de 2021

Identidade e Memória: a possibilidade de construção de uma nova narrativa para o Museu do Marajó por meio do design participativo
Paula Thais Cardoso Feio
UMinho | 2021

Universidade do Minho
Escola de Arquitectura, Arte e Design

Paula Thais Cardoso Feio

Identidade e Memória: a possibilidade de construção de uma nova narrativa para o Museu do Marajó por meio do design participativo

Dissertação de Mestrado
Mestrado em Design de Produto e Serviços

Trabalho efetuado sob a orientação de
Professor Doutor Miguel Bandeira Duarte
Professora Ninon Rose Tavares Jardim

julho de 2021

Este é um trabalho académico que pode ser utilizado por terceiros desde que respeitadas as regras e boas práticas internacionalmente aceites, no que concerne aos direitos de autor e direitos conexos. Assim, o presente trabalho pode ser utilizado nos termos previstos na licença abaixo indicada. Caso o utilizador necessite de permissão para poder fazer um uso do trabalho em condições não previstas no licenciamento indicado, deverá contactar o autor, através do RepositóriUM da Universidade do Minho.



Atribuição

CC BY

https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/

AGRADECIMENTOS

Aos professores do curso de Mestrado em Design de Produto e Serviços, especialmente ao orientador desta dissertação, Professor Miguel Bandeira Duarte, pelas contribuições realizadas durante esta pesquisa e pela dedicação concedida ao meu projeto, agradeço humildemente. Obrigada também à Prof. Ninon Tavares Jardim pela disponibilidade.

Agradeço imensamente a acolhida recebida na cidade de Cachoeira do Arari, principalmente por todos os participantes dos inquéritos, obrigada por terem me feito sentir em casa em um período tão difícil. Ao Sr. Otaci Gemaque por ter me contado sua história, que se entrelaça com a do Museu. Ao Professor Lino Ramos, que além da hospitalidade e de seu tempo, ofereceu-me conhecimento.

À minha mãe Antônia, que sempre tem amor de sobra, e uma palavra de acolhimento e sabedoria para dedicar. Ao meu pai João, que nunca mede esforços para me ajudar e me orientar quando eu preciso, obrigada por usar o seu trabalho pra engrandecer essa pesquisa. Obrigada por terem me permitido viver mais essa experiência, mesmo que ficar longe sempre seja difícil. Eu amo vocês com todo meu coração.

Obrigada à minha família e aos meus amigos que muitas vezes me escutaram, contornaram minha frustração e me encorajaram a seguir em frente nesse percurso acadêmico. Obrigada pela força que me dão e por acreditar mais do que eu mesma muitas vezes.

À Deus, que me permitiu nascer nessa terra de infinita inspiração e fascínio.

E ao seu Antônio, que me disse que queria conhecer melhor o Marajó.
Obrigada ter sido tudo que foste, vovô.

"O Rio deixa à mostra pitorescas paisagens, a graciosa fisionomia ribeirinha daquele pedacinho marajoara [...] Ressalta aos olhos do viageiro observador que transita por tão distante rincão marajoara, o drama social da gente que tem morada nos campos, pelos recantos da mata, às margens do rio..."

Mário Feio – Os Arariaras

DECLARAÇÃO DE INTEGRIDADE

Declaro ter atuado com integridade na elaboração do presente trabalho académico e confirmo que não recorri à prática de plágio nem a qualquer forma de utilização indevida ou falsificação de informações ou resultados em nenhuma das etapas conducente à sua elaboração. Mais declaro que conheço e que respeitei o Código de Conduta Ética da Universidade do Minho.

RESUMO

Esta dissertação foi desenvolvida no âmbito do Mestrado em Design de Produto e Serviços da Universidade do Minho. É o resultado de uma pesquisa exploratória que tem como cenário principal o Museu do Marajó: um local de preservação histórica, etnográfica, artística, linguística e arqueológica, localizado no município de Cachoeira do Arari, na Ilha do Marajó (PA – Brasil). O referencial teórico e as metodologias do design participativo ou colaborativo são utilizados aqui como base, considerando Selloni (2017), Sanders et al (2010) e Brandt et al (2013) como autoras chave. Dessa forma, o objetivo central desta dissertação é o desenvolvimento de um framework/toolkit – ou conjunto de ferramentas – para processos de design participativo dentro do museu. Visando assim estimular a participação social e a preservação do acervo do MdM, também intensificando seu uso pela comunidade de Cachoeira do Arari. Para tanto, se faz necessária a recolha de dados, com métodos qualitativos e descritivos, uso de técnicas de mistas de observação direta extensiva e observação participante, contando com o auxílio de recursos de imagéticos e documentais. Também se realiza aqui a investigação sistematizada do relacionamento que existe entre os moradores com o Museu do Marajó, com o acervo e com o fundador do espaço, Giovanni Gallo. Outros pontos de investigação importantes dentro da dissertação são: a atuação do design na manutenção de espaços coletivos e o estudo de conceitos-chave como museologia social, cultura, identidade, memória marajoara e design para inovação social.

Palavras-Chave: Design Participativo; Design e Museus; Toolkit

ABSTRACT

This dissertation was developed as part of the Master's in Product Design and Services at the Universidade do Minho. This is the result of an exploratory research with the main setting being the Museu do Marajó: a historical, ethnographic, artistic, linguistic and archaeological preservation site, located in the municipality of Cachoeira do Arari on Ilha do Marajó (PA – Brazil). The theoretical framework and methodologies of participatory design are used here as foundation, considering Selloni (2017), Sanders et al (2010) and Brandt et al (2013) as key authors. Thus, the main goal of this dissertation is the development of a framework or toolkit for a participatory process within the museum, aiming to inspire social collaboration and the preservation and enrichment of the MdM collection. Therefore, intensifying its use by the community of Cachoeira do Arari. In consequence, it is necessary to collect data, with qualitative and descriptive methods, use of mixed techniques of extensive direct observation and participant observation, with the help of imagery and documentary resources. The systematic investigation of the relationships that exist between the residents of the city with MdM, with the collection and with the museum's founder, Giovanni Gallo, is also carried out here. Other important points of investigation within the dissertation are also: the role of design inside collective spaces and the study of key concepts such as social museology, culture, identity, marajoara memory and design for social innovation.

Keywords: Participatory Design; Design and Museums; Toolkit

ÍNDICE

1 INTRODUÇÃO 11

1.1 Objetivos e Resultados Esperados 13

1.2 Procedimentos Metodológicos 14

1.3 Estrutura da Dissertação 15

2 CONTEXTUALIZAÇÃO: Os Marajós e o Museu 18

2.1 A Ilha do Marajó 18
2.1.1 Biodiversidade 19
2.1.2 História 20
2.1.3 Hoje 22

2.2 Cachoeira do Arari 23
2.2.1 Aspectos Socioespaciais 25
2.2.2 Aspectos Socioculturais 27

2.3 O Museu e o Marajoara 30
2.3.1 Museu do Marajó 35
2.3.1.1 Divisão Espacial 36
2.3.1.2 Acervo 38
2.3.1.3 Linguagem 40
2.3.1.4 Identidade Marajoara 41
2.3.1.5 "Computadores Caipiras" 43
2.3.2 Situação Atual 45
2.3.3 Memória e Resistência 47

3 FUNDAMENTAÇÃO: Design, Museologia e a Participação 54

3.1 Design e seus Processos 54
3.1.1 A Prática do Design Participativo 58
3.1.1.1 Em Comunidades 62
3.1.1.2 Em Museus 65
3.1.1.3 Design e Aprendizagem no Museu 69
3.1.1.4 Os Desafios 71
3.1.1.5 As Influências e Caminhos 73
3.1.2 Design Ativista para Inovação Social 75

3.2 Museus e a Coletividade 77
3.2.1 Museologia Social 80
3.2.2 Patrimônio e Identidade 84

4 PROJETO: Pesquisa e Outros Processos 87

4.1 Metodologias 87

4.2 Dados Coletados 89
4.2.1 Vivência 90
4.2.2 Tratamento de Dados 92
4.2.2.1 Research Wall 93
4.2.2.2 Mapa de Jornada e *Personas* 96

4.2.2.3 Linha do Tempo 98
4.3 Framework de DP para o Museu do Marajó 98
4.3.1 Fases de Aprimoramento 100
4.3.1.1 Matriz de Decisão 100
4.3.1.2 Mapa dos Atores Sociais 102
4.3.1.3 Organização e Avaliação 105
4.3.2 Toolkit 107
4.3.2.1 Apresentação 108
4.3.2.2 Eixos Temáticos 110
5 CONSIDERAÇÕES 117
5.1 Percurso 118
5.2 E o Futuro? 119
REFERÊNCIAS 121
ANEXOS 129

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Localização da Ilha do Marajó 18
Figura 2: Marajó Oriental, Ocidental e Portel 19
Figura 3: Búfalo do Marajó 22
Figura 4: Rio Arari 24
Figura 5: Centro de Cachoeira do Arari 25
Figura 6: Travessia de balsa no Rio Camará 27
Figura 7: Praça central Cachoeira do Arari 27
Figura 8: Festa do Glorioso São Sebastião em Cachoeira do Arari 29
Figura 9: Pe. Giovanni Gallo 31
Figura 10: "O Nosso Museu" em Santa Cruz do Arari 33
Figura 11: Mapa do Museu do Marajó 36
Figura 12: Prédio anexo da secretaria 37
Figura 13: Casa do Caboclo 38
Figura 14: Parte do acervo arqueológico do MdM 39
Figura 15: Bezerro de duas cabeças 39
Figura 16: Você fala tupi? 41
Figura 17: Marajó ontem e hoje 42
Figura 18: Interior do MdM 43
Figura 19: Computador caipira 44
Figura 20: Preparo das peças da Pescaria da Saúde 44
Figura 21: Projeto de reestruturação do MdM 47
Figura 22: Casa do autor Dalcídio Jurandir 50
Figura 23: Processo de Codesign 61
Figura 24: Processo de Sanders (2002) 64
Figura 25: Tell-make-enact diagrama e ferramentas mais comuns 65
Figura 26: Roteiro/Estratégia de Pesquisa 93
Figura 27: Research Wall 95

Figura 28: Mapa de Jornada 97
Figura 29: Linha do Tempo 99
Figura 30: Mapa de Atores 104
Figura 31: Capa e Introdução Toolkit 109
Figura 32: Ícones Toolkit - Detalhes 110
Figura 33: Eixo Temático Administrar 112
Figura 34: Eixo Temático Capacitar 113
Figura 35: Eixo Temático Educar 114
Figura 36: Eixo Temático Transformar 115
Figura 37: Anexos do Toolkit 116

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Metodologias Utilizadas 14
Tabela 2: Níveis de criatividade 67
Tabela 3: Estágios de interação dentro do museu 70
Tabela 4: Princípios do DP e da etnografia 73
Tabela 5: Protocolos de Pesquisa 88
Tabela 6: Matriz de Decisão 101
Tabela 7: S.W.O.T. 106
Tabela 8: ISE Framework 106

LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

APA – Área de Proteção Ambiental
BASA – Banco da Amazônia
HCI – *Human-Computer Interaction*
IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
IBRAM – Instituto Brasileiro de Museus
ICOM – Conselho Internacional de Museus
IDH – Índice de Desenvolvimento Humano
IPHAN – Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional
MdM – Museu do Marajó
MinC – Ministério da Cultura Brasil
ONGs – Organizações não Governamentais
SECULT – Secretaria de Cultura do Estado do Pará
UFPA – Universidade Federal do Pará
UFSC – Universidade Federal de Santa Catarina
UI – Design de Interface de Usuário (*User Interface*)
UNESCO – Organização das Nações Unidas
USP – Universidade de São Paulo
UX – Design de Experiência de Usuário (*User Experience)*

1 INTRODUÇÃO

A crescente complexidade dos sistemas, das organizações e dos contingentes populacionais nos leva a refletir sobre o que significa fazer parte de uma comunidade nos dias de hoje. Se a origem dos nossos problemas enquanto sociedade está no individualismo, no consumo desenfreado e na má administração de recursos, então talvez a resposta para as problemáticas atuais esteja no trabalho coletivo e na reflexão conjunta, que pode ocorrer por meio do design participativo.

Mais, soluções que buscam atender a comunidades específicas não podem ser padronizadas e é indispensável que haja um profundo entendimento por parte de profissionais ao lidar com realidades diferentes de suas próprias. Este entendimento é possível de ser captado sim através de análise bibliográfica, mas também é advindo da pesquisa em "primeira mão", do estudo e observação presenciais. O processo se torna ainda mais significativo quando toma lugar em espaços comunitários, dedicados à manutenção da cultura e do bem-estar de uma população em geral, especialmente por já se configurarem como locais dedicados ao saber e à informação.

Tendo estabelecido estas proposições básicas, busca-se responder à uma questão principal com esta dissertação: de que maneira o design participativo pode ser utilizado para expandir o nível de envolvimento e colaboração dentro de uma comunidade e auxiliar na manutenção de espaços coletivos, como museus? Ao longo desta pesquisa, depois de longa ponderação e exploração do tema, sugere-se que isto seja feito através de um toolkit, ou um conjunto de ferramentas participativas desenvolvidas especialmente para a comunidade de Cachoeira do Arari (Pará – Brasil), com foco na utilização dentro do Museu do Marajó.

Este problema de pesquisa/projeto apresentado acima por sua vez se classifica como descritivo e exploratório, posto que já existe uma literatura consolidada em termos de design participativo, mas que não abrange necessariamente sua aplicação em espaços culturais comunitários. Esta lacuna – a ausência de frameworks de design específicos para museus – procura ser preenchida neste trabalho com o auxílio da literatura estabelecida e já amplamente utilizada de Bannon e Ehn (2013), Bødker et al (2004), Bratteteig (1998), Ehn (1993), Sanders (2000) (2002), Sanders e Stapers (2008), Schuler e Namioka (1993), entre outros que abordam questões de design participativo. Estes autores "clássicos"

fornecem a base teórico-prática do DP, onde esta disciplina é aplicada muitas vezes um contexto laboral, com problemas ergonômicos e de HCI (*Human Computer Interaction*) a serem solucionados.

Já ao avançar para a segunda metade da década passada, podemos encontrar outros trabalhos que trazem variedade para os espaços de atuação do design participativo, inclusive utilizando também áreas afins do design. Podemos citar Drain et al (2018), Stickdorn et al (2017), Selloni (2017), Baek et al (2015), etc. entre outros que oferecem ferramentas de DP para o desenvolvimento de produtos e serviços dentro de comunidades e ambientes de aprendizagem; em alguns casos também visando a melhoria das condições societárias de uma população, elevando sua autonomia frente a uma instituição ou governo.

No mais, no que diz respeito à esta investigação, seu maior diferencial, sua parte indispensável – é o seu cenário: o Museu do Marajó em Cachoeira do Arari. O museu representa, para a região, uma esperança em manter viva a cultura marajoara, além de incentivar o desenvolvimento sociocultural na região, oferecendo todo tipo de conteúdos em seu acervo: história, biologia, geografia, arqueologia, linguística, etnografia, etc. É um espaço único com uma proposta igualmente especial. O MdM e contexto cultural marajoara no geral passaram a ser de interesse da autora desta dissertação quando ainda era criança, ao ver seu avô paterno contar e escrever sobre as infinitas histórias de sua terra natal. Ao adentrar no curso de Mestrado em Design de Produto e Serviços da Universidade do Minho em 2018, mesmo longe de casa, quis, mais do que tudo, valorizar e reconhecer o Marajó. Este lugar cheio de possibilidades que muitas pessoas não enxergam e que corre o risco de ser esquecido por tantas outras.

Aliadas à esta predileção pessoal, estavam as disciplinas do curso de mestrado, que traziam inúmeras discussões acerca da participação popular, principalmente durante a cadeira de Design Participativo. Traziam também pontos de vista sobre o caráter emancipatório que o design pode assumir. Neste contexto, apoiado por autores como Meroni (2015), Manzini (2003) e Krucken (2009), o design toma forma como ferramenta fundamental de mudança, gerando maior discussão em torno de comunidades tradicionais e a respeito do que se projeta para as mesmas. Consequentemente, criando um sentimento de pertencimento e protagonismo. As definições adotadas neste estudo, portanto, focam primariamente no design participativo em seu componente social.

Além de tudo, procura-se aqui também revisitar conceitos considerados estabelecidos do design, mas também reprogramar processos de criatividade, incentivando a participação nas escolhas que afetam as pessoas e seus entornos. Para Sanders & Stappers (2008, p. 15) o futuro de designers enquanto profissionais inclui a elaboração de "ferramentas [direcionadas] para não-designers, de maneira que eles possam se expressar de forma criativa." Portanto, este é um projeto e uma pesquisa que dependerá intimamente dos seus utilizadores. Dessa maneira, aqui não se prometem resultados definitivos e soluções imutáveis, as respostas ainda estarão sendo construídas mesmo após a conclusão deste estudo.

1.1 Objetivos e Resultados Esperados

Em termos gerais, o objetivo desta dissertação é o desenvolvimento de um framework para um projeto de design participativo, que visa preservar e enriquecer o acervo do Museu do Marajó, além de intensificar a utilização do museu pela comunidade da cidade de Cachoeira do Arari. Para que o objetivo geral pudesse ser alcançado, foi elaborado uma estratégia de pesquisa (disponível no item – 4.2.2 Tratamento de Dados), além da listagem dos objetivos específicos, descritos abaixo:

- Buscar entender as influências da identidade, cultura e memórias marajoaras dentro do contexto histórico e museográfico do Museu do Marajó, investigando a importância do relacionamento que a cidade e a região mantêm com o acervo e com a figura de Giovanni Gallo, fundador do MdM;
- Realizar pesquisa bibliográfica sobre design participativo, procurando estudar e prever sua ação em contextos de espaços culturais e coletivos, como museus.
- Desenvolver, aplicar e testar ferramentas de design participativo para posterior utilização pela comunidade de Cachoeira do Arari;

Espera-se que ao longo da pesquisa em questão (com os objetivos apresentados em mente) que haja, respectivamente:

- A elaboração de uma ferramenta participativa duradoura, que permita à comunidade de Cachoeira do Arari a expressão de seus anseios e ideias. Proporcionando maior participação da comunidade na tomada de decisões acerca do MdM e um resgate do senso de pertencimento e aproximação para com o museu, juntamente com a melhoria do relacionamento com o espaço museológico;

• A colaboração por parte desta pesquisa para o engrandecimento do campo de estudos do design participativo, principalmente como forma de enriquecer a cultura de comunidades frequentemente negligenciadas neste aspecto;

• Maiores discussões acerca da valorização do legado museológico do Marajó, que passe a existir um foco no crescimento e na preservação da história e da cultura amazônicas.

Alguns questionamentos também surgiram ao longo do processo de investigação, estas são perguntas norteadoras, que orientaram grandes partes do estudo:

• Qual a correlação que existe entre os habitantes do Marajó de hoje e os habitantes sobre os quais o museu expõe? O MdM ainda representa a população da ilha de maneira fiel? Sua identidade, sua cultura, suas preferências? Se não, o que pode ser feito para contornar a situação?

• Quais tipos de ferramentas podem ser utilizadas para que o processo de cocriação seja o mais independente possível? O que o design tem a dizer sobre o design que surge das mãos de não-designers?

• Quais são os maiores desafios enfrentados por projetos que buscam atuar em pequenas comunidades? E os que buscam atuar em museus? Quais são os pontos de vista que não podem deixar de ser captados?

1.2 Procedimentos Metodológicos

As metodologias utilizadas nesta dissertação se dividem entre a fase de pesquisa e de projeto, além dos métodos aplicados no conteúdo do próprio toolkit. Os autores citados como base podem ser verificados na tabela abaixo (Tabela 1). Alguns dos autores tiveram suas considerações aplicadas em mais de uma fase da dissertação. Ao longo do trabalho e principalmente nos itens 4.1, 4.2 e 4.3 (Metodologias, Dados Coletados e Framework de DP para o Museu do Marajó, respectivamente) os métodos, ferramentas e parâmetros empregados em cada etapa são explicados de maneira mais detalhada.

METODOLOGIA DE PESQUISA • planejamento •	METODOLOGIA DE PESQUISA • tratamento de dados •	METODOLOGIA DE PROJETO • elaboração/avaliação •	METODOLOGIAS TOOLKIT • ferramentas e métodos •
Santos (2018)	Stickdorn et al (2017)	Stickdorn et al (2017)	Stapers e Sanders (2014)
Gil (2002)	Leavy (2017)	Selloni (2017)	Sanders et al, 2010
Leavy (2017)	Sanders et al (2010)	Stapers e Sanders (2014)	Selloni (2017)
		Drain et al (2018)	Stickdorn et al (2017)

Tabela 1: Metodologias Utilizadas

Fonte: Autora (2021)

O trabalho se inicia primeiramente através da realização da RBS (Revisão Bibliográfica Sistemática), que investigou conceitos chave para a pesquisa, como "Design Participativo", "Museus e Museologia" e "Museu do Marajó". Depois, houve a recolha de dados com uso de técnicas mistas de observação direta extensiva e observação participante. Os métodos são qualitativo-descritivos. Foram realizadas também entrevistas semiestruturadas e questionários online, além de registros fotográficos, de áudio e vídeo.

Depois, há a fase de tratamento dos dados recolhidos, onde se empregam métodos etnográficos e métodos oriundos do design participativo. Mais tarde, para a concepção do toolkit e avaliação dos resultados, são aplicadas outras ferramentas de projeto, como a Matriz de Decisão, Mapa de Atores Sociais, Análise S.W.O.T., etc. Por fim, os métodos nos quais o toolkit final se baseia são prioritariamente da autoria de Sanders et al (2010), Brandt et al (2013) e Selloni (2017), com algumas ferramentas inspiradas pelas atividades presentes nos trabalhos de Stapers e Sanders (2014) e Stickdorn et al (2017).

1.3 Estrutura da Dissertação

A divisão desta investigação se estrutura principalmente entre quatro capítulos: 1. Introdução, 2. Contextualização, 3. Fundamentação e 4. Projeto. O presente capítulo é elementar, o primeiro de todos, onde discutem-se e estabelecem-se os objetivos, as hipóteses, as expectativas para os resultados e o problema de pesquisa. Também são apresentadas brevemente as metodologias e os autores mais notáveis e mais utilizados ao longo do percurso.

Já o segundo capítulo, *2. Contextualização – Os Marajós e o Museu*, traz a introdução e apresentação do cenário da pesquisa: a Ilha do Marajó, abordando sua formação historiográfica e apresentando a ilha como palco de diversos conflitos socioculturais, porém com imenso potencial de transformação e margem para crescimento econômico, principalmente pelos atrativos naturais e culturais da ilha.

O capítulo segue com a caracterização da cidade de Cachoeira do Arari, esta etapa é fundamental pois, como já afirmado anteriormente, é necessário entender muito bem para *quem* se projeta esta solução (neste caso, o toolkit). Primeiro há uma breve explicação da formação geográfica da cidade e depois descrevem-se os atores sociais que ali vivem, os hábitos, a escolaridade, a infraestrutura da cidade, entre outros. Nestes trechos os

autores mais consultados foram Lisboa (2012), Oliveira (2012) e Schaan (2006). Também foram utilizados estudos de institutos ou órgãos competentes como o Instituto Peabiru, o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística, o Instituto Viva Marajó, a Universidade Federal do Pará, a Secretaria de Meio Ambiente do Estado do Pará, entre outros.

Depois disso parte-se para dois pontos centrais do capítulo: a trajetória de Giovanni Gallo ao formar o Museu do Marajó e a descrição do conteúdo do acervo do Museu. Discute-se aqui tudo que o MdM tem a oferecer a seu público, seja bom ou "ruim": suas conquistas e também o que se perdeu com o tempo; o que tem sido feito em termos de alternativas para reerguer o local e quais as expectativas para o seu futuro. Também é abordada a relação que a comunidade ainda mantém com o espaço, além da identificação de algumas oportunidades de trabalho dentro do museu. Esta seção foi imensamente apoiada novamente por Oliveira (2012), além de Linhares (2007) e Alves (2009), três autores que estudaram a fundo o Museu do Marajó. Também conta com relatos literários do próprio Giovanni Gallo (1996) (1997) (2005).

O capítulo seguinte *3. Fundamentação – Design, Museologia e Participação*, ilustra todo o panorama teórico-crítico que sustenta esta investigação. O texto conta com o aporte de vários autores do design, alguns já mencionados nesta introdução; Sanders (2002), Dijon de Moraes (2009), Papanek (1984) e Manzini (2015). A discussão inicia com alguns processos de design e outros papéis que o design pode assumir frente aos desafios que surgem durante a resolução de problemas intrincados. Depois parte-se para o nascimento do design participativo no mundo e depois para a especificação de sua atuação em contextos não tão usuais para a disciplina – especificamente dentro de museus e comunidades.

Depois, são abordados os desafios enfrentados pelos projetos de DP, logo em seguida tratando das alternativas e influências que podem ser vistas atualmente dentro deste campo. Faz-se também uma breve introdução ao design ativista e ao design para inovação social, pois julga-se que nestas áreas do conhecimento podem ser encontrados *insights* valiosos. Principalmente para a realização de um projeto com objetivo de resgatar a participação comunitária no MdM.

O capítulo continua com o auxílio de Simon (2010) e Vergo (1989) que tratam de museus em um contexto coletivo, abrindo caminho para posterior discussão a respeito da museologia social. O capítulo se encerra com uma abordagem resumida e focada em termos de patrimônio e identidade, dando ênfase ao multiculturalismo e à educação

patrimonial, dois conceitos importantes para entender alguns dos problemas atuais do Museu do Marajó; tanto a "crise identitária" que ocorre na região, bem como a aparente falta de interesse na defesa do patrimônio cultural local.

O quarto e o último capítulo, *4. Projeto – Pesquisa e Outros Processos* começa oferecendo todos os achados quantitativos e qualitativos da investigação de campo e da recolha de dados. Posteriormente, há o tratamento destas informações e o início efetivo da construção da solução/do projeto do toolkit. O capítulo segue com metodologias que buscam avaliar e testar a solução, mesmo sem a possibilidade de teste com utilização por parte da comunidade. Por fim, são elencadas as escolhas feitas para cada seção do toolkit, com o auxílio do modelo *make-tell-enact* de Sanders et al (2010) e as alterações sugeridas por Selloni (2017). A dissertação encerra-se com uma discussão dos resultados e oportunidades futuras, bem como um relato dos constrangimentos e dificuldades encontradas no caminho durante a pesquisa.

2 CONTEXTUALIZAÇÃO: Os Marajós e o Museu

Neste capítulo faz-se necessária a introdução do conceito mais aprofundado do que é a Ilha do Marajó e do entendimento de suas particularidades, breve histórico, aspectos socioculturais, geografia, ecossistema e economia. Bem como da cidade de Cachoeira do Arari e o museu que ela abriga: o Museu do Marajó. Este projeto não poderia ser elaborado para a comunidade de Cachoeira do Arari sem primeiro compreender os seus modos de vida e seu contexto historiográfico.

2.1 A Ilha do Marajó

O arquipélago do Marajó é um conjunto formado por cerca de 2.500 ilhas localizadas ao norte do estado do Pará, no Norte do Brasil (Figura 1). Faz parte dele a maior ilha flúvio-marítima do mundo: a Ilha do Marajó, que é um "componente da bacia sedimentar da foz do Rio Amazonas, construída pela bacia sedimentar do Marajó, que é emersa, e por uma outra porção instalada na plataforma continental." (Lisboa, 2012, p. 25).

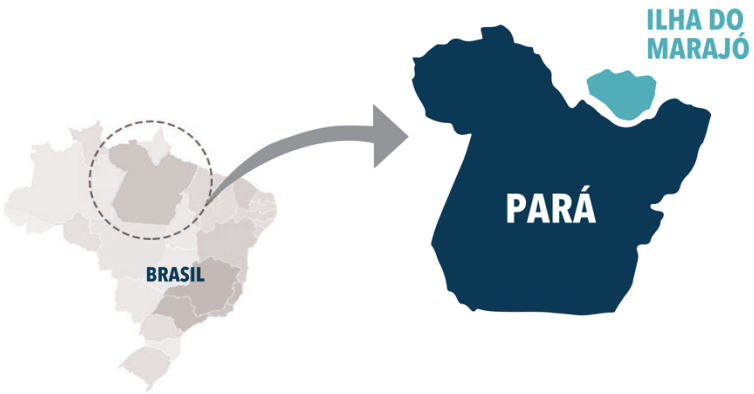


Figura 1: Localização da Ilha do Marajó

Fonte: Autora (2020)

Segundo Lisboa (2012), a formação geológica do arquipélago do Marajó se deu a partir de acontecimentos colossais, sendo o mais significativo para seu surgimento o erguimento da Cordilheira dos Andes, durante o período terciário da era cenozoica, quando houve uma mudança na vazão das águas da bacia amazônica. Desta maneira, deu-se início ao processo de sedimentação natural na região. Posteriormente, no período holoceno, houve a separação das duas maiores ilhas adjacentes: Caviana e Mexiana (Lisboa, 2012).

Cercada pelo oceano Atlântico, pela Baía do Marajó e pela foz do Rio Amazonas, a ilha principal possui proporções continentais e é entranhada por rios, igarapés, lagos e

canais que são divididos em diferentes sistemas hidrográficos por toda sua extensão (Lima et al., 2005). É comum se tratando da ilha principal seccionar a área (Figura 2) entre a sua porção ocidental (região dos furos), onde há um grande volume de água e as cheias são constantes; a porção oriental (região do Arari), onde concentra-se a maior parte da densidade populacional do Marajó (Lisbo1a, 2012). À parte esta divisão, ainda existe uma terceira porção do todo que é considerado a mesorregião do Marajó, que é a Microrregião de Portel, cujos municípios "[...] comportam tanto porções insulares, no próprio arquipélago, como continentais" (Meirelles Filho, 2013, p. 226).



Figura 2: Marajó Oriental, Ocidental e Portel

Fonte: Embapa

As condições climáticas da região são predominantemente tropicais, com altas temperaturas (média anual de 27ºC) e umidade acentuada (em torno de 81% a 92%) (LIMA et al., 2005); o solo é caracterizado por ser de baixo relevo, havendo uma maior distinção em suas condições quando observados o tipo de solo de cada uma das porções leste e oeste da ilha. A sua área total é de cerca de 104.140 km², com aproximadamente 548.634 habitantes no censo realizado no ano de 2017 pelo IBGE (Carvalho, Cruz e Calvi, 2019).

2.1.1 Biodiversidade

Quanto à sua biodiversidade, o arquipélago marajoara possui uma das mais heterogêneas faunas e floras da América do Sul, adaptadas aos habitats específicos de cada porção da ilha. Nos campos, mangues, igapós e florestas existem vegetações e populações de animais endêmicas e também introduzidos ao longo dos anos por atividade humana ou outros fatores.

Dentre as espécies nativas de plantas podem ser destacados o açaí, o miriti, o jupati

e o buçu, palmeiras que servem diferentes propósitos quando têm seus extratos beneficiados; além das ervas e plantas medicinais, como a andiroba e o tamaquaré; e também madeiras de uso comercial como o cedro e a massaranduba (Lisboa, 2012). Na região dos campos, têm mais notoriedade a vegetação secundária e as matas ciliares de várzea. Em relação aos mamíferos, destacam-se as duas espécies de peixe-boi, além de macacos, preguiças, capivaras, cotias, pacas, quatipurus, etc. Ademais da grande variedade de aves e alguns répteis (como crocodilos e tartarugas, que foram largamente caçados já nos primeiros anos de ocupação da ilha) (Lisboa, 2012).

Entre as espécies endêmicas, ressaltam-se também as aquáticas com destaque para a ictiofauna, contando com peixes de mais de 300 espécies diferentes (Cabezas, 2012). Dentro de um contexto geral, sabe-se que a área é abundante em termos de biodiversidade, mas a realidade é que é necessário que haja maior investimento nas pesquisas locais, possibilitando, assim, a catalogação integral de todas as espécies da região, de modo que se saiba quais espécies encontram-se ameaçadas, em desequilíbrio, deslocadas, etc.

Dessa forma, alguns dos mecanismos para a defesa e o manejo destas espécies estão previstos nas normas das quatro Unidades de Conservação da ilha do Marajó: a Reserva Extrativista Mapuá, a Reserva Extrativista Marinha de Soure, a Reserva Extrativista Terra Grande-Pacuúba e do Parque Estadual Charapucu. Os recursos naturais e a fauna da região também são protegidos pela Floresta Nacional de Caxiuanã e pela APA (Área de Proteção Ambiental) do Marajó (IDEFLOR-BIO, 2020).

Somadas, estas áreas correspondem a aproximadamente 726,6 mil hectares em Unidades de Conservação federais (Peabiru, 2013). No entanto, ainda existe dificuldade no manejo sustentável destes territórios, uma vez que o extrativismo desenfreado contribui para a degradação do ecossistema da ilha.

2.1.2 História

Etimologicamente, *Marajó* vem da língua tupi, *Mbarayo,* que significa “anteparo do mar”. Mas segundo Lisboa (2012) ao longo de sua história a ilha já possuiu diversas nomenclaturas: *Marinatambalo* para os espanhóis, *Camamôro*, para os holandeses, além de *Paricura* e *Ilha Grande de Joannes* para os portugueses. Tais relatos apenas exemplificam o contato ocorrido com várias nações europeias pelos mais diversos

interesses, quer seja simplesmente o comércio de mercadorias, quer seja a colonização e a conquista efetiva do local.

Este último objetivo, no entanto, foi especialmente dificultoso neste caso, uma vez que os povos[1] que habitavam o Marajó eram "experientes em contatos e guerras tribais anteriormente vividas, entre si e com outras nações, [...] batizados de Nheengaíbas, enfrentaram as armas portuguesas por quase 20 anos." (Pacheco, 2010, p. 18). Em guarda de seus territórios, durante este tempo, o indígena marajoara defendeu a ilha com base em sua percepção aguçada do terreno, domínio sobre as armas a seu dispor e o conhecimento estratégico de esconderijos na floresta (Pacheco, 2010).

Após diversos conflitos, apenas em 1659, com a assinatura de um tratado de paz com a Companhia de Jesus, foi viável para os portugueses o estabelecimento definitivo na ilha. A partir deste acordo foi determinada a possibilidade de navegação pelos rios e canais por parte dos colonizadores, além da instalação dos primeiros aldeamentos religiosos jesuítas que tinham como objetivo a catequização daqueles povos originários (Pacheco, 2010). Desde a instituição deste tratado decisivo, fica mais clara a linearidade de acontecimentos históricos na ilha do Marajó. Um dos eventos mais relevantes se dá aproximadamente em 1682, quando pessoas foram trazidas para serem escravizadas em números significativos, atuando nos campos já extensamente utilizados para pecuária (Lisboa, 2012).[2]

Quase concomitantemente, ocorre o processo de divisão e concessão de terras que aconteceu por mais de um século. Esse é, inclusive, um dos fatores responsáveis pelo imenso contraste social que perdura até os dias de hoje no local. A divisão fundiária se deu de maneira pouco igualitária, principalmente na área dos campos da ilha. Teixeira (apud Pacheco, 2010, p. 48) afirma que as sesmarias eram entregues àqueles que eram "pessoas fidalgas ou com posse bastante para construir engenhos [...] [e] capitães-mores e governadores que eram 'homens de muita posse e família'." A doação de terras pela coroa culminou também na expulsão de indígenas das terras da região.

Já em 1760, segundo Lisboa (2012), dá-se o afastamento dos jesuítas pelas mãos do Marquês de Pombal, motivado pela insatisfação da coroa portuguesa. Este fato, entretanto, não afetou a expressividade da ilha na criação e abastecimento de gado na

[1] "Aruãns, Sacacas, Marauanás, Caiás, Araris, Anajás, Muanás, Mapuás, Pacajás, entre outras" (PACHECO, 2010, p. 18)

[2] Do continente africano vieram bantos e sudaneses, de diversas nações e reinos – Angola, Cabo Verde, Guiné Bissau, entre outros. (Salles, 1971).

região. Neste mesmo período instalaram-se por ali também engenhos e lavouras de cana-de-açúcar, além de roças de produção de farinha de mandioca.

Em 1890, pelas mãos do fazendeiro Vicente Chermont, mais um evento marca a história da ilha para sempre: a introdução do gado bubalino vindo da Índia (Lisboa, 2012) (Figura 3). Os búfalos se adaptaram perfeitamente à região e hoje talvez sejam um dos símbolos mais significativos do Marajó.



Figura 3: Búfalo do Marajó

Foto: João Cláudio Feio

2.1.3 Hoje

Atualmente, o Marajó se caracteriza como um local de alta complexidade e muito contraste social, tendo 16 sedes de municípios oficiais: Afuá, Anajás, Bagre, Breves, Cachoeira do Arari, Chaves, Curralinho, Gurupá, Melgaço, Muaná, Ponta de Pedras, Portel, Salvaterra, Santa Cruz do Arari, São Sebastião da Boa Vista e Soure. A região ainda sofre com as marcas indeléveis de um processo de colonização que não deixou espaço para a manutenção das tradições dos povos originários, acarretando seu extermínio total na ilha, além de trazer prejuízos devastadores para populações africanas e afro-brasileiras. O local ainda conta hoje com o atraso econômico e social que provém da má administração dos recursos regionais, além da falta de investimento público em uma escala federal.

A distribuição latifundiária pouco foi alterada, os centros urbanos desenvolveram-se desordenadamente, tendo como resultado alguns dos piores índices IDH do Brasil, com valor de 0,63% para a média da região (Lisboa, 2012). As políticas públicas para a ilha são insuficientes e quando presentes, insatisfatórias; como exemplo disso, apenas 3,4% das casas no território marajoara possuem saneamento básico com rede de esgoto; os percentuais de gestão de resíduos sólidos chegam a ser ainda mais baixos (UFPA, 2012).

O nível de analfabetismo para as pessoas acima de 15 anos chega a 21% e o índice da população em situação de vulnerabilidade social é de “37,3% da população total do Marajó, dos quais 46.825 residentes em áreas urbanas e 133.223 em área rural, [...]”. Esse índice considera “aqueles cuja renda familiar per capita não ultrapassa R$ 70,00 (setenta reais) mensais.” (IDESP, 2013, p. 17).

As atividades econômicas se dividem conforme a orientação Leste-Oeste na ilha. Na região dos furos (ou Oeste), há a predominância de ofícios que ainda se assemelham muito com os processos adotados e aprendidos séculos atrás, mantendo-se fortemente apoiadas no extrativismo madeireiro e florestal (Lisboa, 2012). Já na parte leste, região do Arari, os campos são tomados majoritariamente pela agropecuária, com a criação de gado bubalino e bovino e agricultura em menor escala (recentemente com destaque para a rizicultura) (Lisboa, 2012). O extrativismo tem alguma expressividade, principalmente com a pesca local. Em toda a ilha também há proeminência na economia para os serviços (formais e informais) com comércios, restaurantes e hotelaria. Além do turismo e da produção de artesanato.

Hoje o acesso ao arquipélago é realizado partindo da cidade de Belém (capital do estado do Pará) e pode ser feito de várias maneiras: através de navio ou barco rápido, partindo do Terminal Hidroviário de Belém; através de balsa para veículos, saindo do Terminal Hidroviário de Icoaraci. As balsas e barcos chegam à foz do Rio Camará, ao porto de mesmo nome no município de Salvaterra. Existem outros barcos do tipo “voadeira” que também partem do Terminal Hidroviário de Belém para outras localidades específicas e os aviões fretados particulares que realizam o mesmo trajeto. Dentro da ilha há a possibilidade de deslocamento por estrada, pelos rios e furos: através de ônibus, balsas e barcos de transporte de passageiros.

2.2 Cachoeira do Arari

Chegamos ao cenário principal do desenvolvimento desta dissertação, o local para qual o projeto e o framework de design participativo foram pensados, a cidade que abriga hoje o Museu do Marajó. As origens de Cachoeira do Arari estão intimamente ligadas às populações e “cacicados” indígenas (Schaan, 2006) que surgiram entre largos campos verdes, às margens de grandes lagos e rios, entre 400 a 1.300 A.C.

A existência destas populações é comprovada pelos extensos sítios arqueológicos que ali foram descobertos ao longo de "tesos"[3]. Schaan, Martins e Portal (2010, p. 74): descrevem mais detalhadamente estas comunidades: "viviam da caça, pesca, coleta e provavelmente da cultura da mandioca. A informação que se possui desses primeiros povos vem principalmente da cerâmica, bastante duradoura e em geral bem acabada".

É neste contexto que despontam os primeiros ocupantes da área do Rio Arari (Figura 4) e do lago de mesmo nome. Acredita-se que a denominação de ambos possa ser derivada da ave arari-canindé. No tupi, "*arara-i,* quer dizer arara pequena, o sufixo tem também o sentido de água [ou] rio, assim 'arari' pode significar Rio das Araras." (IBGE, 2021, p. 2).[4] Já "cachoeira", segundo Lisboa (2012, p. 278) é "em decorrência da existência de um desnível do Rio Arari, cujo local lembrava uma cachoeira".



Figura 4: Rio Arari

Foto: João Cláudio Feio

O município de Cachoeira do Arari começa a surgir efetivamente a partir do momento em que os jesuítas tomam para si o manejo e o controle da catequização do território no entorno do Rio Arari, construindo também uma capela nas terras de um proprietário da região. Elevando, assim, a área à categoria de freguesia no ano de 1747; com a denominação de Nossa Senhora da Conceição da Cachoeira, pertencente a Vila Nova de Marajó (IBGE, 2021). Mais tarde, "com a morte do dono da fazenda, seus herdeiros consentiram que os vizinhos construíssem casas no local, até que, em sessão de maio de 1833, o Conselho do Governo criou a Vila [de Cachoeira]" (FAPESPA, 2015, p. 8).

[3] Os tesos eram porções de terra erguidas em até 12 metros que proporcionavam a estes povos certa estabilidade em uma região que passava grande parte do tempo debaixo d'água – possibilitando moradia e o acesso aos recursos naturais disponíveis (Schaan, Martins e Portal, 2010).

[4] https://cidades.ibge.gov.br/brasil/pa/cachoeira-do-arari/histórico
História - Cachoeira do Arari

Ao final do século XVIII, Cachoeira tinha se desenvolvido e se convertido em uma das vilas mais povoadas da Ilha do Marajó. A facilidade de acesso se dava pela navegabilidade do Rio Arari, que favorecia naquela localidade o funcionamento de “47 fazendas, 46 sítios e 1 engenho.” (Oliveira, 2012, p. 35). A partir desse ponto, a futura cidade passa por mudanças eventuais em seu status – vai de vila para comarca, depois é demovida como sede, para, finalmente, durante a Proclamação da República do Brasil, tornar-se oficialmente um município.

2.2.1 Aspectos Socioespaciais

Durante o século XX, a partir de 1930, o local sofre uma série de mudanças até adquirir a constituição geográfica que perdura até hoje, com três distritos oficiais: Cachoeira do Arari, Camará do Marajó e Caracará do Arari, com Cachoeira como distrito-sede municipal (IBGE, 2021). Hoje em dia, a cidade (Figura 5) é considerada pacata, com casas de alvenaria e de madeira e prédios de poucos pisos, sede municipal, câmara de vereadores, duas praças, mercado municipal, duas igrejas católicas e diversas igrejas evangélicas.

A construção mais significativa e distinta é mesmo o Museu do Marajó. Existem escolas de nível básico e médio. As matrículas das escolas, segundo o IBGE, são em sua maioria para o ensino fundamental, que compreende crianças em idade escolar de 6 a 14 anos de idade. A cidade e seus entornos contam com quatro escolas de ensino médio e 42 escolas de ensino básico. Segundo contabilização também do IBGE com base no último censo em 2010, a população está em torno de 24.064 habitantes.



Figura 5: Centro de Cachoeira do Arari

Foto: João Cláudio Feio

A cidade se encontra ligeiramente estagnada em seu crescimento geográfico e socioeconômico. Os campos das fazendas limítrofes e o curso do Rio Arari impedem a expansão territorial, ao passo que o crescimento e desenvolvimento econômico são impedidos por outros fatores. A economia é voltada para os serviços públicos da prefeitura e do estado como maiores empregadores na cidade, com alguns comércios e serviços locais (Oliveira, 2012). Outros problemas ainda assolam a cidade e seus demais distritos, como o trabalho infantil, a evasão escolar, a exploração desenfreada de recursos naturais, a modificação e queimada dos campos naturais etc.

Como mencionado anteriormente, grande parte da economia da região provém da criação de gado e da pesca, além do plantio da mandioca, abacaxi, feijão e milho (estes dois últimos em menor escala) e também do extrativismo do açaí, do palmito e da mangaba (Lisboa, 2012). Recentemente, as plantações de arroz (Figura 6) tomaram territórios antes utilizados para pecuária, gerando alguns empregos na região, mas também adquirindo conflitos com comunidades tradicionais locais, principalmente quilombolas e ribeirinhos.[5] Esse é apenas um dos indicativos de como as populações tradicionais sofrem negligência histórica nesta área, com poucos meios para expressarem-se ou reivindicar seus direitos.

Hoje o acesso à Cachoeira do Arari é realizado através da rodovia PA 154, de 52 quilômetros de extensão, que conecta o município em questão às localidades de Salvaterra, Soure e Santa Cruz do Arari (SEPLAN, 2017). A rodovia é cortada pelo Rio Camará, o que tem 100 metros de largura, obrigando os condutores a utilizar um pequeno porto de mesmo nome do rio, que fica responsável pelo serviço de balsas (Figura 6). No total, partindo de Salvaterra, são feitos os 42,4km de estrada, a travessia de 100m, depois mais 10 km remanescentes para chegar à via de acesso à cidade. No inverno, o percurso se dificulta um pouco pela ação das chuvas. O caminho até lá também é realizado através de lanchas e barcos rápidos que fazem o trajeto até o porto da cidade, partindo da região metropolitana da capital do estado, Belém.[6]

[5] https://amazoniareal.com.br/a-natureza-esta-secando-quilombo-no-marajo-vive-impactos-do-arrozal-e-clima-de-violencia/ Amazônia Real - "A natureza está secando": quilombo no Marajó vive impactos do arrozal e clima de violência
[6] https://cachoeiradoarari.pa.gov.br/ História do Município



Figura 6: Travessia de balsa no Rio Camará

Foto: Autora (2020)

A cidade de Cachoeira (Figura 7) tem atualmente 3 bairros urbanos oficiais: Choque, Centro e Petrópolis. Em sua zona rural, existem diversas outras comunidades como Caracará, Retiro Grande, Camará, Recreio, Gurupá, etc. O bairro do Choque, que hoje abriga o Museu do Marajó, se desenvolveu à beira do rio, com casas de palafitas para proteger as edificações contra a ação da maré. De maneira geral, apesar de possuir uma porcentagem relativamente boa em termos de esgotamento sanitário adequado (37.9% das casas do município), a cidade tem apenas "0.3% de domicílios urbanos em vias públicas com urbanização adequada (presença de bueiro, calçada, pavimentação e meio-fio)" (IBGE, 2018, s.n.).



Figura 7: Praça central Cachoeira do Arari

Foto: João Cláudio Feio

2.2.2 Aspectos Socioculturais

Cachoeira do Arari se destaca em relação a algumas cidades vizinhas por suas manifestações culturais e religiosas, personalidades notáveis e também, como

mencionado, pela herança deixada pelos povos indígenas que outrora habitaram o local. Os chamados 'homens do Pacoval' deixaram artefatos remanescentes que se misturam ao dia-a-dia do povo marajoara (Schaan, Martins e Portal, 2010). Todo esse material etnográfico e cultural é parte central do Museu do Marajó.

A cerâmica na região, à primeira vista, não é tão desenvolvida atualmente, mas segundo Linhares (2007), os polos na cidade se encontram nas zonas rurais, nas comunidades de Bacuri, Caracará e Japuíra; e foram estimulados a serem desenvolvidos na década de 1990, a partir da iniciativa do próprio museu.[7] Em termos de artesanato, é interessante ressaltar que os chamados vaqueiros marajoaras também lançam mão da habilidade manual para desenvolver seus próprios instrumentos: selas, arreios, muxingas (tipo de açoite), solas, etc. (Pombo, 2014). Atualmente, é impossível encontrar essa prática na zona urbana de Cachoeira, como relatado pela moradora Filomena, de 48 anos, que corrobora que seu pai era o último dos praticantes desse ofício na cidade.

Muito da herança indígena também transparece nas comidas típicas da região, que são uma mistura entre esse legado e outras influências quilombolas e portuguesas. Uma das mais famosas é o frito do vaqueiro, ou frito marajoara, que Ferrão (2016, p. 166) define como sendo um "prato feito com carne gorda de gado, boi ou búfalo, que serve para alimentar os vaqueiros durante sua longa jornada atrás de animais". Outro prato comum da região é a canhapira[8]. A linguiça marajoara e o queijo do Marajó também se destacam nesse sentido, ambos sendo produzidos ainda de maneira artesanal com a carne e o leite bubalinos na zona rural.

Pela região do Arari também se encontra bastante o "leite de onça", mistura etílica preparada com leite de búfala, álcool comum e açúcar (Boulhosa, 2017). A bebida está fortemente atrelada à tradição da festa do Glorioso São Sebastião (Figura 8), a celebração mais importante da cidade de Cachoeira, que ocorre sempre em meados de janeiro. Reconhecida nacionalmente como patrimônio cultural brasileiro, a peregrinação que dá início as festividades começa em julho, com a imagem do santo percorrendo diversas localidades, fazendas e vilas próximas:

> "A imagem peregrina é levada em comitiva de rezadores chamada de Comissão de Foliões, [...] o mestre-sala, o violeiro, o bandeireiro e o tamboreiro. Eles são responsáveis pela guarda do santo, pelas cerimônias que acontecem nas

[7] A autora ainda explica que na cidade, existem "dois tipos de cerâmica: uma considerada tradicional baseada na produção familiar, feminina e utilitária, as paneleiras, como são chamadas nos locais de produção e a outra voltada para a confecção de bens culturais comercializáveis, que são as cópias e réplicas da cerâmica arqueológica marajoara." (Linhares, 2007, p. 62)

[8] A canhapira já passou por diversas modificações em seu preparo ao longo do tempo, sendo hoje feita com "vinho do tucumã, misturado à carne de porco ou de caça" (Oliveira, 2012, p. 52).

> fazendas [...] passam meses longe de seus lares e familiares, peregrinando com a imagem do santo, enfrentando as mais diversas experiências pelos campos do Marajó." (Boulhosa, 2017, p. 8-9).



Figura 8: Festa do Glorioso São Sebastião em Cachoeira do Arari

Foto: Diário Pedrosa/Facebook

Outros foliões são responsáveis por representar mais uma manifestação cultural da cidade, a ladainha, que é conduzida na cidade em homenagem ao santo, todas as noites, por 10 dias, no mês de janeiro. A ladainha cachoeirense é uma mistura animada de louvor, música e canto[9]. A festividade perpassa bastante os costumes católicos na cidade, que nasceu já bastante "paroquial", mas segundo Boulhosa (2017) também é marcada pelo sincretismo religioso e serve como uma espécie de carnaval para muitos dos moradores: com os devotos que se fantasiam, as brincadeiras que acontecem nas ruas e o costume de jogar amido de milho e lama uns nos outros, como o próprio Giovanni Gallo (1996, p. 65) relata:

> "Em Cachoeira do Arari, a festa de São Sebastião foi causa de grande atrito com os padres [...] o povo grita, se empurra, faz a luta marajoara, joga maisena e cerveja na cara dos outros [...] Quando o santo chega, os devotos o acompanham, se encostam para beijar a fita, pedir a benção. Ninguém se atreva a sujar o santo de lama ou farinha, porque esta é a parte religiosa que todo mundo respeita"

Outra celebração religiosa que acontece no município é o Círio de Nossa Senhora da Conceição, a padroeira original de Cachoeira, que atrai visitantes nos dias de festa que se passa no mês de dezembro. A cidade também recebe a festividade de São Pedro, realizada no mês de junho pelos pescadores do município (Alves, 2009). Ainda se tratando de questões de religiosidade, a zona rural e alguns indivíduos na zona urbana da cidade

[9] https://g1.globo.com/pa/para/e-do-para/noticia/2020/01/18/e-do-para-mostra-as-belezas-e-encantos-do-municipio-de-cachoeira-do-arari-no-marajo.ghtml É do Pará - Cachoeira do Arari, no Marajó

praticam a chamada pajelança cabocla[10], conhecida em toda Ilha do Marajó. A pajelança cabocla é um aspecto único da região amazônica e também tem seu lugar de destaque dentro do Museu do Marajó, com uma coleção dedicada apenas a este tema em particular.

Cachoeira do Arari também foi marcada permanentemente pela herança de seus filhos ilustres. Um deles, que não nasceu propriamente na cidade, mas viveu ali por muitos anos, é o escritor Dalcídio Jurandir, reconhecido pela Academia Brasileira de Letras, que escreveu em prosa sobre a vida do homem marajoara, mas também sobre "sentimentos comuns da alma humana [...]" (Lisboa, 2012, p. 280). A casa de Dalcídio é hoje uma relíquia que Cachoeira tenta preservar e apresentar a todos que decidem visitá-la.

Além da herança literária, o município também possui laços fortes com a música tradicional paraense. O carimbó, que talvez seja o ritmo mais emblemático do estado do Pará, também está presente na cidade através dos grupos e rodas de dança que acontecem no lugar, muitas vezes sendo um atrativo durante as festividades da cidade[11]. Também existe ali uma história marcante com o folclore e o folguedo tradicionais, sendo naquele lugar onde o Arraial do Pavulagem[12] deu seus primeiros passos. De uma maneira geral, os grupos parafolclóricos e folclóricos ainda resistem na região, apesar das dificuldades enfrentadas. Um dos incentivadores dessas práticas culturais foi Giovanni Gallo também através do Museu do Marajó, fato que fica mais evidente e claro na próxima seção deste trabalho.

2.3 O Museu e o Marajoara

O Museu do Marajó – tema central desta dissertação e palco para o desenvolvimento deste projeto de design participativo – nasceu pelas mãos de um homem que nem mesmo imaginava a terra na qual iria construir seu maior legado, viver toda sua vida e dedicar grande parte de seu trabalho. Nascido em Turim, em 1927 e sob o regime ditatorial de Mussolini, Giovanni Gallo era um menino curioso que ajudou a mãe a cuidar dos três irmãos mais novos.

[10] A pajelança cabocla é um conjunto de práticas complexas pautadas no sincretismo religioso do catolicismo europeu, do xamanismo indígena e de outras práticas das culturas provenientes da África (Oliveira, 2012).
[11] https://g1.globo.com/pa/para/e-do-para/noticia/2020/01/18/e-do-para-mostra-as-belezas-e-encantos-do-municipio-de-cachoeira-do-arari-no-marajo.ghtml É do Pará - Cachoeira do Arari, no Marajó
[12] O Arraial do Pavulagem é um grupo artístico e cultural que se expressa "[...] através de linguagens como a dança, a música e a visualidade cênica. Seus principais projetos são os cortejos de cultura popular [que] somam-se se a oficinas, palestras, seminários, pesquisas, projetos de extensão, rodas cantadas, ensaios, mostras e shows, que valorizam e propagam as manifestações artísticas da Amazônia"
https://www.facebook.com/arraialdopavulagemoficial/

Marcado pela guerra, tendo perdido o próprio pai em um dos bombardeios em 1943, decide ingressar na Companhia de Jesus (Figura 9), onde inicialmente divide seu tempo entre o estudo da filosofia e o trabalho camponês (Lisboa, 2012). Sua vontade era de terminar seus estudos na França, aprofundando-se na matéria da sociologia, dessa maneira já demonstrando sua consciência coletiva, pautada na educação e no entendimento da cultura (predileção que viria definir seu trabalho no Museu). No entanto, teve seus planos alterados por seus superiores, indo servir em diversas localidades da Europa ao invés disso.



Figura 9: Pe. Giovanni Gallo

Fonte: Gallo (1997, p. 198)

Após este período, no ano de 1970, desejou uma mudança de cenário, ir para algum país do "terceiro mundo" (Gallo, 1996, p. 139); estava decidido pela América Latina. Depois de algumas negociações, segundo Oliveira (2012), foi oferecido o cargo no Brasil. Chega ao país na cidade de Salvador, a bordo do cargueiro Henrique Lage em um momento conturbado no país, diante da ditadura militar que ocorreu nos anos de 1964 a 1985: "entusiasmado com a paisagem brasileira, o padre, inocentemente, tira várias fotos dos lugarejos e é confundido como espião na ignorância dos militares à paisanas [...] sendo preso e depois liberado por sua ilibada conduta." (Alves, 2009, p. 40).

Decidiu percorrer o país em um afã de registrar em fotografias suas belezas e também suas mazelas. Foi dessa maneira que conheceu o Marajó, lugar que, sem muita explicação, entrou em sua mente e seu coração: "sempre tive este anseio de concluir a minha carreira de padre neste imenso e desconhecido Marajó, desde quando ouvi falar dele e eu mesmo o assumi, como se fosse minha herança" (Gallo, 1996, p. 159).

Após alguns anos, finalmente estabeleceu-se no Marajó dos campos, na pequena Vila de Jenipapo, em Santa Cruz do Arari. Começa a escrever um relato de sua experiência, fato que é incentivado e comemorado pelo admirador Dalcídio Jurandir:

> "O padre sente de perto as aflições daquele povo que vive em metade d'agua e metade lama, seguro na pescaria, na vaqueiragem e na caça. Padre Giovanni tem em grande conta o cidadão do mundo, solitário, desamparado, que é o habitante de Jenipapo [...] que qualidades de sábio repórter! O povo, os bichos, as águas sabem conviver com ele" (Gallo, 2015, p. 9)

Em Jenipapo, Gallo enfrenta tudo que já conhecia dos males da realidade humana, mas multiplicado pelas condições ainda mais duras do Marajó. Ali, tudo era suspenso nas palafitas e os problemas se estendiam tão altos quanto as casas dos moradores: "um lugar que não tem telefone, não tem correio, não tem água encanada, não tem nada; um lugar, porém, onde todos sabem tudo" (Gallo, 2015, p. 23). O "tudo" do saber marajoara foi também motivação para que o padre decidisse continuar e tentar romper com aquela realidade parca do Marajó das mil contradições, principalmente através da cultura e do trabalho comunitário-colaborativo.

Começou seu projeto social na vila, primeiro através do artesanato local, depois a partir da realização de cursos para os moradores: "de arte culinária, confecção de flores, corte e costura bordado e produção de sacolas. Construiu um posto médico [...] [e] um centro comunitário" (Oliveira, 2012, p. 61). Foi assim conquistando a confiança e a admiração do povo e das crianças, que lhe chamavam "Lalá" e lhe pediam a benção cada vez que passavam por ele (Gallo, 2015). Um vislumbre de uma ideia de museu passou pela cabeça do padre quando, em um dia qualquer, Seu Vadico, morador e pescador da vila, chegou até Gallo e lhe apresentou um punhado de "coisas que não prestam" (Gallo, 1990).

Sem saber, Seu Vadico entregara ao sacerdote o primeiro dos presentes que daria início ao acervo do museu, fruto da vontade de desenvolver aquela população. Segundo Gallo, ali contemplando os "cacos" (que na verdade eram artefatos arqueológicos), "nasceu a ideia de criar um museu, que recuperasse a cultura de nossa terra, a fim de preservá-la e divulgá-la [...]" (Gallo, 1996, p. 180). No entendimento de Gallo, um museu atrairia um tipo de desenvolvimento que a região nunca teve, com a pesquisa em prol da ação social, provocando uma drástica mudança ao valorizar a educação, o artesanato e a geração de emprego e renda para o homem marajoara (Gallo, 1996). Dessa forma, nasceu a associação "O Nosso Museu de Santa Cruz do Arari" (Figura 10).



Figura 10: "O Nosso Museu" em Santa Cruz do Arari

Fonte: Gallo (1997, p. 195 e 190)

No entanto, a cidade de Santa Cruz do Arari não estava no destino duradouro do Museu do Marajó, servindo apenas como uma casa temporária do museu antes dele encontrar seu lar definitivo. Isso aconteceu uma vez que as começaram a surgir conflitos entre o prefeito de Santa Cruz e Giovanni Gallo, até que estes problemas alcançaram um ponto crítico: o prefeito do local começou a ameaçar o então sacerdote.

Foi aí que ele pegou seus "cacarecos" que ele "nem sabia onde colocar" (Fares, 2003, p. 84) e se mudou para Cachoeira do Arari. Ali, o padre negociou a dívida de um imóvel com o então governador do estado e o banco BASA e posterirormente indenizou os proprietários do local (um prédio que antes havia sido uma fábrica de óleos vegetais) A partir daí, Giovanni Gallo construiu sua própria casinha no terreno do museu e nunca mais se separou dele (Oliveira, 2012).

Nesse meio tempo, Gallo também foi considerado subversivo demais pela igreja católica e desligado permanentemente das atividades eclesiásticas. Neste momento, "tudo isso acabou, o padre se foi, só fica o museólogo puro, promovido por méritos de guerra [...]" (Gallo, 1996, p. 278). Apesar dos obstáculos, mal entendidos e até mesmo das peças extraviadas no transporte de Santa Cruz para Cachoeira, o Museu do Marajó abriu suas portas ao público no dia 12 de dezembro de 1987, também com a ajuda dos cachoeirenses, que auxiliaram na limpeza e organização do espaço (Alves, 2009).

Ao longo dos anos, Giovanni Gallo continuou a expandir o acervo museológico, apesar de a variedade de peças começar a surgir mais de sua própria maquinação do que da doação dos moradores, como era o caso em Santa Cruz. Sr. Otaci Gemaque que acompanhou Giovanni Gallo desde 1980 até a data de seu falecimento, conta que o padre

> "chegava, programava, 'meu filho, dá pra fazer isso aqui?' eu ia e fazia. Ele também tinha um negócio que ele tava na casa dele, aí [...] 00h 01h da manhã

> ele se despertava daquele sonho, aí ele anotava aqui [...] Ele vinha de lá da casa dele aqui pro museu, [...] pensar onde colocar aquilo que ele tinha sonhado, quando tivesse pronto. Aí ele resolvia, aí quando era de manhã que eu ia falar come ele, ele falava: 'meu filho, essa noite eu sonhei assim, assim, assim'. Ele já tava com o desenho preparado tudinho. Aí ele dizia 'dá pra fazer', aí eu dizia, 'dá, Gallo' e ele: 'então pronto, faça aqui'. Aí tá assim, aí, o computador caipira. Era assim a nossa vida."

O relato confirma o quão envolvido com as peças do museu era o seu fundador e no quanto ele acreditava que o toque, a curiosidade e a interatividade dentro de um museu eram indispensáveis para o proveito integral do espaço: "o brasileiro tem os olhos na ponta dos dedos: sempre deve mexer nas coisas que observa" (Gallo, 1996, p. 260). O design (mesmo que vernacular[13]), de certa forma, sempre fez parte da construção do museu.

Foi também nas pontas dos dedos que Giovanni Gallo escreveu três livros, dois deles aqui já referenciados, além do terceiro, que levou mais de 20 anos para ser finalizado: a catalogação dos ornamentos marajoaras deixados pelos indígenas; com 160 padrões diferentes, para fins de aplicação em bordados, vasos, bolsas e outras peças. O livro se chama 'Motivos Ornamentais de Cerâmica Marajoara – Modelos para o artesanato de hoje' e visava, como sempre, o engrandecimento do povo marajoara através da arte e do artesanato e, no geral, do conhecimento.

De legado para o museu, Gallo também deixou, segundo Alves (2009, p. 51), com o auxílio dos moradores de Cachoeira: "a casa do artesão; a fazendola, uma palafita de forma arredondada construída em madeira de lei, [...] casa da cultura; escola oficina; e um terreno arenoso para a prática de futebol. Hoje, é um complexo cultural que dá orgulho ao povo de Cachoeira [...]". Além, é claro, da salvaguarda dos artefatos arqueológicos da ilha: "quero oferecer a contemplação estética de todo mundo aqueles 'negócios que não prestam' que o Museu do Marajó salvou das patas dos búfalos e da corrosão das águas" (Gallo, 1990, p. 13).

Apesar do projeto de vida grandioso, Giovanni Gallo considerou que seus anos derradeiros na ilha que o abrigou foram desfavoráveis e pesarosos, se definindo como alguém: "que está se acabando no trabalho, sem sossego, sem salário, sem muito futuro" (Gallo, 1996, p. 278). Depois de lutar contra uma série de problemas de saúde, Giovanni

[13] Design Vernacular é uma forma de "design espontâneo" que não surge em meio acadêmico ou de maneira "profissional". É frequentemente associada ao artesanato e aos saberes tradicionais e muitas vezes ocorre em um contexto de carência de materiais ou recursos. (Riul et al, 2015)

Gallo faleceu “às 12h do dia do dia 07 de março de 2002, em Belém, causando comoção na sociedade paraense” (Lisboa, 2012, p. 286).

A falta de apoio moral e financeiro e algumas vezes até a falta de interesse da própria população pelo museu, frustraram Gallo ao fim de sua vida. Talvez não o permitindo perceber sua enorme contribuição para a cultura marajoara e sua marca indelével na região. Apesar da decepção de “[ir na contramão] escolhendo como sede uma comunidade particularmente carente de infra-estruturas básicas que seriam essenciais para a vida de um Museu” (Gallo, 1990, p. 13), Giovani Gallo olhou para uma comunidade, um lugar para o qual pouca gente prestava atenção. Um povo que foi, muitas vezes, saqueado sem que nem se desse conta, finalmente tinha algo seu. Uma moradia própria, alguém interessado em contar sua história.

Prova disso é que o carinho e o respeito pelo homem continuam presentes naquele lugar, como observado ao longo da pesquisa de campo realizada para esta dissertação, além dos relatos analisados nas diversas referências bibliográficas utilizadas aqui, como Oliveira (2012), Alves (2009) e Fares (2003). Por toda cidade, sua influência ainda é bastante sentida e objeto de muita saudade pela época na qual o antigo sacerdote reunia a comunidade, como conta Dona Zezé, atual Secretária do Museu:

> “Outro marco grande que todo período desse a gente sente falta dele, lembra dele, é o período do Natal. [...] a gente dizia que a gente era família dele, os vizinhos aqui apareciam, estava todo mundo aqui com ele, quando chegava dia de Natal não tinha como ele estar na casa de um e na casa de outro. Então como a gente fazia a mesa era na rua! Os vizinhos reuniam todo mundo e aí a gente botava uma mesa enorme na rua, de Natal... enfeitava tudinho e cada um trazia um pouco de sua ceia, pra ceiar com todo mundo, entendeu?”

Até mesmo os moradores cachoeirenses que não o conheceram pessoalmente, reconhecem seu espírito por toda a cidade e acreditam que o legado deixado é inegável. A questão que fica é saber se é também inesgotável: essa pauta é discutida na próxima seção, onde se aborda mais detalhadamente a implicação da existência do MdM para a comunidade local e outras de suas particularidades.

2.3.1 Museu do Marajó

O Museu do Marajó modificou a cidade de Cachoeira do Arari permanentemente, dando de presente até mesmo uma avenida – a Avenida do Museu – para a cidadezinha pequena de poucas ruas. Ali naquele endereço, no número 1983, se encontram centenas de artefatos com origens desconhecidas e outros de concepção própria do museu. Mas é

fato que desde sua relocação de Santa Cruz do Arari para Cachoeira, há quase quatro décadas atrás, é bastante evidente que o MdM já passou por diversas fases.

Linhares (2007, p. 54), para nos ajudar a compreender melhor a dinâmica museal do MdM, o define como um: “gabinete de curiosidades, repleto de coisas e peças a serem mexidas, reviradas, observadas [...] tem em vista aspectos educacionais, exploratório científico e interativo”.

2.3.1.1 Divisão Espacial

Para que seja possível uma exploração mais aprofundada, é preciso entender também que, no período no qual o MdM estava funcionando normalmente, seu terreno era dividido em diferentes áreas, que compreendiam um trabalho comunitário bastante complexo. No esquema abaixo pode-se observar um mapa adaptado de Oliveira (2012) que auxilia no entendimento destes espaços.

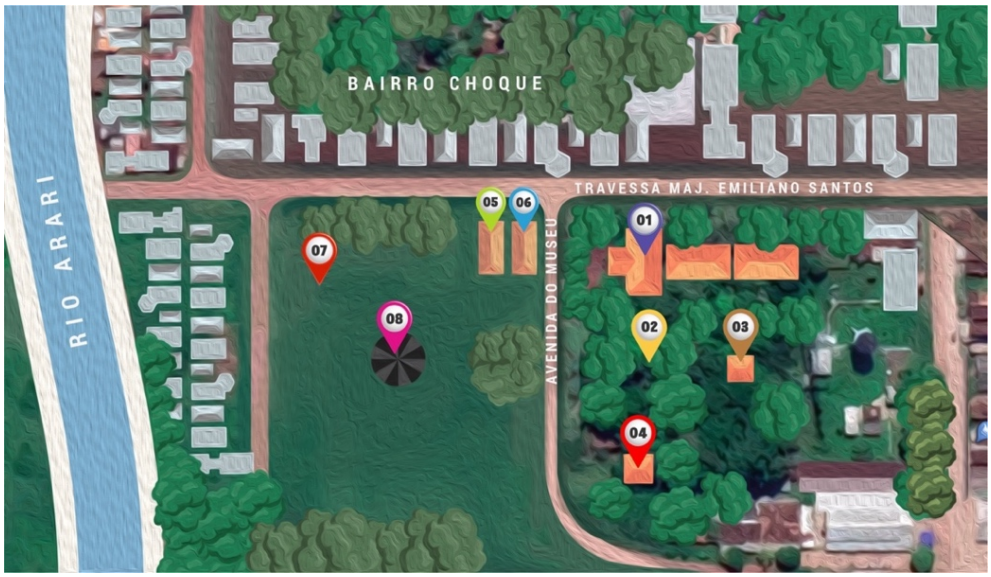


Figura 11: Mapa do Museu do Marajó

Fonte: Adaptado de Paulo de Carvalho (Oliveira, 2012, p. 64)
Adaptado de Google Maps (2020)

Na Figura 11 pode-se visualizar a área total do museu, que corresponde a 20.000 m² (Gallo, 1996). Da esquerda para direita, na área 07, encontra-se o gramado de futebol e área verde utilizada para outros esportes; ao lado, na área 08, a fazendola ecológica, uma maloca que estava planejada para receber uma “escola de alternativa, com arte, teatro e folclore” (Gallo, 1996, p. 265) e acabou abrigando por alguns anos a escola de música (Oliveira, 2012). Acima, nas áreas 05 e 06, localizam-se, respectivamente, a

escola-oficina e o prédio da secretaria do museu. A escola-oficina foi idealizada para receber os eventuais cursos ministrados[14] para a comunidade, além de servir como uma espécie de ateliê para os trabalhadores da região. Já foi utilizada por bordadeiras e hoje é a oficina de serralheria e marcenaria do MdM. O prédio da secretaria (Figura 12) também já serviu para outro fim: já foi a antiga casa do artesanato.



Figura 12: Prédio anexo da secretaria

Fonte: Retirado de Google Maps (2020)

Do outro lado da Avenida do Museu, na área 04, encontra-se o acervo cultural Giovanni Gallo, que era a antiga casa de seu fundador. Hoje, ali estão os exemplares da biblioteca do museu, além de alguns itens particulares de Gallo, como seu equipamento de fotografia e seu computador pessoal. Já na área 03 funcionava a antiga reserva técnica, que um dia já abrigou as peças para verificação e catalogação. Na área 02, encontra-se o arboreto, o túmulo de Giovanni Gallo e a casa do caboclo (Figura 13), uma espécie de reprodução das casas marajoaras mais modestas. Dentro da casa havia utensílios de cozinha e ao seu redor uma plantação das espécies de plantas mais consumidas no dia-a-dia do homem marajoara: "pimenta de cheiro, [...] chicória, [...] babosa, [...] boldo etc. (Oliveira, 2012, p. 66). No arboreto também podem ser visitadas outras espécies, algumas endêmicas da região e outras ou não.

[14] "O Museu ofereceu à comunidade a oportunidade de organizar cursos de todos os tipos: Corte e Costura, Arte Culinária, Flores, Serigrafia, entalho em madeira e outros. museudomarajo.com.br – Museu do Marajó



Figura 13: Casa do Caboclo

Foto: Autora (2019)

E, finalmente, na área 1 localizada da Figura 11, encontramos o prédio principal do museu. Anexos a ele, funcionavam a sala audiovisual e o ateliê de cerâmica (Oliveira, 2012).

2.3.1.2 Acervo

De acordo com o próprio website do MdM[15], a coleção permanente ocupava uma área de 1000m² com mezanino, sendo que este espaço total se dividia em diferentes categorias de exposições. Destaca-se aqui em primeiro lugar a seção de arqueologia, estudo que deu origem ao museu, sendo estes artefatos as primeiras peças consideradas por Giovanni Gallo para constituir o 'Nosso Museu'. Cruz e Pinho (2020, p. 488) salientam que "o destaque das peças arqueológicas são as cerâmicas, devidamente catalogadas pelo Museu Paraense Emílio Goeldi, todas armazenadas em caixas de vidro, localizadas na seção indígena [...]".

Esta parte do acervo (Figura 14) contém diversos exemplares e fragmentos de objetos das fases arqueológicas[16] encontradas nos tesos marajoaras, que se dividem entre urnas funerárias (ou igaçabas), estatuetas, esculturas e outros artefatos de uso domiciliar e ritualístico, além de algumas réplicas espalhadas pelo museu, fruto de alguns cursos de cerâmica ministrados ali (Alves, 2009). Dentre o acervo também se evidenciam as peças que eram utilizadas pelas mulheres – as tangas ou *babal* – que auxiliaram os pesquisadores

[15] museudomarajo.com.br – Museu do Marajó

[16] "O início da ocupação se daria em torno de 700 A.D., com a fase Ananatuba, que teria durado 368 anos e sendo parcialmente contemporânea da fase seguinte, Mangueiras, com a duração de 330 anos. Mangueiras e Formiga, essa última com a duração breve de 75 anos, teriam coexistido em locais diferentes durante certo tempo. A Fase Marajoara, com início em 1250 A.D., teria sucedido a Fase Formiga e durado aproximadamente 200 anos. A última das cinco fases identificadas, Aruã, é contemporânea do período da conquista e se estende até o século XIX." (Schaan, 1997, p. 51)

a compreender melhor parte da história feminina naquelas sociedades originárias (Amorim, 2010).

O MdM também possui uma vasta coleção de espécies marajoaras e outros itens considerados 'exóticos'. Os processos que envolviam a taxidermia dos animais eram feitos no próprio museu de maneira artesanal, como também conta o Sr. Otaci Gemaque. O museu dispõe de animais inteiros; espécimes de aranhas, peixes, pássaros, cavalos-marinhos, etc. Oliveira (2012, p. 76) ainda destaca outros bichos como "o peixe-boi [...], boto tucuxi [...] e o famoso bezerro de duas cabeças".



Figura 14: Parte do acervo arqueológico do MdM

Foto: João Cláudio Feio

O bezerro de duas cabeças (Figura 15) é, inclusive, uma das peças mais famosas do museu, recebendo a visita de pessoas curiosas vindas de comunidades e cidades da própria Ilha do Marajó, principalmente durante as festividades de São Sebastião, também de acordo com o Sr. Otaci.



Figura 15: Bezerro de duas cabeças

Foto: João Cláudio Feio

Ainda se tratando de espécimes, o visitante do MdM sempre é convidado a conhecer a peça mais antiga do museu: ao levantar um tampo de madeira, encontra um peixe fossilizado de 190 milhões de anos, que se apresenta:

> "A peça mais antiga é este peixinho, que tem a beleza de 190 milhões de anos. Vivia tranquilo quando a terra virou uma fúria, revirando tudo, montes e mares. Ele ficou preso lá embaixo, as florestas viraram carvão e petróleo. Ele virou pedra, um peixe fóssil, talvez este é o ta-ta-tataravô da nossa traíra" (Museu do Marajó, 2019)

Quanto à peça mais nova, ao elevar novamente um tampo, o visitante descobre ali um espelho, que simplesmente exclama: "É você!". A peça mais atual do "banco de dados" (como Giovanni Gallo gostava de chamar o museu) é sempre o seu mais recente visitante.

2.3.1.3 Linguagem

Além de suas coleções arqueológicas e do vasto material biológico do acervo, o Museu do Marajó também sempre se preocupou em frisar a importância da linguística para a educação museal. Cruz e Pinho (2019) estudaram a fundo esse aspecto do museu, destacando o multilinguismo presente naquele lugar e também as influências tanto na esfera sincrônica quando diacrônica que o território do Marajó recebeu. A pluralidade de influências no idioma falado nos dias de hoje é o tema central de muitas das exposições linguísticas do MdM: o que se faz é um convite ao visitante, para que ele descubra sua própria língua.

Dessa forma, explicam-se a etimologia de diversas expressões, como: *pirapora*, *jirau*, *sucuri, igarapé* (Figura 16). O objetivo também é de instruir com o propósito de conscientizar, para que haja a valorização de outras culturas dentro do território nacional. Para tanto o museu se utiliza dos: "aspectos linguísticos e culturais das línguas [...], como: palavras de origem indígena, a toponímia, [...], contato com a língua portuguesa e a história dos povos indígenas que habitaram o Marajó." (Cruz e Pinho, 2019, p. 1964).



Figura 16: Você fala tupi?

Foto: Autora (2020)

A linguagem também se faz presente no museu através dos painéis que tratam da questão do racismo, com indagações do tipo: "Você sabia que nossa gíria discrimina o negro?" ou "Dizem que no Brasil não existe preconceito racial. Mentira!". O discurso pedagógico e museológico nesses casos pode ser autoritário, como descrevem Pereira e Valle (2017). Porém, ao utilizar uma abordagem tão direta em sua linguagem, o museu se impõe, despertando por vezes até um incômodo no visitante, instigando o pensamento crítico, convidando-o a refletir sobre estas questões socioculturais que muitas vezes não são abordadas de maneira incisiva.

2.3.1.4 Identidade Marajoara

As peças que tratam da etnolinguística[17] também se relacionam fortemente com outras coleções etnográficas do museu, como: a coleção que aborda a vida do vaqueiro marajoara, que trata da pajelância, da atividade dos pescadores e, finalmente, a que fala sobre a situação de pessoas escravizadas no Marajó. Todas quatro possuem diferentes objetos que ajudam a construir um cenário na mente do visitante do MdM.

Com o tema dos vaqueiros marajoaras, existem: selas, instrumentos de trabalho, miniaturas de fazendas marajoaras e exemplares de crânios e chifres de búfalos, além de objetos utilizados no passado pelos vaqueiros ao lado de suas versões contemporâneas (exemplo: uma pasta de dentes ao lado de pó de carvão, que era utilizado com a mesma finalidade) (Figura 17) (Gallo, 1996). Na seção que diz respeito aos vaqueiros também

[17] Etnolinguistica é a disciplina que estuda as relações entre língua, cultura e sociedade. Mais especificamente, trata-se da "disciplina linguística que estuda a variedade e a variação da linguagem em relação com a civilização e a cultura" (Lima Barreto, 2010, p.15 apud Cruz e Pinho, 2020, p. 491)

estão os símbolos que eram utilizados para ferrar o gado, divididos entre as famílias fazendeiras tradicionais da região. Na parte da pescaria, há um padrão semelhante, também com instrumentos de trabalho: remos, redes, nós marítimos, etc. além da reprodução dos barcos mais utilizados na ilha talhados em miriti, em miniatura (Linhares, 2007).



Figura 17: Marajó ontem e hoje

Foto: João Cláudio Feio

Já a coleção que trata da escravidão na Ilha do Marajó traz artefatos históricos: instrumentos de tortura e punição – "pelourinho, vira-mundo e libambo" (Oliveira, 2012, p. 76) – além de informações sobre o labor nas fazendas, lida com o gado e engenhos e também documentos históricos de compra e venda de pessoas escravizadas (Gallo, 1996). A respeito da seção que compete a pajelância cabocla e marajoara, Oliveira (2012) enumera que existem ali no acervo diversas esculturas e imagens de santos cristãos e de orixás, além de instrumentos de cura dos pajés, maracás e panelas, dentre outros artigos.

Dentro do museu (Figura 18) também é possível encontrar mapas, informações sobre a cidade de Cachoeira do Arari, os "apelidos" dos animais amazônicos, crenças, rituais de cura, histórias folclóricas, fatos sobre religiões indígenas e outras inúmeras informações a respeito da 'cosmologia cabocla': "vamos ver como o caboclo se defende da Matinta Pereira, do mau olhado, da assombração, da espinhela caída, do bicho do fundo...? [...] Cosmologia é o jeito de interpretar a realidade e o caboclo tem a sua própria e exclusiva" (Museu do Marajó, 2019). No MdM, tudo que habita o universo marajoara tem seu lugar: "a ideia básica é apresentar não o objeto e sim o homem que está atrás do objeto: daqui se explica a declaração que o homem é nossa peça mais importante. Em outras palavras, o nosso museu começa onde os outros terminam" (Gallo, 1996, p. 260).



Figura 18: Interior do MdM

Foto: João Cláudio Feio

2.3.1.5 “Computadores Caipiras”

É importante frisar que estas as seções elencadas anteriormente, dedicadas à antropologia, linguística ou à etnografia do MdM, são indissociáveis das peças mais conhecidas do museu: as que Giovanni Gallo chamava de “computadores caipiras” (Gallo, 1996, p. 267) (Figura 19). Esses dispositivos são bastante particulares do Museu do Marajó e permitem a interação do público visitante com as informações oferecidas, convidando-os à participação e estimulando a curiosidade. Gallo se dedicava à elaboração desses equipamentos, confeccionados com “barbantes, tabuinhas, placas móveis, tudo é inspirado nalgum artefato de estilo popular que, quando manipulado, desvenda seus segredos, exatamente como computador de verdade.” (Gallo, 1996, p. 260).

À época em que o ex-sacerdote estava à frende do museu, eles somavam 24 unidades. Entretanto, como os materiais utilizados eram simples, da forma que o próprio Gallo descreveu, muitas vezes estes itens eram alvo de cupins ou da ação da humidade da região, ocasionando sua deterioração. A maioria deles eram confeccionados com fotografias e textos impressos colados diretamente na madeira e nas fichas. Os exemplares foram batizados por seu criador: “são os modelos Pull-Down, Roundabout, Puxa-Puxa, Levanta-e-Vê, Windows, Windows-Super, Penduricalhos, Rosa-Roda Tamanho Gigante, Big e Mirim, Dobra-a-Página” (Gallo, 1996, p. 267).



Figura 19: Computador caipira

Foto: Autora (2019)

Os temas tratados pelos computadores são diversos, como os já mencionados acima; além de outros como: o Marajó segundo Eidorfe Moreira[18], a Maçonaria no Marajó, a culinária da terra, etc. Um dos mais explorados pelo público do museu, segundo o Sr. Otaci, é a "pescaria da saúde", que aconselha aqueles que buscam uma resposta para suas enfermidades, além de ser um jogo divertido. Primeiro, escolhem-se os sintomas e depois, pesca-se o "peixinho" que já vem com as respostas médicas (ou mágicas) para o mal sofrido. A dinâmica é inspirada nas barracas de pescaria dos arraiais das festas de santo. Na Figura 20, pode-se observar o Sr. Otaci ainda fazendo a manutenção dos peixinhos de madeira da brincadeira pensada por Gallo.



Figura 20: Preparo das peças da Pescaria da Saúde

Foto: Autora (2019)

[18] Intelectual que estudou detalhadamente os aspectos da geografia do norte do Brasil, tendo contribuído enormemente "para a para a produção de uma geografia regional, na medida em que o saber geográfico esteve por um longo período centralizado no eixo Rio/São Paulo, tornando invisível as pesquisas e os trabalhos oriundos de outras regiões, em especial, a Amazônia". http://www.belem.pa.gov.br/funbosque/?page_id=1848 – Escola Bosque

2.3.2 Situação Atual

Infelizmente, a partir do falecimento de seu fundador em 2003, o MdM sofreu repetidos desfalques em seu acervo e patrimônio, tendo fechado sua escola de música, sua escola de informática e o ateliê de artesanato, dentre outras perdas (Oliveira, 2012). Foi justamente a carência de recursos e a insuficiência de pessoal na administração e manutenção que causou o fechamento do museu ao público. No ano de 2018, o prédio principal foi interditado pela ação do corpo de bombeiros de Salvaterra, cidade vizinha. As razões apresentadas para a interdição foram o eminente risco de incêndio no local e as rachaduras na fundação. À altura do fechamento, a situação era de "muita sujeira, teias de aranha, marcas de água, ferrugem, insetos, peças com conservação precária e madeira podre."[19]

Até o período de interdição, o repasse mensal da prefeitura era de R$ 600 reais para manutenção do museu, além do empréstimo de duas funcionárias, mas de acordo com o Sr. Otaci, a verba já não era entregue há algum tempo. Hoje, apenas a conta de energia elétrica é paga pela prefeitura. Segundo o Sr. Lino Ramos, a Sra. Zezé e o Sr. Otaci, mesmo antes do fechamento, foram diversos os meios pelos quais tentou-se salvar e auxiliar o MdM: financiamentos, apoio cultural federal, instalação de um Ponto de Cultura[20] no museu, tentativa de veiculação ao IBRAM, etc. além dos esforços da própria associação do museu e dos moradores da comunidade, com rifas, bingos, etc.: "tentamos ainda aí fazer uma vaquinha cultural, [...] fizemos um livro de ouro, [...], só deu pra gente mexer no telhado. Da vaquinha não deu quase nada, aí mandamos ajeitar o telhado com a ajuda da comunidade e da prefeitura." (Otaci Gemaque, 2020)

Nos dias de hoje, o prédio principal do Museu do Marajó continua fechado, mas dessa vez para uma reforma geral em suas instalações, que começou a ser planejada em 2019 com o apelo da comunidade, de acordo com o Sr. Lino. Atualmente, uma exposição reduzida foi montada no antigo prédio da secretaria do museu e tem servido como a única exposição disponível por aproximadamente 2 anos. A reforma foi programada pela atual gestão do Governo do Estado do Pará sob a supervisão do governador Helder Barbalho, a Secretária de Estado de Cultura, Úrsula Vidal, o Diretor do Sistema Integrado de Museus

[19] https://m.cbn.globoradio.globo.com/media/audio/233619/abandonado-pelo-poder-publico-e-com-risco-de-incen.htm - Abandonado pelo poder público e com risco de incêndio Museu do Marajó fecha as portas - CBN

[20] "Pontos de Cultura são programas sociais "com poder de penetração nas comunidades e territórios, em especial nos segmentos sociais mais vulneráveis. Trata-se de uma política cultural que, ao ganhar escala e articulação com programas sociais do governo e de outros ministérios, pode partir da Cultura para fazer a disputa simbólica e econômica na base da sociedade." (Ministério da Cultura Brasil, 2021) http://antigo.cultura.gov.br/web/guest/pontos-de-cultura1

e Memoriais, Armando Sobral e o coordenador de Documentação e Pesquisa do SIM, Emanoel Fernandes Júnior.

Uma comissão fez uma reunião na para apresentar o projeto arquitetônico, em fevereiro de 2020. De acordo com informações levantadas e através da comunicação dos canais oficiais da SECULT, o projeto prevê

> "o diálogo entre a tradição e a contemporaneidade. Além do salão de exposições, a proposta da Secult contempla áreas como jardins, com espécies de plantas nativas da região, recepção climatizada, salão de exposição, administração, amplo espaço de circulação, loja, banheiros com acessibilidade e reserva técnica." (SECULT, 2020)[21]

O inventário das peças também está sendo realizado, com alguns itens sendo enviados à Belém e outros sendo catalogados por moradores da região. Durante sua entrevista o Sr. Otaci relatou que houve algumas divergências, uma delas foi em relação a localização da entrada do novo museu. Em contrapartida, a SECULT afirma que viabilizou a reunião de apresentação do projeto como "uma escuta para colher as considerações a respeito dos detalhes da proposta" (SECULT, 2020).

O projeto final (Figura 21) foi aprovado em agosto de 2020 e o orçamento final permaneceu em torno de 3 milhões de reais. A SECULT abriu as reuniões iniciais a todos os membros da comunidade de Cachoeira, entretanto, durante a pesquisa de campo, descobriu-se que a maior parte dos entrevistados disse não saber dos encontros ou não ter tido tempo ou interesse de comparecer a eles. A reconstrução do museu iniciou-se no fim de janeiro de 2021 e tem previsão de no mínimo 6 meses de duração, atualmente empregando 14 cachoeirenses, com previsão de contratação de mais mão de obra local assim que a obra atingir novas etapas, de acordo com o arquiteto Nelson Carvalho.[22]

[21] https://www.secult.pa.gov.br/noticia/145/secult-apresenta-projeto-do-museu-do-marajo - Secult apresenta projeto do Museu do Marajó – ASCOM SECULT

[22] https://agenciapara.com.br/noticia/25571/
Obras do Museu do Marajó avançam e geram emprego em Cachoeira do Arari – Agência Pará



Figura 21: Projeto de reestruturação do MdM

Fonte: SECULT (2020)

Em conclusão, de maneira geral, fica bem claro que desde as fases iniciais de sua concepção, o Museu do Marajó teve grande participação popular (talvez esse não seja o caso atualmente). Nasceu sim da obra de Giovanni, mas também das mãos de outros moradores de Santa Cruz e de Cachoeira que tinham a sensibilidade de reconhecer que aquilo que levavam ao padre não era totalmente irrelevante, mas que era, de alguma forma, importante para a comunidade. Isso deriva muito da disposição da população local de tomar para si a narrativa de sua história, assegurando também a salvaguarda de sua própria cultura.

2.3.3 Memória e Resistência

Após a o detalhamento das origens do MdM, é inegável que a cultura e simbologia marajoaras são a principal força motriz para o desenvolvimento deste Museu. Muitas destas manifestações culturais foram elencadas anteriormente neste mesmo capítulo, mas é necessário que se faça uma reflexão a cerca do que tudo isso representa hoje em dia para as pessoas que vivem na ilha do Marajó. Além da cultura linguística, comportamental e material (dos vasos, grafismos e outras peças cerâmicas) deixadas pela população indígena, ainda se somam a elas a culinária, a música, dança, crenças e outras múltiplas referências africanas e portuguesas.

Stuart Hall, sociólogo e pesquisador cultural, nos ajuda a entender melhor essas dinâmicas, analisando a herança identitária de sociedades complexas na pós modernidade, elencando divergências que ocorrem com indivíduos que estão inseridos nestes contextos. O autor fala em “crise de identidade” ao se referir que estamos sendo compostos por

> "várias identidades, algumas vezes contraditórias ou não resolvidas. Correspondentemente, as identidades, que compunham as paisagens sociais 'lá fora' e que asseguravam nossa conformidade subjetiva com as "necessidades" objetivas da cultura, estão entrando em colapso, como resultado de mudanças estruturais e institucionais. O próprio processo de identificação, através do qual nos projetamos em nossas identidades culturais, tornou-se mais provisório, variável e problemático." (Hall, 2006, p. 12)

Isso significa que estamos lidando todo tempo com o fato de nossa cultura estar inserida em um processo conflituoso, se construindo e desconstruindo a todo momento, em virtude de diversos agentes. Essas mudanças interculturais podem ser resultado da interferência do Estado, da religião, dos meios de comunicação, da economia, etc. e que, portanto, a cultura não é imutável nem muito menos imune a tais "distorções".

Dessa forma, podemos afirmar também que nos dias de hoje a cultura marajoara não é uma coisa só. Não é formada somente pelos ribeirinhos, pelos vaqueiros, pelas diásporas africanas, pelos colonizadores ou pelas populações originárias de séculos atrás, mas sim, por um amálgama intricado de todas estas influências. Geertz (1973, p. 5), define que: "o homem é um animal suspenso em teias de significados que ele mesmo teceu, a cultura como sendo essas teias, e a análise dela como sendo não uma ciência experimental em busca de leis, mas interpretativa em busca de sentidos.".

Esta leitura semiótica que o autor confere a seu conceito de cultura, "como sistemas interligados de signos edificáveis" (Geertz, 1973, p. 14) traz a noção de que a cultura em si não é uma entidade que abriga sob seus domínios as manifestações, comportamentos e tradições culturais de uma sociedade, mas sim um contexto complexo no qual estes se desenvolvem e se apresentam (Geertz, 1973). Os achados do autor servem para que haja uma reflexão a respeito da continuidade na construção cultural, um processo que não pode ser concebido através de nada que não seja a relação existente entre os indivíduos que convivem em um mesmo espaço, buscando se expressar constantemente.

Schaan (2006) auxiliada pelas definições de Hobsbawn (1983) levanta outras questões válidas ao abordar a dinâmica da construção da cultura marajoara. A autora argumenta que, nesse caso, existe ainda a problemática de uma "tradição inventada", muitas vezes motivada pelos dos achados arqueológicos da ilha: algumas pessoas se referem à cultura marajoara de maneira simplória apenas como um estilo, baseado nos grafismos catalogados. Essa nomenclatura "parece seguir uma lógica capitalista onde a produção e venda de objetos decorativos se potencializa graças ao acoplamento de um valor cultural" (Schaan, 2006, p. 27).

As “tradições inventadas” podem ser prejudiciais à medida que são plantadas como valores repetitivos que dizem serem pautados no passado, mas que na verdade não têm uma ligação real com os fatos ocorridos. Schaan (2006) revela que o surgimento dessas invenções se acentua em sociedades que estão em um processo de mudança acelerado, onde muitas tradições reais podem estar se perdendo. A autora critica primeiramente a exploração econômica que se dá em nome de uma cultura que muitas vezes nem é autêntica, mas deixa claro que as tradições inventadas podem ser utilizadas também pela própria população como uma tentativa de pertencimento:

> “A ressignificação da iconografia marajoara em contextos contemporâneos [...] Pode ser usada, é claro, de maneira positiva para sensibilizar as pessoas sobre a importância de aprendermos e conhecermos o passado e, nesse sentido, sobre a importância de protegermos e preservarmos o patrimônio arqueológico.” (Schaan, 2007, p. 114)

Também se tratando de iconografia, Rijo (2013) relaciona a questão da representação de culturas ao campo de estudo do design gráfico, reafirmando o poderio que existe na escolha de uma identidade visual coesa, já que esta seria a manifestação da “personalidade de uma organização resultante da sua evolução histórica, da sua tradição, da sua cultura, dos seus objetivos e estratégias.” (Rijo, 2013, p. 9). Ou seja, uma identificação visual forte pode carregar os simbolismos mais importantes de determinada cultura, cidade, povo, etc. Mais uma vez, os signos, símbolos e a rede de comunicação que se constrói em torno deles se mostram importantíssimos para o desenvolvimento cultural.

Especificamente, na Ilha do Marajó, na cidade de Cachoeira do Arari e até mesmo no MdM, podemos encontrar estas manifestações da dita cultura inventada e da identificação cultural com os motivos marajoaras (Figura 22), com o objetivo de resgate de uma identidade coletiva. Hall (2006, p. 51) avalia essa questão com a conclusão de que dentro de um espaço de cultura sempre existirão “sentidos com os quais podemos nos *identificar*” e que estes sentidos estão presentes nas imagens, memórias e histórias que nós contamos. Consequentemente, a junção de todos esses mecanismos de comunicação constrói também as “comunidades imaginadas” (Anderson, 1983 apud Hall, 2006).



Figura 22: Casa do autor Dalcídio Jurandir

Foto: Autora (2019)

Tomando como base a questão da valorização de simbologias e da comunicação, em se tratando de heranças culturais, também é importante discutir a utilidade da memória para o progresso e manutenção da cultura. Halbwachs (1990) foi um dos primeiros estudiosos a lançar mão do conceito de memória em um contexto coletivo, defendendo, inclusive, que somos seres tão sociais que nossas memórias sempre serão partilhadas: desde nossa infância as lembranças que produzimos só fazem sentido real quando apoiadas em referenciais de outros indivíduos que nos cercam, sejam eles nossa família, nossos primeiros amigos, a escola que frequentamos, etc.

O autor ainda faz a distinção entre a memória autobiográfica e a histórica, reforçando que a primeira é uma faceta da segunda, e que, obviamente, a memória autobiográfica nos será sempre mais clara, uma vez que a histórica nos parece um pouco mais irreal, distante ou abstrata:

> "[...] sei bem que não me foi possível ser testemunha do próprio acontecimento; atenho-me aqui às palavras que ouvi ou li, sinais reproduzidos através do tempo, que são tudo o que me chega desse passado. É o mesmo com todos os fatos históricos que conhecemos. Nomes próprios, datas, fórmulas [...] é o epitáfio dos acontecimentos de outrora, tão curto, geral e pobre de sentido como a maioria das inscrições que lemos sobre os túmulos. É que a história, com efeito, assemelha-se a um cemitério onde o espaço é medido e onde é preciso, a cada instante, achar lugar para novas sepulturas." (Halbwachs, 1990, p. 119)

Halbwachs (1990), nesse contexto, nos entrega uma lição valiosa em termos da preservação cultural e manutenção da memória coletiva: quanto mais uma situação é experienciada pessoalmente, mais parece àquele individuo que ele é parte vital de um todo. Daí a importância da criação de lugares de memória e de iniciativas que estimulam a produção cultural; uma vez que são mecanismos que possibilitam a aproximação de um povo com sua história, mas também permitem a ressignificação dos acontecimentos com

as nuances da atualidade, tornando a memória um organismo sempre vivo dentro de uma comunidade.

No que diz respeito à memória também é interessante refletir como se dão os processos de propagação das memórias coletivas. Ou seja, quais tipos de tradições existem nessa passagem de conhecimentos, de geração em geração dentro de uma comunidade. Um dos meios mais comuns entre sociedades de tradição oral são as histórias. Em outras comunidades, a escrita tem essa função de registrar o legado cultural; já em outras, essa responsabilidade cabe a representações icônicas: figuras, imagens, etc. (Le Goff, 1990).

Na cultura marajoara, a memória é interlaçada por influências multiétnicas e, como tal, também utiliza diversos meios para se difundir. Um dos mais destacados e primordiais é a oralidade, que resistiu à ação colonizadora e que logrou transmitir "o conjunto de narrativas orais, falares, azeres, danças, cantos [que] rasgaram os tempos da colonização, fossem pela boca daqueles que resistiram, fosse pela própria boca dominante contaminada pelos contatos com essas memórias." (Pacheco, 2012, p. 207).

Até hoje, a população que vive no Marajó, mesmo que em centros urbanos como Cachoeira do Arari, ainda utiliza a tradição oral como meio de expressão, como pode ser observado na fala da moradora Filomena, de 48 anos, sobre seu pai: "*Do nada ele contava as coisas, se tu pegasses um objeto, ficava de boca aberta, se pegasse uma coisa assim do nada ele inventava uma história [...]*". As histórias contadas pelos moradores da região são parte fundamental da formação do tecido cultural marajoara, narrando a quem se interessar em escutar, a extensa história do Marajó.

Além disso tudo, para Campos e Rosa (2016, p. 157), "a história oral é a ferramenta que dá a possibilidade de identificar, registrar e analisar a memória coletiva de um acontecimento". Ou seja, a formação da memória coletiva à que se referia Halbwachs (1990) só é possível através do compartilhamento dessas experiências e pela socialização dos saberes entre os pares.

Além do patrimônio imaterial dos relatos orais, a memória também tem um relacionamento intrínseco com a cultura material, para Jones (2007) as invenções humanas nada mais são do que a manifestação física da nossa própria memória, a qual nos recusamos a esquecer ou negligenciar e queremos proteger e dividir com nossos descendentes. Dessa forma, então, criamos grandes dispositivos que armazenam memórias: "placas de argila e pedra, estelas esculpidas e [...] mapas, desenhos,

fotografias, fonógrafos e outras tecnologias de gravação e, finalmente, o computador." (Jones, 2007, p. 1). A escrita, a arte, a arquitetura; seriam todos meios de expressão de nossas memórias enquanto sociedade.

Do mesmo modo, já é bastante óbvio que a cultura marajoara não é diferente disso: se apoiou fortemente nos meios materiais para se replicar e não esmorecer. Essa relação que pode ser observada desde seus primórdios até hoje, como já elencado no capítulo anterior, ao tratar do Museu do Marajó: desde os achados arqueológicos indígenas, perpassando os autores literários marajoaras, pelos esforços de Giovanni Gallo, indo até o trabalho dos artesãos e artistas que atuam na ilha.

No entanto, em se tratando de memórias e herança cultural, é fundamental que haja, além da manutenção delas, uma discussão respeito da problemática de como *criar* essas novas memórias. Também é importante que haja cautela, como visto anteriormente, as tradições não devem ser apenas impostas aos indivíduos, ou "inventadas", mas sim estimuladas do ponto de vista da renovação identitária. Algumas das iniciativas abaixo buscam acender (ou reacender) o sentido artístico-cultural nos próprios marajoaras, ao mesmo tempo que atraem o interesse externo de pesquisadores, turistas, apreciadores, etc. que se entusiasmam com a cultura do local.

Estes exemplos são de grupos ou iniciativas que promovem a resistência cultural na ilha, como o Coletivo Pulsar Marajoara, que está em atuação há mais de dez anos, viabilizando a "intervenção cultural criativa nas cidades de Salvaterra e Soure, com Luau Musical e Arrastão (Cortejo) Cultural, dando ênfase à identidade amazônica, carimbó, música dos Mestres e Mestras locais, boi-bumbá e búfalo-bumbá."[23], além de promover o Festival Marajoara de Cultura amazônica, que ocorre todos os anos em diversas localidades do Marajó.

Existem também iniciativas como Ateliê Arte Mangue[24] e o Mãos Caruanas[25], por exemplo, que são voltados para a produção de cerâmica, joias, artesanato e arte marajoara em geral, resgatando processos de produção tradicionais ao passo que introduzem novas tecnologias para a elaboração de produtos sustentáveis e ecologicamente responsáveis para o desenvolvimento local. No arquipélago destacam-se

[23] facebook.com/festivalmarajoara
[24] facebook.com/artemanguemarajo
[25] caruanasdomarajo.com.br - Além do Mãos Caruanas, a ONG Caruanas do Marajó surgiu como uma iniciativa multifacetada que tem como objetivo a "busca pela preservação da natureza na Ilha de Marajó e da valorização dos conhecimentos produzidos localmente destinados a estabelecer uma relação respeitosa entre homem e meio-ambiente."

também os grupos parafolclóricos[26], que atuam artisticamente dentro e fora da ilha, divulgando os ritmos e folguedos marajoaras e amazônicos, como a dança do vaqueiro, o carimbó, o lundu, o samba do cacete, o xote, entre outros.

Dentre estes grupos estão o Grupo Sabor Marajoara, Grupo Os Baioaras, o Grupo de Tradições Marajoara Cruzeirinho, o Grupo Cultural e Parafolclórico Eco Marajoara, Grupo Paracauari e o Grupo Raízes da Terra (Azevedo, 2004). Também se destacavam os grupos locais de Cachoeira do Arari: o Grupo Ananatuba, o Grupo Arariúnas Marajoaras, o Grupo Águia de Ouro e o Grupo Acauã (infelizmente apenas este último ainda permanece em atividade hoje em dia, segundo informações do Sr. Lino).

Em se tratando da música marajoara, também é importante frisar que a região ainda se comunica bastante através das rádios locais, onde há a disseminação da cultura dos DJs regionais e mais recentemente, das *lives* com *setlists* que, em sua maioria, propagam a música de aparelhagem de tecnobrega[27]. Como exemplos de rádios podemos citar a Rádio Marajó Web e, como exemplo de aparelhagens marajoaras, o Búfalo do Marajó, criado em 2009 na cidade de Soure.[28]

Ainda se tratando de ritmos e manifestações marajoaras, outros grupos parafolclóricos também resgatam outras expressões culturais mais características e tradicionais, como os Bois-Bumbá e os Cortejos de Pássaros que já foram muito presentes na Ilha, mas que hoje têm seus números e influência um tanto reduzidos no local. Ainda restam em atividade na cidade de Cachoeira especificamente os bois (ou grupos) "Gaiato; Encantado; Tira Fama; Aventureiro e o Pavulagem" (Chagas Junior, Maia e Neves, 2019, p. 5).

Outras iniciativas de manutenção e rememoração da cultura marajoara são os Festivais[29], espalhados pela ilha, alguns, como o Festival do Cavalo Marajoara, trazem à tona as corridas de cavalos e búfalos. Já os demais festivais, como os Jogos de Identidade Quilombolas de Salvaterra, focam em outras atividades de desporto, como a tradicional luta marajoara (Netto, Cardoso e Santos, 2019).

---

[26] "São chamados desta forma os grupos que apresentam folguedos e danças folclóricas, cujos integrantes não são portadores das tradições, são procedentes de quaisquer classes, se organizam formalmente e aprendem as danças e os folguedos através de estudo regular, em alguns casos exclusivamente bibliográfico e de modo não espontâneo." (Benjamim, 1989, p. 34 apud Azevedo, 2004, p. 11)

[27] Aparelhagens são equipamentos de som surgidas no estado do Pará que hoje em dia produzem espetáculos visuais para os seus pagantes, com shows pirotécnicos e enormes estruturas; geralmente tocam o tecnobrega – ritmo que nasceu nas periferias da cidade de Belém, advindo do "brega tradicional, produzido nas décadas de 1970 e 1980 [...] Mais recentemente, vieram o cyber-tecnobrega e o bregamelody, todos influenciados pela música eletrônica, que circula mundialmente na web." (Lemos e Castro, 2008, p. 28) Além disso, o tecnobrega hoje sofre interferência de outros ritmos periféricos, como o funk carioca.

[28] badalasom.webnode.com.br/sobre-nos/ - Búfalo do Marajó

[29] agenciapara.com.br/noticia/15860 - Festival do Cavalo Marajoara movimenta a economia e o turismo em Soure – Agência Pará

3 FUNDAMENTAÇÃO: Design, Museologia e a Participação

No presente capítulo a discussão alcança os conceitos teóricos do design participativo e do design para inovação social, buscando relacioná-los intimamente com o a instituição do museu em um contexto de coletividade. Utiliza-se também a museologia social e os conceitos de identidade e patrimônio para exemplificar o caráter multidisciplinar que o design participativo pode assumir, bem como a gama de áreas do conhecimento que podem ser beneficiadas por este campo de estudo.

3.1 Design e seus Processos

O design emerge no cenário da história da humanidade bem cedo; é possível afirmar que sua trajetória se inicia ao mesmo tempo em que surge também a capacidade humana de resolução de problemas, definição de metas e uso de ferramentas – seja para a subsistência, preservação ou bem-estar (Manzini, 2015). Cross (2011, p. 11) aponta também que (o design) é "[...] algo inerente à cognição humana; uma parte essencial do que nos torna humanos." É possível admitir, então, que o ato de *fazer* design esteve presente na vida de todas as pessoas desde sempre e que, muito provavelmente, ainda perdurará por muito tempo.

Mas se todas as pessoas são, portanto, capazes de elaborar e contribuir com design, por que não o fazem mais frequentemente? Ou por qual motivo têm dificuldade de o fazer? O que se faz escasso, muitas vezes, para Manzini (2015) é o aporte metodológico e a gestão das capacidades criativas e de resolução de problemas. Nesse momento, entra em cena a figura do designer, que vem a ser o agente fornecedor das ferramentas necessárias para que haja participação dentro da prática e da cultura do design: "[designers] funcionam como atores sociais que, graças às ferramentas culturais e operacionais que dispõem, são capazes de abastecer e apoiar os processos de design em que todos nós, especialistas e não especialistas, estamos envolvidos." (Manzini, 2015, p. 1).

Esse papel do profissional de design como um condutor contrasta com a imagem do designer-projetista inflexível e do design como uma prática abstrata e inacessível, noção que ainda permeia o pensamento de muitas pessoas. Krucken (2009) aprofunda a discussão destas questões, deixando claro que o designer não pode permanecer estático

em suas estratégias de projeto. Deve, portanto, estar atento ao dinamismo e às mudanças das necessidades que ocorrem dentro de um sistema, sempre com o usuário em primeiro plano, sendo um "participante ativo da solução que será proposta" (Krucken, 2009, p. 20) dentro do esquema de tomada de decisão.

Já para Sanders (2002), ainda no início do milênio, a tendência era que os designers e a população no geral começassem a afastar-se da noção de que o produto – isto é, a materialidade do produto – seria a contribuição mais importante do design para a sociedade. A autora segue seu argumento expondo que, em contrapartida, esse relacionamento deve ser pensado na perspectiva das relações interpessoais e das experiências humanas com o fruto do projeto de design. Ou seja, o design nos ajudaria a compreender melhor as coisas, a utilizar melhor os objetos e a nos relacionarmos de forma mais satisfatória uns com os outros.

As ponderações de Sanders (2002), até certo ponto, estão alinhadas com questões epistemológicas mais recentes do estudo do design, pautadas na suposição de que os preceitos do pós-estruturalismo[30] seriam uma vantagem para o entendimento e elaboração de novas metodologias, uma vez que "um designer, ao projetar um artefato, estaria projetando uma série de relações e inter-relações simbólicas articuladas em um sistema. Isto porque, um artefato, pela ótica pós-estruturalista, nunca é somente um artefato." (Najar, 2019, p. 6). Esse pensamento abre um precedente para que existam mais aportes teóricos, práticos e filosóficos no estudo do design e, segundo Najar (2019) esses ganhos intelectuais estimulariam também as capacidades criativas dos designers.

Najar (2019), ainda tratando do caráter exploratório e subjetivo da pesquisa pós-estruturalista no campo do design, acaba também por reforçar algumas das questões levantadas por Manzini (2003), discorrendo que "algumas formas de design afastam-se da materialidade obrigatória do artefato projetado e 'o design não mais 'projeta algo', mas sim 'projeta para algo (ou para que algo aconteça).'" (Manzini, 2003 p. 3 apud Najar, 2019, p. 6). Essa mudança (ou proposta de mudança) de paradigma é algo que permite que o design contemporâneo possa ampliar-se – não mais amparado apenas em uma perspectiva cognitiva e positivista –, alcançando novos temas e áreas sociais, trazendo maior benesse

[30] "O termo pós-estruturalismo refere-se a uma resposta filosófica que busca superar a perspectiva de análise do movimento que o antecedeu, o estruturalismo, o qual se contrapõe e desconstrói alguns conceitos considerados centrais para esta perspectiva. Segundo Peters (2000), o pós-estruturalista não deve ser meramente convertido a uma teoria ou método, mas reconhecido enquanto um movimento de contestação que surge não com a intensão de negar o estruturalismo, mas de ampliar e transformar o que já estava consolidado" (Pereira e Peres, 2018, p. 85).

para projetistas e usuários de artefatos, sistemas, interfaces, ambientes, etc. (Najar, 2019).

Dijon de Moraes (2009, p. 8) também se aproxima deste ponto ao abordar a questão da "[...] veloz desmaterialização dos objetos industriais devida à engenharia de materiais, ao surgimento do produto-serviço, ao advento da informática e à necessidade da gestão da cadeia de valor no processo produtivo." A prática do design então apresenta-se, hoje em dia, como um leque de possibilidades que nunca se deixa estagnar, sempre expandindo-se. Ainda mais tendo em vista este aumento da complexidade das organizações, a difusão das tecnologias da informação/comunicação e consequentemente a eclosão da multiplicidade dos problemas a serem solucionados através do design.

Essa perspectiva holística, advinda da capacidade do design de pensar naquilo que é sistêmico, nos revela bastante da abordagem dos designers na condução do projeto, que deve ser pensada na contemporaneidade novamente como "um processo exploratório, que visa criar novos tipos de relações de valor entre diversos atores dentro de uma configuração sócio-material." (Kimbell, 2011 apud Manzini, 2015, p. 38). Ou seja, o designer e a prática do design também têm hoje a oportunidade de realizar a descoberta de novas configurações sociais: seja na utilização e fabricação de artefatos, na tessitura de novos espaços de sociabilidade ou na ressignificação de papéis sociais dentro de empresas, comunidades, instituições de ensino, etc.

Novas dinâmicas entre o designer e os outros *stakeholders*, no entanto, correm risco de se perder no contexto complexo da contemporaneidade. Muitas vezes os processos tendem a ser automatizados, os protótipos são testados inadequadamente e a avaliação do usuário final não é levada em consideração. A situação se agrava exponencialmente quando se trata da resolução de problemas sistêmicos complexos, que podem atingir desde células menores, como a força de trabalho de uma empresa ou até mesmo comunidades inteiras com contingentes populacionais maiores.

Tais problemas sistêmicos costumam ser referidos na literatura que disserta sobre design como *wicked problems*: são impasses políticos, intrincados e subjetivos. E, como característica principal, não têm seu contorno bem definido, não podendo ser solucionados de maneira puramente pragmática. A resolução desses problemas depende, de maneira indissociável, do seu entendimento e da investigação de sua natureza (Rittel e Webber, 1973). Buchannan (1992), já há quase 30 anos buscava prever muito do futuro do design no que se refere à resolução dos *wicked problems*, tomando como referência a noção que

o design “foge da redução e permanece uma ferramenta surpreendentemente flexível. Nenhuma definição única de design, ou ramos de prática profissionalizada, [...] cobre adequadamente a diversidade de ideias e métodos reunidos sob o rótulo.” (Buchannan, 1992, p. 6)

Essa expansão no campo de estudo é o que permite ao design navegar de modo perene entre os campos das ciências sociais, exatas e, por vezes, biológicas. Principalmente se tratando dos *wicked problems,* essa troca é indispensável, uma vez que diferentes áreas de estudo contribuem com percepções aguçadas em pontos igualmente diferentes, enriquecendo a discussão e propondo soluções transformadoras. Para Moura (2010), essa associação do design contemporâneo a outras disciplinas gera engajamento social, além de levantar questões de “diversidade, multiplicidade, confronto e visões de mundo diferenciadas, interação entre imaginários e culturas, novas construções materiais e simbólicas, multidimensionalidades, fragmentações, metamorfose e hibridismo [...]” (Moura, 2010, p. 3). É dentro dessa conjuntura que o design contemporâneo segue se delineando, expandindo-se e retraindo-se à medida que solicitam as problemáticas socioeconômicas e mercadológicas.

Já dentro da perspectiva de Victor Papanek (1984, p. 4), o design é principalmente “um empenho consciente e intuitivo, a fim de impor ordem que possua significância”, isso deriva da crença do autor de que o design é, em partes equivalentes, analítico e instintivo. Essa questão nos faz voltar ao argumento inicial deste capítulo, onde abordamos que *todos somos designers*, de alguma maneira ou de outra. E se todos somos capazes de “fazer” design, por que os designers “oficiais” (de formação), não usariam sua expertise para trabalhar soluções em conjunto? Com o poderio da utilização de metodologias e ferramentas, seria possível, consequentemente, estimular a participação crítica e capacidade criativa das pessoas, promovendo resultados de projeto mais duradouros e mais adequados às necessidades de quem mais entende as particularidades de determinados contextos e ambientes (Manzini, 2015).

Em meio a este cenário é que se apresenta a premissa do design participativo, como uma iniciativa que busca – posto de maneira bastante simplificada – ouvir o usuário e utilizar-se de seus *insights,* mas não apenas isso: pretende também torná-lo parte essencial da construção e discussão de todas as etapas da solução. Com todos estes pontos de vista diferentes em mente, após a uma breve discussão a respeito do design contemporâneo e seu(s) significado(s), é possível avançar para a próxima seção, na qual

são abordados especificamente os pontos principais da prática e da teoria do Design Participativo (DP).

Desde já, pode-se dizer que não há, dentro do escopo de trabalho desta pesquisa, o interesse de tratar especificamente da etimologia dos termos referentes a este campo de pesquisa do design, os quais se estendem desde o *design participativo* a *design colaborativo* passando pelo *codesign*. Dessa maneira, admite-se aqui que as três denominações podem ser empregadas adotando um mesmo significado. No entanto, optou-se por aderir ao *design participativo* como principal terminologia, em função da *participação*, que é o termo mais conhecido a ser cunhado junto ao design para formar o conceito tal qual o conhecemos hoje (Sanders e Stapers, 2008).

3.1.1 A Prática do Design Participativo

Abordando de maneira mais profunda a questão do surgimento do DP, é importante observar que seus primeiros indícios despontaram no cenário mundial há mais de 60 anos, passado algum tempo do pós-guerra da Segunda Guerra Mundial. O campo de estudo surgiu em localizações distantes umas das outras e com motivações diferentes, mas com propósitos similares (Segalowitz, 2012).

No Reino Unido, se manifesta através do *Socio Technical Approach*, que visava a construção de um melhor relacionamento entre a tecnologia e seus usuários no pós-guerra, muito associado ao aproveitamento do trabalhador dentro de uma organização e sobre como o mesmo representa uma engrenagem dentro de um sistema complexo. Concomitantemente, também surge na Escandinávia, com o *Collective Resources Approach,* que possuía um forte apelo social. A abordagem escandinava era incentivada e impulsionada por um aporte sindical, para a geração de qualidade de vida e empoderamento em termos de aplicação da democracia no ambiente de trabalho (Ehn, 1993).

Por fim, ambos movimentos buscavam o mesmo: a melhoria dos sistemas utilizados e consequentemente da qualidade do trabalho através da contribuição de seus funcionários e colaboradores. Já a partir da década de 1980, o DP começa a ser aplicado como um reforço no desenvolvimento de interfaces em tecnologia da informação, com os desdobramentos da HCI (*Human Computer Interaction*) sendo analisados e reestruturados

de maneira sistematizada pela primeira vez, inclusive com o surgimento do conceito de "usuários" no foco da resolução de problemas (Kensing e Greenbaum, 2013).

Ainda assim, os resultados eram obtidos de maneira que se fixavam no aspecto da cognição dos utilizadores, sem realmente escutar as demandas mais urgentes desses grupos de pessoas e "sem envolvê-las diretamente no trabalho desenvolvido" (Kensing e Greenbaum, 2013, p. 23).

As percepções do trabalho com DP foram se aprimorando à medida que o campo de estudo se expandia, principalmente pela evolução dos argumentos políticos e sociais e pelo próprio ciclo da participação dentro das empresas – quanto mais conhecimento e autonomia os usuários tinham, mais eles descobriam novas formas de participar da tomada de decisões nas questões que lhes competiam (Nygaard e Bergo, 1975 apud Kensing e Greenbaum, 2013).

Dessa forma, a disciplina foi adquirindo maturidade e conquistando mais e mais estudiosos, alguns dos quais são utilizados nesta seção para tentar construir um cenário e explicar mais detalhadamente, afinal, do que se trata o design participativo. Alguns destes autores (muitos já citados aqui) são: Schuler e Namioka (1993), Sanders (2000) (2002), Sanders e Stapers (2008), Simonsen e Robertson (2013), Selloni (2017), Ehn (1993), Bannon e Ehn (2013), Kensing e Greenbaum (2013), Bødker et al (2004), dentre outros.

Para introduzir a conceituação sobre o DP e compreendê-lo melhor, podemos isolar os seus dois vocábulos: *design + participativo*. A segunda porção, advinda da *participação*, segundo Bannon e Ehn (2013), é bastante objetiva, podendo ser vista inclusive como um conceito autoexplicativo. Se refere a como os *stakeholders* envolvidos se relacionam entre si, cooperam e trocam experiências, realizando ajustes, com o objetivo final de aperfeiçoar ou conceber sistemas e serviços que serão utilizados pelos usuários (Bannon e Ehn, 2013). Já o primeiro termo, o *design,* segundo os autores, é a parte do DP mais difícil de ser conceituada. Os autores se questionam a qual tipo de design o conceito se refere, ou seja, de qual maneira esse relacionamento projetual vai se concretizar: através do design produtos, de serviços, da prática do design como um todo, através da pesquisa em design, etc.? (Bannon e Ehn, 2013).

Segalowitz (2012) também aponta esse tipo de contrassenso no que se refere ao design, ao observar as diferentes e largas abordagens que se constroem sobre o conceito de DP e principalmente quanto a motivação por trás dessa disciplina. Para alguns autores,

o campo precisa ser focado na melhoria das condições de trabalho; para outros, o desenvolvimento de projetos deve ser acompanhado de um forte apelo político e social; já para alguns o aporte teórico da disciplina é puramente a solução para problemas de ordem mercadológica, onde o foco é desenvolver produtos comercialmente atraentes (Segalowitz, 2012).

Para ajudar a elucidar essas questões, Bannon e Ehn (2013) explicam posteriormente em seu artigo que o DP é verdadeiramente utilizado quando está em um contexto muito mais focado no *como* do que no o *quê* resulta do seu projeto de design, elevando-o a uma categoria que pode ser definida como "uma ideologia, que obviamente abrange questões éticas, políticas, democráticas e de empoderamento." (Bannon e Ehn, 2013, p. 41). Os autores ainda entendem que isso ocorre de maneira inversa em muitas áreas do design, onde o processo não significa tanto quanto o resultado final, principalmente quando este já é considerado satisfatório.

Dessa forma, assume-se aqui que o design participativo é uma prática pautada na mudança social e, consequentemente, na evolução das condições de trabalho, ou moradia, educação, saúde pública, entretenimento... enfim, qualidade de vida de uma determinada população. Também podendo, dessa maneira, o DP ser utilizado em diversos contextos, com abordagens que podem variar de acordo com a definição dos requisitos de projeto e conforme os atores sociais envolvidos.

Para elucidar ainda mais esse cenário, Selloni (2017) utiliza a definição de design participativo de Steen (2013), que enquadra a disciplina como um processo de "'Investigação e imaginação conjunta', [argumentando] que [...] é uma atividade reflexiva, que combina elementos existentes (tangíveis e intangíveis) para criar arranjos sem precedentes e, portanto, algo novo" (Selloni, 2017, p. 180).

Tomando como base este conjunto de conceitos básicos, o objetivo principal da prática não seria, portanto, delimitar o(s) tipo(s) de design que o DP abrange, mas sim aplicar suas ferramentas de maneira inteligente, tendo sempre como foco o processo da participação. Assim como também defendido por Sanders (2002, p. 2):

> "A experiência participativa não é simplesmente um método ou conjunto de metodologias, é uma mentalidade e uma atitude em relação às pessoas. É a crença de que todas as pessoas têm algo a oferecer ao processo de design e que podem ser articulados e criativos quando recebem as ferramentas adequadas para se expressar."

Esse tipo de mentalidade projetual é um dos pontos mais importantes de diferenciação do projeto de design participativo. Abordando outros requisitos deste tipo de processo, Bratteteig e Wagner (2014) chamam atenção para outros dois aspectos importantes da prática de DP: primeiro, que haja a elaboração de protótipos em conjunto; depois, que as tomadas de decisão possam ser revertidas ou alteradas sem que haja grande prejuízo, criando, assim, um processo iterativo de construção da solução.

Ou seja, é visível nos projetos de DP a necessidade de adaptação frente às condições oferecidas pelo projeto, o que confere à disciplina seu caráter multifacetado e flexível. Sanders e Stapers (2008) chamam atenção para uma etapa de projeto de DP onde isso é ainda mais forte: o "*front end*" (Figura 23). Essa etapa seria, segundo os autores, o momento "caótico" onde as primeiras perguntas são feitas, com questões abertas e ilimitadas, além de ambíguas.

Para os autores, os designers e os pesquisadores do projeto participativo devem instigar os membros da equipe a colaborar uniformemente ao longo de todas estas etapas do projeto: não somente no *front end*, mas durante a geração de ideias e também nos momentos de tomada de decisão. Sendo que essas práticas, se aplicadas de maneira correta, "mudarão o design e podem mudar o mundo" (Sanders e Stapers, 2008, p. 9)

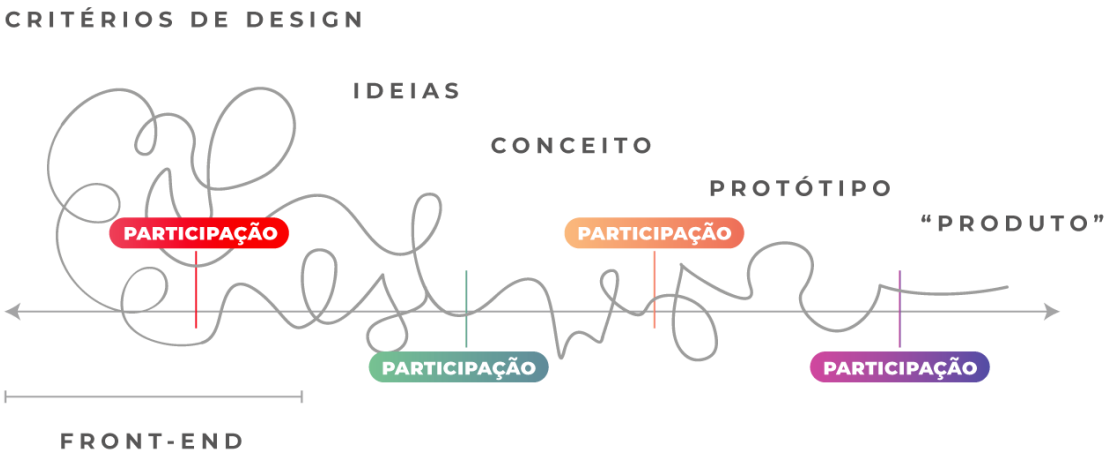


Figura 23: Processo de Design Participativo

Adaptado de Sanders e Stapers (2008, p. 6)

Posto isso, é fundamental destacar também, que por se tratar de um campo relativamente novo e muitas vezes difuso em suas aplicações, o DP não possui uma epistemologia largamente difundida e há também uma lacuna na pesquisa e no consenso da disciplina (Segalowitz, 2012). No próximo capítulo há a tentativa de organizar um framework simplificado que atenda às necessidades deste projeto específico.

3.1.1.1 Em Comunidades

"Comunidades" têm sido muito debatidas na atualidade, mesmo que sejam denominadas desta forma de maneira indiscriminada. Especificamente dentro do DP *com* e *para comunidades*, assume-se que uma comunidade se constitui de um grupo de pessoas que dividem ou têm em comum pelo menos uma das três opções: a) geografia, em termos de localização; b) a identidade, em termos de compartilhamento de crenças, culturas, idade, gênero, raça, sexualidade, etc.; e c) práticas comuns, no que se refere a hobbies ou interesses particulares (DiSalvo et al, 2013).

Segundo Bauman (2003), para nós, comunidades são lugares quase idílicos, nos quais imaginamos que podemos viver de maneira confortável, onde sempre há amparo e compreensão; entretanto, sabe-se que na realidade tudo que se intitula *comunitário* geralmente refere-se a um espaço de coexistência de diversos atores sociais, no qual ocorrem problemas de ordem organizacional, logística e de infraestrutura. Local que se torna, por vezes, também palco de disputas e conflitos sociopolíticos. Dentro desse contexto, é comum que surjam iniciativas públicas e até mesmo individuais para a resolução de algumas destas questões complexas.

Para Gohn (2004, p. 23) as tentativas de melhoria desses conflitos hoje seguem a premissa do "*empowerment*" (ou empoderamento como se convencionou traduzir aqui) e se apresentam como iniciativas "que tenham a capacidade de gerar processos de desenvolvimento autossustentável, com a mediação de agentes externos – os novos educadores sociais – atores fundamentais na organização e o desenvolvimento dos projetos". O design participativo encaixa-se quase perfeitamente nesta descrição, uma vez que, como já visto, a sua utilização nestes contextos é inseparável das noções de democracia e das demandas sociais, além de também se utilizar da mencionada mediação, com a atuação de designers e outros membros da equipe multidisciplinar empenhados no projeto.

Manzini (2014) também aborda as questões do DP em comunidades, separando-as em duas categorias: design *para* comunidades e design *com* comunidades, o autor explica que estas se diferenciam quanto à interação com diferentes atores sociais, sendo que o design *com* comunidades requer atenção especial para os parceiros envolvidos:

> "[envolve a] promoção da colaboração entre diversos atores sociais (comunidades e empresas locais, instituições e centros de pesquisa); participar da construção de visões e cenários compartilhados; e combinar produtos e serviços existentes para apoiar os membros da comunidade criativa com quem colaboram." (Manzini, 2014, p. 62)

Já o design *para* comunidades diz respeito ao tratamento de informações sobre as atividades participativas e a aplicação pontual de mudanças em serviços ou atividades especificas (o autor cita como exemplos: "plataformas digitais, cenários de orientação e eventos catalisadores, incluindo exposições, festivais e outros eventos culturais" (Manzini, 2014, p. 62)).

Também dentro das capacidades do DP em um contexto comunitário, pode-se observar que sua prática vem funcionando como meio de expressão para as pessoas inseridas nestes projetos, para que todos os indivíduos possam expor seus pontos de vista (muitas vezes menosprezados), pensar a respeito de suas próprias realidades e buscar seu local de fala dentro da célula comunitária. Binder et al (2011) chama atenção para este aspecto já que, para os autores, o DP tem a possibilidade de entender e coletar o conhecimento tácito das pessoas, que é valioso para a construção do objeto/projeto de design, criando uma experiência projetual reforçada, pautada em aspectos tanto emocionais quanto intelectuais (Binder et al. 2011 apud Brandt et al, 2013).

O conhecimento tácito também é um dos focos do modelo de Sanders (2002) (Figura 24), que construiu seus argumentos com base no uso da empatia para o completo entendimento da expressão das necessidades humanas. A autora divide seu modelo em três perspectivas: a) os níveis de conhecimento ou necessidade das pessoas, b) os níveis de expressão dessas necessidades e c) os níveis nos quais os designers conseguem captar essas expressões, ao conseguir "compreender e estabelecer empatia com as pessoas" (Sanders, 2002, p. 5).

Para a autora, essa é uma característica marcante do DP, a ultrapassagem da pesquisa puramente informacional e de observação para o verdadeiro entendimento aprofundado dos sonhos, necessidades, angústias, etc. dos usuários e/ou participantes.

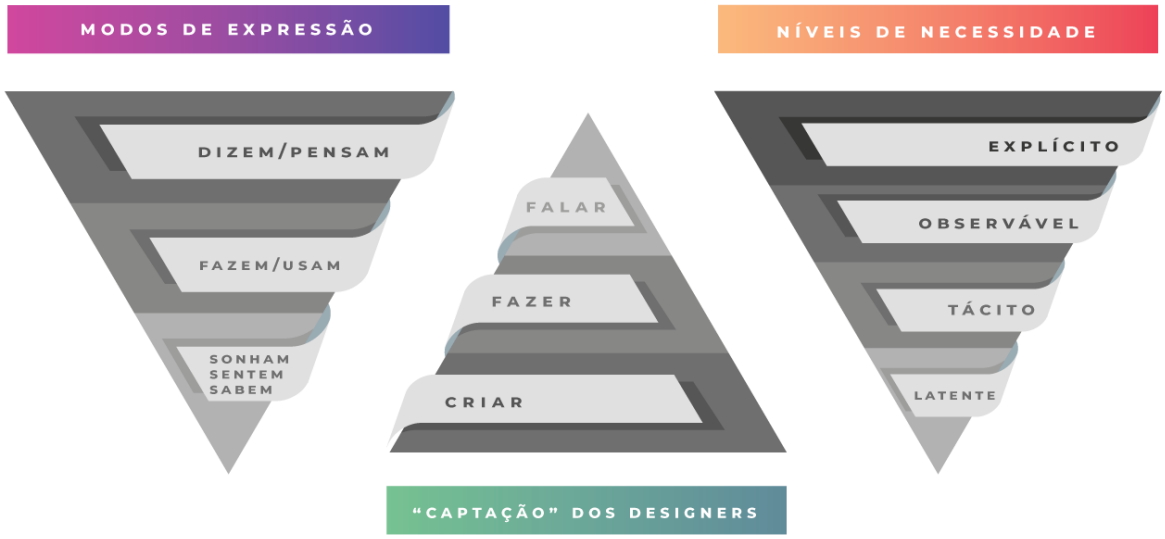


Figura 24: Processo de Sanders (2002)

Adaptado de Sanders (2002, p. 4-5)

Entretanto, para que esse processo de captação ocorra de maneira bem-sucedida, é necessário um aporte metodológico e instrumental que propicie essa troca de saberes ou a resolução de problemas, os quais DiSalvo et al (2013) apontam como sendo resistentes a fórmulas prontas do design, sendo necessário que sejam aplicadas abordagens sob medida para cada comunidade específica.

Dentre os temas que podem ser tratados pelo DP em comunidades, estão: "[...] o desenvolvimento sustentável, preservação do patrimônio histórico, artes, disponibilização de serviços médicos e distribuição de alimentos, construção de moradias de baixa renda, proteção dos animais, aspectos de segurança pública e muito mais" (Carroll et al 2008, p. 1 apud DiSalvo et al, 2013, p. 183).

Outro aspecto importante do DP em comunidades é a extensa possibilidade de aplicação da prática na esfera governamental, como um serviço para melhoria na implementação das políticas públicas de cada setor. Mas de que maneira isso pode ser planejado e executado? Para Brandt et al (2013), essa resposta começa com a noção de que, hoje em dia, é inviável pensar no DP apenas como uma abordagem, já que ele se estabelece cada vez mais como "uma família prolífera de diferentes práticas [...], que abrange muitos planos de design e vem com uma variedade de ferramentas [...]" (Brandt et al, 2013, p. 146).

Os autores disponibilizam o esquema interdependente das *tools* de DP, constituído de três etapas cíclicas: *telling – making – enacting* (contar – fazer – encenar) (Figura 25) mas frisam que as metodologias e ferramentas não devem ser seguidas sempre à risca

em diferentes processos de DP, e sim adaptadas às realidades de cada projeto. Estas três etapas se relacionam com o processo de construção da solução, sendo que são um processo completamente iterativo, que pode sofrer alterações como em Selloni (2017) que utiliza o esquema dos autores, mas substitui a etapa de *enacting* por outra que ela chama de *framing*, aplicando outras ferramentas (*journey map, service map, card sorting,* etc.) como uma oportunidade para fazer a seleção de ideias e avaliar, organizar e priorizar os frutos do projeto de trabalho.

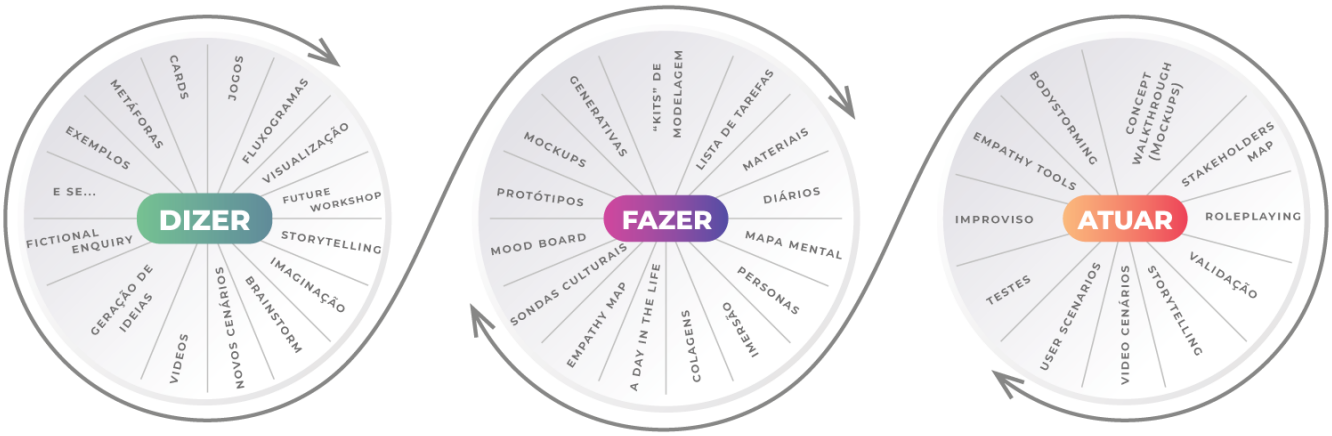


Figura 25: Tell-make-enact diagrama e ferramentas mais comuns

Adaptado de Brandt et al (2013, p. 149-175)

Além de ajudar a construir a solução e visualizar novas ideias para o projeto, todas essas atividades e ferramentas buscam facilitar o diálogo que precisa ocorrer entre os participantes; fazendo com que todos tenham aprendizados variados:

> "[...] possíveis usuários sobre o que está sendo projetado; designers sobre pessoas e suas práticas; e todos os participantes sobre o processo de design, seus resultados e como estes podem influenciar a maneira como vivemos e as escolhas que podemos fazer." (Robertson e Simonsen, 2012, p. 5)

Posto isso, fica bastante explícito que o trabalho em contextos comunitários exige um grande nível de dedicação, atenção e até mesmo devoção dos participantes, já que os processos são excepcionalmente extensos.

3.1.1.2 Em Museus

Especificamente, abordagens participativas em projetos comunitários referentes a questões artísticas ou de herança cultural em museus, atraem a expectativa que o DP providencie o suporte para estas expressões socioculturais. O design seria, então, um

veículo para que a cultura local se difundisse. Também atuaria como um facilitador desse processo através do estímulo de discussões que, posteriormente, podem fomentar a geração de outras ideias benéficas para a comunidade (DiSalvo et al, 2013).

A aplicação do DP pode, portanto, utilizar a arte e a ciência museológicas como instrumentos de elevação do pensamento crítico, sendo estes utilizados como um processo e não simplesmente artefatos e informações dispersas dentro do museu. Selloni (2017, p. 180) ainda diz sobre essas práticas que elas não são puramente resolutivas, mas sim que "esses vários processos de codesign funcionam mais como um processo reflexivo e exploratório, que delineia os limites do domínio de interesse público, do que propriamente como um modelo racional de resolução de problemas.".

Ao atrair a discussão para dentro destes espaços de cultura, pode-se verificar que a contribuição que a comunidade traz pode ser tanto com *insights* a respeito do funcionamento daquele local quanto em relação aos conteúdos ali inseridos. Simon (2010) trabalha com segunda perspectiva, alegando que existem duas precondições para que o trabalho participativo seja produtivo nesses espaços: em primeiro lugar, os participantes precisam de delimitações para se engajarem com sucesso. Para a autora, não é proveitoso oferecer uma "tela em branco" ao participante ou usuário sem conhecê-lo antes. Em segundo lugar, as pessoas devem conectar-se umas com as outras, criando laços (mesmo que temporários), ao visitar espaços culturais e ao produzir conteúdo para estes locais, através das experiências e atividades desenvolvidas pelo DP (Simon, 2010).

Assim como Simon (2010), Selloni (2017) também acredita que o componente emocional desempenha um papel importantíssimo no sucesso do projeto participativo em museus, já que estabelecer conexões entre pessoas, centros culturais ou organizações comunitárias "é a maneira mais fácil de ativar um processo mútuo de ensino e aprendizagem, e compartilhamento de habilidades, plataformas e lugares." (Selloni, 2017, p. 74).

Ainda nesta questão, Sanders e Stapers (2008) diferem ligeiramente de Simon (2010) quanto à questão da "tela em branco", afirmando que os pesquisadores e designers trabalhando com DP devem adaptar suas ferramentas para quatro "níveis de criatividade" (Tabela 2) dentro do projeto, onde cada pessoa da equipe tem diferentes contribuições a fazer em diferentes escalas e, portanto, precisam de diferentes suportes.

Como exemplos concretos do uso do design participativo em museus e da contribuição desta área para estes espaços, Simon (2010, p. 264) cita o *Wing Luke Asian*

Museum em Seattle, que é um espaço onde 100% das exibições e das decisões são criadas em conjunto. O trabalho é feito com uma comissão de membros da comunidade (de 12 a 15 pessoas) que lideram as sessões de criação e que sugerem as propostas para exibição no espaço. Sobre as metodologias usadas, cada etapa é feita sob medida: "O conteúdo, tempo e processo de tomada de decisão muda para cada projeto, com base na dinâmica e nas necessidades da comunidade em particular com a qual cada projeto é desenvolvido" (Simon, 2010, p. 267).



Tabela 2: Níveis de criatividade

Adaptado de Sanders e Stapers (2008, p. 12)

Essa democratização da experiência museológica dá origem a um museu, que nas palavras de seu criador, Ron Chew, se trata de um lugar que valoriza "relacionamentos e histórias que surgem da comunidade" (Simon, 2010, p. 265). Mais do que isso, o museu

gera um senso de fidelidade com os visitantes, onde eles se sentem confortáveis em dar feedback positivo ou negativo, onde se identificam com as exibições, contribuem com seus próprios artefatos e objetos para o acervo e também são generosos quando o museu precisa de arrecadação de fundos (Simon, 2010).

Fornecendo outro ponto de vista, Brandt et al (2013) relata o caso do *Kattegat Marine Centre*, um centro marinho na Dinamarca, que foi palco do trabalho de Dindler (2010) e Brodersen et al (2008), autores que utilizaram narrativas fictícias para a 'prototipagem participativa'. O processo foi realizado com famílias que visitavam o aquário e recebiam uma carta do "rei de Atlântida" relatando que as aventuras fantásticas no local haviam se tornado escassas, e que o reino precisava de ajuda para prosperar novamente. A narrativa fantasiosa envolvia as crianças no trabalho, que usavam também uma "caixa mágica" enviada pelo rei para atuar em cenas tentando desvendar o que os objetos poderiam revelar/fazer. No final do processo, "as ideias apresentadas resultaram nos protótipos do *Fish Generator* e do *Digital Hydroscope*" (Brandt et al, 2013, p. 154)

Simon (2010) também cita outros projetos que não necessariamente aplicam o DP como metodologia central, mas fazem uso seus princípios básicos para agregar a comunidade aos museus, com eventos que envolvem artesanato, dança, música, narração de histórias e outras práticas lúdicas e interativas. Esses projetos dão à comunidade a oportunidade de se expressarem em todas as suas facetas culturais. Pode-se citar como exemplo disso o *Oakland Museum of California* com o programa *Days of the Dead,* o *Experience Music Project and Science Fiction Museum com o Sound Off!* (Simon, 2010), além do Centro de Estudos e Associações Solidárias da Maré com o Museu da Maré, no Rio de Janeiro e os vários projetos do Programa Pontos de Memória (apresentado mais à frente), dentre muitos outros.

Outra possibilidade de troca entre museus e DP se dá pela avaliação de exibições já montadas, com o objetivo de realizar o redesign das mesmas. Taxén (2004) relata a experiência participativa realizada no *Vasa Museum*, em Estocolmo. O trabalho foi realizado com a adaptação de três metodologias de campos de estudo diferentes: a avaliação baseada em post-its[31], que foca no inquérito cooperativo com crianças; o workshop do futuro[32], que trabalha com DP aplicado a sistemas de computadores e o método da teoria

[31] *Post-Its-based Evaluation Activity: Druin, A. Cooperative Inquiry: Developing New Technologies for Children with Children.* (Taxen, 2004, p. 207).
[32] *Future Workshops: Kensing, F. and Halskov Madsen, K. Generating Visions: Future Workshops and Metaphorical Design.* (Taxen, 2004, p. 207).

fundamentada[33], que aborda pesquisas qualitativas voltadas para metodologia sociológica (Taxén, 2004).

O projeto acabou levantando diversas questões sobre o museu, com os *insights* dos jovens: a iluminação do local, a linguagem utilizada para comunicação com os visitantes, a proximidade das pessoas com os artefatos, a acessibilidade das exibições, entre outros. As sessões de DP subsequentes utilizaram diversos materiais[34] para prototipagem a aprimoramento de conceitos novos para a exposição e o "desenvolvimento de conceito participativo foi capaz de (pelo menos neste caso) produzir ideias de design que são relevantes e estendem o escopo inicial da exposição em questão." (Taxen, 2004, p. 211). O *Vasa Museum* também deu origem a um protótipo de exposição baseada na experiência participativa relatada.

De maneira geral, com os exemplos apresentados, pode-se observar que o DP dentro de museus tem espaço de sobra para crescer e se multiplicar: seja na elaboração de coleções ou no funcionamento do local em si, ou até mesmo apenas pela experiência gratificante de realizar encontros participativos conectados às comunidades as quais os museus fazem parte, gerando ainda mais conhecimento e estimulando o apreço por estes espaços de cultura.

3.1.1.3 Design e Aprendizagem no MdM

Podemos traçar um paralelo contundente entre o museu de Giovanni Gallo e o design, que mesmo que involuntariamente se tornou parte fundamental desse processo educativo e evolutivo do visitante do Museu do Marajó. Não apenas do ponto de vista do design de produtos, como podemos nos precipitar em concluir, mas também na moldagem dessa experiência que os visitantes têm ali naquele espaço. Em contrapartida, quando falamos em museu interativo, as pessoas tendem a pensar em meios digitais, mas o MdM consegue reverter essa perspectiva, já que os computadores caipiras respondem ao toque de uma maneira distinta.

Segundo Alexandre, Novaes e Farbiarz (2016, p. 3818), o design nesses casos se manifesta como uma "disciplina [...] que, por sua base conceitual está habilitado a

[33]: *Grounded Theory Method: Glaser, B. G., and Strauss, A. L. The Discovery of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research.* (Taxen, 2004, p. 207).

[34] "Os grupos usaram material de baixa tecnologia para ilustrar seus conceitos: papel colorido, canetas e lápis, tesouras, cola, fita adesiva, mármores, recortes de jornais e revistas, argila, peças de Lego, etc." (Taxen, 2004, p. 209)

contribuir com o envolvimento/acolhimento do público junto aos museus, tendo em vista possibilidades de interação". São essas possibilidades de interação que constroem toda a relação entre visitante x acervo; é por meio da descoberta do toque e da expectativa curiosa que se estabelecem os laços e a aprendizagem. E o design é ferramenta fundamental para a construção desse caminho.

Simon (2010) desenvolveu um fluxograma (Tabela 3) para explicar os diferentes níveis de interação do visitante dentro de um museu, que, segundo a autora supracitada, no final levam ao estágio máximo de participação. São cinco etapas, que começam com a visualização do conteúdo do acervo; depois seguem para a interação com o conteúdo; já no terceiro estágio o público do museu identifica onde seus interesses particulares se encaixam dentro daquele amplo universo; na quarta etapa os visitantes buscam a interação com outras pessoas que passam por aquela experiência ou que têm algo a agregar sobre aquele conteúdo – podem ser outros visitantes ou a própria equipe que trabalha no museu. No estágio final, a instituição do museu passa a ser vista como um espaço rico de debate e construção de ideias, além de interação com outras pessoas.

Se tomarmos o esquema de Simon (2010) como base, pode-se notar que o Museu do Marajó tem toda capacidade de alcançar o estágio final, já que ele foi idealizado justamente com este objetivo: "venha e confira se se o Museu do Marajó é, como eu acredito, um instrumento com potencialidades extraordinárias para promover a cultura e, com a cultura, o desenvolvimento total do homem marajoara" (Gallo, 1996, p. 266).

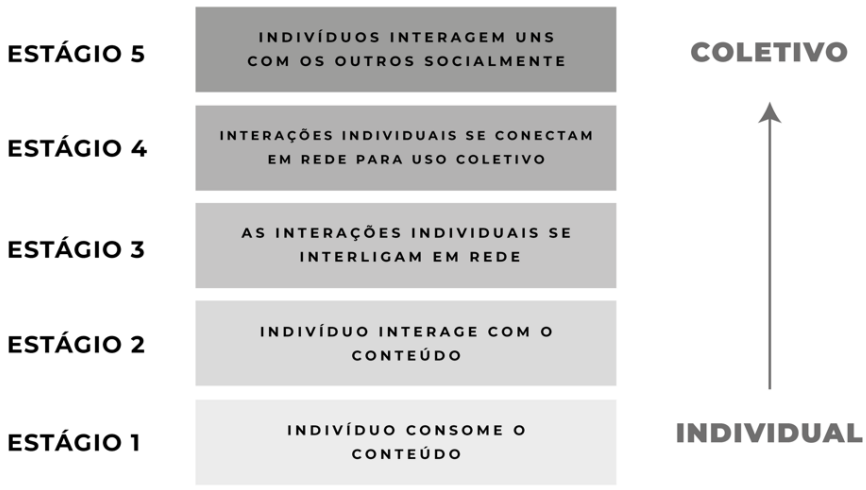


Tabela 3: Estágios de interação dentro do museu

Fonte: Traduzido de Simon (2010, p. 26)

Partindo deste princípio, pode-se afirmar também que a educação é algo indispensável para a concretização deste sonho. Alves (2009, p. 194-196), em sua dissertação, destrincha esse relacionamento ao abordar a relação do museu com o ensino e a "gapuiagem de saberes" na região:

> "Nas recorrências dos conteúdos, percebo O Museu como espaço multidisciplinar e multireferencial para a construção de conhecimento [...]" O intérprete quando visita aquele espaço pode *aprender a ser* quando reconhece e se identifica com a realidade vivenciada; *aprende a fazer* [mexer nos computadores caipiras e brincar] quando descobre conteúdos do cotidiano que desanuviam as técnicas de manipulação dos saberes locais; pode compartilhar sua experiência no momento da aprendizagem, aprender junto, e quem aprende junto pode *viver junto*; e a conhecer-se, conhecer o outro, *conhecer* o mundo."

O próprio website do Museu ainda cita outras experiências educativas já que ocorreram ali: seminários de extensão monitorados por técnicos do Museu Paraense Emílio Goeldi, a visita periódica realizada por alunos das cidades de Cachoeira, Soure e Salvaterra, além de estudantes de faculdades e universidades de Belém e também a oferta de cursos de capacitação para a comunidade, como já citado anteriormente.

3.1.1.4 Os Desafios

Algumas das adversidades que surgem em projetos participativos já puderam ser observadas anteriormente, mas é importante abordar essas questões particularmente já que os desdobramentos deste tipo de projeto acarretam questões éticas e inúmeras possibilidades de mudança social, além de interferir diretamente na qualidade de vida das pessoas.

Como já visto, dentro do projeto de DP, principalmente naqueles que se desenvolvem em contextos comunitários, existem diferentes *stakeholders* com inúmeras funções. Logo no início do projeto, já surgem questões éticas importantíssimas: quais são as pessoas que devem participar? Quem tem o direito de acesso a informação? Em comunidades e em museus, a resposta ideal seria: todos. Os indivíduos; como moradores locais, visitantes/turistas e seus governantes, as instituições, associações ou coletivos de pessoas, enfim, todos os atores que sejam afetados por quaisquer eventuais mudanças na estrutura social de um lugar. Entretanto, sabe-se que esse desequilíbrio societário não é algo simples de ser contornado, principalmente quando o tempo de trabalho é curto.

Por conseguinte, estas diferenças em graus de envolvimento acabam gerando ainda mais disputas de poder, que podem ser prejudiciais à empreitada colaborativa. De uma

maneira ou de outra, para que o projeto tenha sucesso, os designers precisam ser capazes de “envolver igualmente e democraticamente as autoridades públicas e os cidadãos num processo de coprodução ascendente, [...] o que exige uma mudança na distribuição/cargos/estrutura de poder.” (Giordano et al, 2018, p. 583). Outro aspecto relevante dentro deste contexto é: quanto mais pessoas ou organizações envolvidas no processo, mais diversas são as visões sobre o que o projeto precisa, aumentam significativamente as expectativas para o resultado, causando, dessa maneira, uma maior necessidade de mediação.

A enorme variedade de pessoas dentro de uma comunidade ou dentro de um espaço cultural também pode significar que uma parcela significativa dos participantes possui baixo conhecimento (ou até desconhecimento) acerca do que significa a prática do design. Isso também causa a dificuldade de delegação de tarefas dentro do grupo, como alertam Robertson e Wagner (2013). Além de tudo isso, ainda existem as questões de baixa autoestima no processo, onde muitos participantes se questionam se realmente têm algo a contribuir para o projeto.

Grande parte destes problemas podem ser solucionados através do acordo prévio entre as partes, onde o designer ou os pesquisadores deixam claras as motivações do estudo, as expectativas que existem e também as limitações. A utilização das ferramentas adequadas não garante o sucesso do projeto, mas aumentam-se as chances quando os projetistas sabem exatamente o que pode ser alcançado com a aplicação de determinadas práticas e técnicas dentro do DP (Brandt et al, 2013).

Mais especificamente em comunidades, os desafios encontrados são, em grande parte, derivados da logística: quanto à distância física entre os pesquisadores e o local de trabalho, quanto à falta de ONGs, instituições ou outros parceiros que possam facilitar a aproximação entre os designers e a população, quanto às telecomunicações, no sentido de que nem todas as comunidades possuem os meios necessários para que haja um contato prolongado à distância, através de telefone, videochamadas, troca de mensagens, etc. Outro tipo de desafio é aquele que diz respeito às diferenças culturais, linguísticas e educacionais entre os participantes, também existindo o perigo de ocorrerem divergência de valores e códigos de comunicação (Oyugi et al, 2008).

Além destas questões organizacionais, mais uma vez, se faz necessário destacar o papel severamente político que o DP nunca deixa de representar: para Bratteteig e Wagner (2014, p. 3) “boas intenções por parte dos designers não são suficientes, se não forem

combinadas com sensibilidade cultural, um forte senso de responsabilidade e uma boa visão política". Nesta conjuntura também pode-se observar – dentro de um nicho mercadológico – o crescimento pelo interesse por utilizar a participação no design, mas em locais onde o saber popular e a herança cultural estão sendo ameaçados em um ritmo alarmante é importante verificar modelos de design que ajam diretamente na cultura, em questões de preservação e em contextos emancipatórios.

3.1.1.5 As Influências e Caminhos

Justamente por ser desafiante e ao mesmo tempo recompensador, o campo do Design Participativo continua em franca expansão. Isso se dá também pelo fato de a disciplina ser fortemente influenciada por diversas áreas de estudo. Conforme descrito em Kensing e Greenbaum (2013), uma das maneiras pelas quais isto se manifesta é através da aprendizagem mútua, esta troca se concentra principalmente no trabalho com os vários atores sociais envolvidos em cada projeto, mas também pode referir-se ao caráter interdisciplinar do DP.

Um exemplo desta pluralidade de saberes pode ser observado através do desenvolvimento e aplicação de abordagens etnográficas dentro de projetos participativos ou colaborativos, sendo essa contribuição também fundamental para a construção do que alguns autores chamam de herança do Design Participativo (Kensing e Greenbaum, 2013). Bloomberg e Karasti (2013) explicam melhor a dinâmica ao colocar lado a lado os princípios da etnografia e do design participativo, conforme explícito na Tabela 4.

DESIGN PARTICIPATIVO	ETNOGRAFIA
• RESPEITO PELOS DIFERENTES SABERES	• CONFIGURAÇÕES DO DIA A DIA
• OPORTUNIDADES DE APRENDIZAGEM MÚTUA	• VISÃO HOLÍSTICA
• NEGOCIAÇÃO CONJUNTA DOS OBJETIVOS DO PROJETO	• COMPREENSÃO DESCRITIVA
• FERRAMENTAS E PROCESSOS PARA FACILITAR O DESIGN	• PONTO DE VISTA DO PARTICIPANTE

Tabela 4: Princípios do DP e da etnografia

Fonte: Traduzido de Bloomberg e Karasti (2013, p. 88)

Analisando a tabela comparativa, podemos encontrar alguns pontos em comum; Sanders (2002) explica que o antes do DP, os pesquisadores e etnógrafos serviam como uma ponte entre os designers e os utilizadores, "traduzindo" as informações coletadas em forma de critérios de design. A autora esclarece, entretanto, que hoje em dia esses papeis não estão tão definidos e que cada vez mais o design se mistura a antropologia, sociologia, etc., se valendo dos ensinamentos das ciências sociais para criar ferramentas que possibilitem um maior aproveitamento e entendimento do projeto (Sanders, 2002).

Outro processo de design que também é comumente associado ao DP é o *user-centered design* ou design centrado no usuário. É possível observar que alguns aspectos que podem ser semelhantes, inclusive com a utilização de ferramentas similares. Entretanto, o design participativo, estaria, na opinião de Bratteteig e Wagner (2014, p. 1), em um nível mais elevado, pelo seu tratamento com os outros atores envolvidos no projeto, além da "[...] ênfase nos usuários como co-designers durante todos os estágios do projeto, não apenas como fontes de informação para as ideias dos designers ou como testadores de resultados mais ou menos terminados".

Kensing e Greenbaum (2013, p. 27) apontam essa interação entre designer e usuário no UI e UX como uma via de mão única, com o objetivo apenas de coletar dados, sem que haja realmente a ação colaborativa dentro do projeto. Entretanto, como mencionado, podemos encontrar algumas *tools* do UI e do UX dentro do Design Participativo (e vice-versa), como: *contextual inquiry, diary study* e outras formas de pesquisa qualitativa, além da utilização de personas, confecção de protótipos rápidos, etc.

Outras duas práticas de design também se relacionam ao DP nos dias de hoje: o design de serviços, que empresta muitas de suas metodologias e utiliza o design participativo durante o desenvolvimento de seus projetos; e o metadesign, que compartilha de muitas características do DP, como o foco no utilizador como um agente capacitado para a criação, possuidor de grande capacidade criativa (Almeida, 2014).

Uma disciplina que também tem a oportunidade de se beneficiar mutuamente com o DP é o design para inovação social. Sabe-se que esta área é um campo separado, mas busca-se traçar um paralelo entre as duas disciplinas no item seguinte desta pesquisa, com a expectativa de que, ao serem correlacionadas, trarão grande benefício e enriquecimento para o trabalho presente.

3.1.2 Design Ativista para Inovação Social

A inovação social pode ser entendida como um processo de transformação estrutural e societária, que se manifesta obrigatoriamente da "recombinação criativa de ativos existentes (do capital social ao patrimônio histórico, do artesanato tradicional à tecnologia avançada acessível)" (Manzini, 2014, p. 58).

Já o design para inovação social ou iniciativas de design (Manzini, 2014) surge nesse contexto como como uma resposta assertiva à esta miríade de problemas complexos que assolam a sociedade, que encontram neste campo de estudo uma nova perspectiva e soluções coerentes e aplicáveis, como evidenciado por Krucken (2009, p. 44):

> "Diversos fatores contribuíram para a ampliação do foco projetual do design ao longo do tempo. [...] De fato, o principal desafio o do design atualmente é desenvolver ou suportar o desenvolvimento de soluções para questões de alta complexidade, que exigem uma visão abrangente do projeto, envolvendo produtos, serviços e comunicação de forma conjunta e sustentável."

Krucken (2009), nessa passagem, introduz a questão de que o design para um mundo complexo requer processos igualmente complexos. Estas soluções (também) complexas se apresentam de duas maneiras, segundo Manzini (2014): através do *top-down* ou do *bottom-up*. A última tem seus recursos pensados prioritariamente por pessoas da própria comunidade, com iniciativas próprias. Já a primeira tipologia de soluções emerge justamente pelas mãos de profissionais ou ativistas, que ajudam a: 1) reconhecer um problema, 2) propor um sistema organizacional com base nas capacidades operacionais das comunidades e 3) "comunicar e construir" as atividades que colocarão o sistema em prática (Manzini, 2014, p. 60). Esta perspectiva se encaixa perfeitamente com o framework de design participativo a ser desenvolvido para o uso no Museu do Marajó.

O design para inovação social implica ainda a existência de comunidades colaborativas, que são compostas, segundo Baek et al (2015, p. 62) por um conjunto de pessoas "que estão ativamente e voluntariamente engajadas na produção colaborativa de soluções para uma ampla gama de seus próprios problemas sociais [criando] também um impacto positivo na sociedade como um todo." Ou seja, mesmo que a tipologia da solução proposta se origine através do *top-down*, nenhum resultado pode ser verdadeiramente duradouro ou significativo sem que haja foco total na comunidade, com a participação como prioridade.

Já o design ativista, surge nesse cenário como uma alternativa para o *profissional designer*, que em muitos contextos pode ser encarada como um ofício elitizado. Essa área

costuma ser frequentemente associada apenas com a cultura visual, uma vez que dali se extrai a essencial comunicação ideológica que os ativistas utilizam para traduzir suas demandas, mas é importante também considerar que, do ponto de vista do design, a contribuição pode ir além. Por sua vez, o ativismo está intrinsecamente ligado a transgressão e a confrontação de sistemas ou práticas consideradas datadas, o que o aproxima do design, já que muitas outras áreas de estudo estão preocupadas em estudar as coisas como elas *são*, já o design "está preocupado em como as coisas *deveriam* ser." (Simon, 1969, p. 11 apud Bannon e Ehn, 2013, p. 45)

Infelizmente, existe a escassez da abordagem ativista e socialmente consciente nos cursos de design em detrimento de noções exclusivamente mercadológicas. Isto se configura como um problema, tendo em vista que o design se apoia em elementos socioculturais para extrair inspiração ou influência visual, mas muitas vezes negligencia a sua verdadeira vocação.

Segundo Cardoso (2013, p. 48): "Não são determinados esquemas de cores e fontes, proporções e diagramas, e muito menos encantações como 'a forma segue a função', que resolverão os imensos desafios do mundo complexo em que estamos inseridos". Ou seja, mesmo que a aplicação dos ensinamentos teórico-práticos da disciplina seja feita de maneira exemplar, de nada servirá sem a perspectiva de que o design é inerente à transformação social.

Para Bannon e Ehn (2013), a grande questão do design para inovação social, além da mudança, é também a criação de novas relações sociais. Os autores explicam que essa perspectiva pode ser enriquecedora para o design participativo, mas ao mesmo tempo desafiante, uma vez que muitas das práticas e ferramentas do DP tem que ser adaptadas a uma nova realidade, onde o papel dos designers seria "apoiar o desenvolvimento de novos conceitos e torná-los acessíveis para que depois eles possam evoluir para 'empresas sociais'" (Bannon e Ehn, 2013, p. 55). Somadas a esta questão, ainda existe a preocupação de não causar prejuízo à autonomia das pessoas inseridas em contextos de vulnerabilidade, além de lidar com as diferentes agendas de muitos atores sociais de diferentes *backgrounds* (Bannon e Ehn, 2013).

Em conclusão, apesar dos desafios identificados, pode-se reiterar que o design para inovação social tem uma grande possibilidade de interligar-se fortemente ao design ativista, e ambos têm grandes chances de encontrarem no design participativo uma oportunidade de aplicação, com os aportes necessários para prosperar e tornarem-se

muito mais, nas palavras de Manzini (2014, p. 65), “prováveis, eficazes, duradouros e aptos a se espalhar.”

3.2 Museus e a Coletividade

Como estabelecido anteriormente, o design participativo pode ser discutido à exaustão e amplamente utilizado nos mais diversos temas de estudo: e é justamente nestes contextos interdisciplinares que há um maior aproveitamento dentro da área. Essa máxima também pode ser empregada aos museus e à museologia, já que, para Vergo (1989, p. 11), museus “[abrangem] praticamente todos os campos do conhecimento humano - não apenas arte, artesanato, ciência, mas também entretenimento, agricultura, vida rural, infância, [...], antiguidades, automóveis... a lista é infinita”.

Mas, afinal, o que são museus? E o que representam para a evolução da sociedade dentro do contexto no qual vivemos? À parte de serem infindáveis os “temas” museológicos, como referido por Vergo (1989) no trecho acima, os museus exerceram desde seus primórdios a função de servir como um espaço para o livre exercício do pensamento. Quadros (2019) discorre acerca do *mouseion,* palavra grega responsável por denominar tais espaços, onde havia a dedicação de valiosos objetos culturais às “deusas da memória absoluta, imaginação criativa e presciência, que presidiam as artes liberais” (Quadros, 2019, p. 51).

Museus se originaram, portanto, como locais de partilha de conhecimento, evoluindo através dos tempos; passando pela a Biblioteca de Alexandria, pelas coleções dos Médici no século XVI, indo do *Ashmolean Museum* até a reabertura do Louvre em 1793 pós Revolução Francesa. É possível observar, portanto, que mesmo que o conceito moderno de museu não tenha surgido até meados do século XVII, muitas sociedades antigas já tinham como objetivo a preservação de seus objetos valiosos como meio de reafirmação de suas culturas e modos de vida. Inclusive colocando estes artefatos em evidência e designando pessoas específicas para encarregarem-se dos mesmos (Ambrose e Paine, 2012).

No entanto, esses fatores só contribuíram realmente para o estabelecimento do conceito de museu como conhecemos hoje a partir do momento que foram sistematicamente aplicados. Um dos aspectos mais significativos desta mudança e que agora parece bastante óbvio é justamente a abertura do espaço museal ao público geral, criando uma diferenciação entre museus e coleções privadas. Além da existência de uma

finalidade bem clara de propagação do conhecimento através dos artefatos e exposições e da forte atribuição de significado para aos mesmos (Smith, 1989).

Algo que também alterou bastante a realidade dos espaços culturais na atualidade é que, como mencionado, antes grande parte deles eram reservados para as elites intelectuais ou mantidos pela realeza e burguesia em distintos períodos. Agora, museus entram cada vez mais na esfera pública e passam a ser administrados com recursos governamentais. Mesmo quando o apoio financeiro e administrativo é privado, o interesse é que haja um grande contingente de pessoas a visitar estes locais, divulgando cada vez mais as corporações e fazendo com que as pessoas as associem a atitudes positivas para o desenvolvimento societário, neste caso como apoiadoras da cultura (Falk e Dierking, 1992).

A partir do século XX também há uma mudança significativa, alterando a perspectiva de que museus são apenas espaços para a apreciação de objetos. Agora, museus "devem ser entendidos não mais como instâncias congeladas no tempo, mas sim como representações simbólicas que despertam relações, experiências e referências compartilhadas com todos os indivíduos." (Alexandre, Novaes e Farbiarz, 2016, p. 3818). Ambrose e Paine (2012, p. 11) ajudam a entender melhor os museus hoje ao apresentarem a definição dada pelo Conselho Internacional de Museus (ICOM):

> "o museu é uma instituição sem fins lucrativos, permanente, ao serviço da sociedade e do seu desenvolvimento, aberta ao público, que adquire, conserva, pesquisa, comunica e expõe o patrimônio material e imaterial da humanidade e do seu meio ambiente para fins educativos, de estudo e de entretenimento."

Essa definição traz entendimentos valiosos a respeito do assunto, pois revela que o museu não se limita a um espaço de exposição, mas sim se transforma em um polo de geração de desenvolvimento, ao passar por todas as etapas do conhecimento: pesquisa, comunicação, tradução, etc. É importante observar também que existe nesta definição o aspecto da musealização do patrimônio imaterial; essa é uma característica indispensável pois revela como museus estão tão atrelados às sociedades nas quais estão inseridos, que acabam por abordar aspectos intangíveis da vivência das pessoas da comunidade. No museu de uma localidade pode-se vivenciar sua língua, saberes, tradições, práticas, expressões e outras intermináveis formas de sabedoria popular, assim como visto no Museu do Marajó, por exemplo.

O conceito fornecido pelo ICOM ajuda a entender melhor os museus e outros espaços museais. A definição mais abrangente do Conselho, no entanto, limita esses espaços ao

aspecto de serem instituições "permanentes", apesar de não deixar claro qual a tipologia dessa permanência. Isso é corrigido ao incluir no conceito de museu também os "centros culturais e demais entidades que facilitem a conservação, a continuação e a gestão de bens patrimoniais materiais ou imateriais (patrimônio vivente e atividades digitais criativas)" (ICOM, 2001)

Dessa maneira, o conselho reconhece a existência e a grande contribuição que fornecem as exposições e os museus itinerantes, que por vezes não possuem uma sede física ou permanente, assim como é o caso de algumas exposições virtuais, cibermuseus e webmuseus. É interessante também destacar que este conceito está em atualmente em processo de mutação, uma vez que dentro do contexto da coletividade e democratização do conhecimento, o ICOM está atualizando a sua definição de museus através da consulta e da participação popular.[35]

Quanto a sua classificação, museus podem ser categorizados de acordo com diferentes parâmetros. Ambrose e Paine (2012) estabelecem que existem tipologias referentes a cinco classificações: quanto aos tipos de coleções, quanto a gerência, quanto a área de abrangência, quanto ao público e quanto aos modelos de exibição de coleções. Para Bennett (2018, p. 188), hoje, após diversos acontecimentos e práticas que se adotaram ao longo do tempo, muitos museus evoluíram para um ponto no qual são interpretados como

> "mecanismos culturais distintos que, por meio das tensões que geram dentro de si, têm funcionado como um meio de equilibrar as tensões da modernidade. [...] provaram ser máquinas altamente produtivas em sua capacidade de transformar modos de pensamento, percepção e comportamento; em suma, modos de vida."

Ou seja, museus se converteram em ferramentas de desenvolvimento civilizatório e de exercício de direitos fundamentais. Além de ser um espelho do que ocorre no presente em uma sociedade, também são responsáveis por dizer "como e até que ponto estamos separados do passado e focados no futuro" (Bennett, 2018, p. 189).

Simon (2010, p. 15) nesse sentido, apresenta ainda uma definição mais abrangente de uma "instituição cultural participativa como um lugar onde os visitantes podem criar, compartilhar e conectar-se uns com os outros em torno de um conteúdo.". Ou seja, trata-se muito mais da experiência compartilhada do que o simples acesso a um "lugar de cultura". Há a mudança no paradigma, que vai do simples *acesso* ao museu para a

[35] https://www.icom.org.br/?page_id=2173
Nova definição de museu – ICOM (2019)

construção do museu em si. Assim como foi iniciado o Museu do Marajó, como discutido anteriormente, pelas mãos da própria população. Nesse sentido, o MdM é como um organismo que nunca está verdadeiramente acabado, e que sempre precisará do auxílio das pessoas ao seu redor para se (re) inventar.

Além da utilização do design participativo, este tipo de processo também pode ser facilitado pela ação da museologia social e da curadoria colaborativa.

3.2.1 Museologia Social

Como estabelecido anteriormente, museus tornaram-se conceitos amplos, espaços que proporcionam a concepção de conhecimento, ao invés da simples transmissão. Além de criar novos artefatos, conteúdos e experiências museológicas em lugar de só apresentá-los ao público. Museus servem uma função de instituição a serviço da sociedade (UNESCO, 2015). É possível verificar, portanto, que não há o "viver" e o "fazer" museológicos na conjuntura atual sem que haja uma janela aberta para a discussão das dinâmicas e problemáticas sociais de cada comunidade, região, população, etc. na qual o museu em questão se encontra inserido: para Rosa, Ricci e Silva (2016, p. 07). "o campo da cultura [tornou-se] uma das mais importantes arenas de luta política, na qual, as demandas étnico-culturais tornam-se centrais em discursos e práticas. Esse é um momento de politização da cultura e de culturalização da política."

Neste sentido, abre-se a discussão do conceito de museologia, para que existam novas influências e perspectivas. Posto de maneira simples, tradicionalmente a museologia é a área multidisciplinar que trata de todas as questões que dizem respeito a museus, sendo que investiga este

> "como fenômeno [...] [sendo a museologia] a disciplina que se aproxima de outras para dar conta de seu objeto de estudo, o fato museológico – a relação do homem com o patrimônio cultural, relação mediada, ora por vezes por um museu – institucionalmente –, ora por outros tipos de estruturas museais" (Cury, 2014, p. 56-58).

Existem ainda questões epistemológicas teórico-práticas da disciplina as quais se relacionam com a museografia e com a curadoria, dentre outros. O conceito de museologia começou a ser questionado a partir dos anos 1980 e se expandiu com naturalidade na contemporaneidade para os conceitos da museologia social, museu integral e Nova Museologia, que surgiram com o objetivo de gerar mudanças sociais e políticas em torno do gerenciamento e concepção de museus; processo que precisa se

dar de maneira emancipatória, ou seja, principalmente pelas mãos da própria comunidade na qual o museu está inserido.

De acordo com Ferraz (2020), atualmente na sociomuseologia existe, em dado momento, uma grande mudança da perspectiva do tripé tradicional, que se constituía do edifício, das coleções e da figura do visitante; para uma nova tríade: o território, o patrimônio e a comunidade. Principalmente no Brasil, essas novas iniciativas significam abraçar uma perspectiva decolonial, pluralizada, deslocada da hegemonia cultural, onde o museu é "uma instituição elitizada.", apoiada na "herança que nos deixou os museus do século XIX, sustentado(s) em uma ideia de nação [unificada]" (Cury, 2014, p. 63).

É justamente nesse sentido que a museologia social abre caminhos para diferentes formas de construção de museus, trazendo uma nova disposição não só para espaços museológicos tradicionais, mas também para outros territórios "musealizáveis". Também buscando, ao longo desse processo, incorporar mudanças significativas. Seja no modelo de gestão, nos atores envolvidos ou em tudo aquilo que pode ser considerado acervo. A "nova" museologia social busca escutar as demandas reais da comunidade, sabendo que o futuro é de fato ver o museu dentro e como parte atuante para a população, utilizando a prática pedagógica pautada no exercício da cidadania.

Dentro do conceito de nova museologia e de museologia social também se associam três novas nomenclaturas de museus que são indissociáveis umas das outras: o ecomuseu, o museu comunitário e o museu de território. Por acreditar-se que o Museu do Marajó se encaixa em pelo menos uma destas classificações, buscou-se citar aqui apenas estas três. O ecomuseu, apesar de preceder a criação da Nova Museologia em vários anos[36], encontra-se intimamente associado a este movimento. Para Priosti (2006, apud Magaldi, 2006, p. 57), o ecomuseu:

> "[...] é um espaço de relações entre uma comunidade e seu ambiente natural e cultural, onde se desenvolve, através das ações de iniciativa comunitária, um processo gradativamente consciente e pedagógico de patrimonialização, apropriação e responsabilização dessa comunidade com a transmissão, cuidado e transformação do patrimônio comum e consequentemente, com a criação do patrimônio do futuro. A partir dessa prática, a comunidade se conscientiza do seu papel e responsabilidade com o patrimônio, usando-o como um dos recursos para o desenvolvimento local."

[36] "Os primeiros reflexos indicadores de uma mudança no campo da Museologia, no que tange a relação "museu x território" têm um marco inicial [...] com as ações e o pensamento de Georges Henri Rivière no Museu do Creusot, em 1967, na França, o qual pode ser considerado como o principal mentor responsável por popularizar "a ideia", conceituada posteriormente por Hugues de Varine como ecomuseologia, [...]." (Wild, 2017, p. 183).

Esse tipo de museu, (ecomuseu ou museu comunitário) seria, então, em linhas gerais, um reflexo da comunidade e de seus aspectos mais significativos, um local no qual a comunidade pode se reconhecer, experienciar e expandir seus aspectos pedagógicos, ambientais, memoriográficos, etc. em suma: socioculturais.

Para Linhares, o MdM se encaixa nesta definição, mas também a extrapola em alguns sentidos, já que possui diferentes "especificidades e heterogeneidade", sendo classificado pela autora como um "espaço de curiosidades interativas da região" (Linhares, 2007, p. 55). Neste sentido, também pode-se afirmar que o MdM pode ainda alcançar classificações e pertencer a categorias ainda mais abrangentes, como: um museu histórico, etnográfico, artístico, linguístico, arqueológico e até mesmo biográfico, tudo em um só.

Alguns exemplos de iniciativas ou museus que seguem estes postulados da museologia social podem ser vistos nos museus de "Niamey na Nigéria; Rede de Museus Escolares e Comunitários no México; Museu da Anacostia, [...] Centros Culturais de comunidades aborígenes na Austrália e o Ecomuseu de Santa Cruz, na cidade do Rio de Janeiro" (Alcântara, 2016, p. 15). Nestes locais, os objetos são valorizados e apreciados extensivamente, mas o que está em foco mesmo é a memória que se tece a partir deles: as "coisas" são importantes, mas quem está no centro das discussões, das ações e das mudanças tem que ser o "indivíduo" (Varine, 2005 apud Alcântara, 2016). Similarmente, acontece o mesmo no Museu do Marajó, onde seu fundador sempre deixou claro que "o homem é a peça mais importante do museu" (Linhares, 2007, p. 42).

No Brasil, oficialmente as políticas públicas para preservação e estímulo da cultura e saberes populares começaram com os modernistas, que nos anos 1930 apoiaram a criação da instituição que daria origem ao que hoje é o Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional – IPHAN. Pelo impedimento e atraso do período da Ditadura Militar, as mudanças ocorridas no contexto dos anos 1970 e 1980 na América Latina demoraram a chegar ao país, sendo implementadas como novas políticas a partir dos anos 1990 e no início do novo milênio, a partir dos anos 2000 (Alcântara, 2016). Junto com elas, surgem inúmeras iniciativas e leis federais vinculadas a organizações estatais. Como exemplo podemos citar o programa Pontos de Memória. O Pontos de Memória, segundo o próprio IBRAM (Instituto Brasileiro de Museus), tem como objetivo:

> "promover ações de reconhecimento e valorização da memória social, de modo que os processos museais protagonizados e desenvolvidos por coletivos culturais e entidades culturais, em seus diversos formatos e tipologias, sejam

> reconhecidos e valorizados como parte integrante e indispensável da memória social brasileira" (IBRAM, 2021, s/n)[37]

Esse fomento à cultura é realizado através de recursos financeiros, articulação e acionamento de instituições com potencial para parcerias, além da realização de capacitações para auxiliar os representantes e os conselhos de cada Ponto em suas respectivas gerências dentro do trabalho com o museu, área ou centro de cultura beneficiado. Os Pontos de Memória, auxiliam, portanto, na realização de oficinas, debates, exposições, seminários e outros eventos em geral que buscam difundir a cultura de seus bairros, cidades e comunidades; mas deixam o desenvolvimento destas atividades a cargo de cada Ponto.

Em Portugal, as mudanças no parâmetro da museologia ocorrerem em 1985 com o Movimento Internacional para Uma Nova Museologia, que buscava dedicar maior importância aos territórios e às comunidades neles inseridas. Esse processo é marcado por nomes como Mário Moutinho e Manuela Carrasco, segundo Leite (2014). O autor ainda cita como exemplos de museus que se utilizam da museologia social os museus de Monte Redondo, o Museu do Traje de São Brás de Alportel, o Museu do Trabalho Michel Giacometti em Setúbal, O Museu Mineiro de São Pedro da Cova, dentre outros. Em comum, esses locais têm, segundo o autor citado, a intenção de "afirmar um novo paradigma de transição e a implementar uma museologia dos afetos." (Leite, 2014, p. 10)

Em suma, a museologia social na contemporaneidade deve funcionar na prática como um apoio, uma ponte para que se formem novas conexões, para que os indivíduos que já foram excluídos do processo societário possam finalmente expressar-se com liberdade e dignidade, como afirmam Chagas e Gouveia (2007, p. 17 apud Alcântara, 2016, p. 15):

> "[a museologia social está comprometida com] a redução das injustiças e desigualdades sociais; com o combate aos preconceitos; com a melhoria da qualidade de vida coletiva; com o fortalecimento da dignidade e da coesão social; com a utilização do poder da memória, do patrimônio e do museu a favor das comunidades populares, dos povos indígenas e quilombolas, dos movimentos sociais, incluindo aí, o movimento LGBT, o MST e outros"

Fica claro que a nova museologia e a museologia social podem ter diversos atributos e assumir várias abordagens. Mas tudo depende do "DNA cultural" da comunidade na qual ela se insere. Todo trabalho desenvolvido será depende das condições que são oferecidas

[37] https://www.museus.gov.br/acessoainformacao/acoes-e-programas/pontos-de-memoria/
Pontos de Memória – Instituto Brasileiro de Museus

ali e principalmente das necessidades latentes daquela população. O que se faz necessário, mais uma vez – assim como no caso do design participativo – é a empatia para reconhecer *quem* ou o *quê* precisa mais da contribuição desta área de estudo.

3.2.2 Patrimônio e Identidade

Patrimônio é uma construção social que pode ser invertida e cambiada; é algo que possui diferentes atributos, em diferentes configurações do espaço e tempo, sendo imensamente contraditório. O seu reconhecimento como tal – isto é, sua ativação – já foi atribuído apenas por arquitetos, historiadores, curadores. A partir da segunda metade do século XX, esse processo começa a se ampliar, com a participação de diversos agentes de diferentes funções, que lhe conferem valor e realizam sua catalogação e apreciação. Esse processo hoje também é largamente influenciado por movimentos e interesses mercadológicos (Zanirato, 2018).

Justamente dentro deste contexto, o que mais se discute hoje ao abordar as questões patrimoniais são as diferentes estratégias para a sua conservação. É certo que, com a expansão do conceito (patrimônio imaterial, patrimônio natural, patrimônio paisagístico, etc.), a complexidade dessa conservação e manutenção aumenta cada vez mais. As ameaças são mais graves e inesperadas e a defesa destes "bens" não pode vir apenas de órgãos públicos e instituições culturais, mas precisa partir principalmente da disposição da população (Unesco, 1972; Zanirato, 2018).

O design se configura também como uma ferramenta surpreendente para entender e avaliar os diferentes prospectos do patrimônio. Seja ao utilizar o patrimônio como inspiração projetual ou ao projetar com o objetivo da preservação do patrimônio. Vasconcelos (2017, p. 22) demonstra essas qualidades do design em sua tese, que auxilia na "preservação da memória visual" dos tradicionais ladrilhos de Recife (PE – Brasil), além de contribuir também com a sugestão de novas tecnologias para o aprimoramento da fabricação destes artefatos, inclusive com o auxílio de impressão 3D.

Entretanto, essa propensão a cuidar do patrimônio que deveria ser de todos muitas vezes não alcança nem mesmo alguns, para Canclini (2000, p. 191): não pertence a "[...] ninguém em particular". Zanirato (2018) questiona, então, se o patrimônio realmente é uma reflexão fiel da identidade, já que frequentemente não há uma correspondência quanto ao patrimônio que é ativado pelos órgãos competentes e o patrimônio que é de fato objeto de afeto e cuidado. Pode-se observar, portanto, que "o que 'faz patrimônio' não é igual ao

que se sente como patrimônio, pois o que faz um elemento ser um patrimônio não é a história, não é o objeto patrimonial, mas as emoções, as relações afetivas que ele provoca" (Rautenberg, 2010, p. 6 apud Zanirato, 2018, p. 24).

É interessante ressaltar, neste sentido, que a construção da identidade e da definição de patrimônio dentro de uma comunidade é, portanto, um processo intrínseco. Pode ser observado, reconhecido e qualificado através da ação de designers, museólogos, arquitetos e historiadores, mas não pode ser fabricado. No entanto, a Educação Patrimonial pode vir a auxiliar no reconhecimento que a própria comunidade pode ter sobre seus monumentos, prédios, expressões e manifestações culturais, etc.

Dessa maneira pode-se dizer que identidade e patrimônio não são necessariamente conceitos complementares, mas que podem ser interdependentes. Ambos – identidade e patrimônio – assim como o design, estão atravessados pela existência da multiculturalidade e consequentemente da inclusão social. Para Canclini (2000), ainda que o patrimônio seja utilizado para:

> "unificar cada nação, as desigualdades em sua formação e apropriação exigem estudá-lo também como espaço de luta material e simbólica entre as classes, as etnias e os grupos. Esse princípio metodológico corresponde ao caráter complexo das sociedades contemporâneas." Canclini (2000, p. 195).

O autor ainda discute como as classes dominantes fazem uso do patrimônio para manter seus *status*, de forma que possuem mais recursos para controlá-lo. Além disso, estas classes detêm mais informações e habilidades para assegurar sua hegemonia cultural frente a outras manifestações provenientes de grupos historicamente preteridos.

O multiculturalismo nesta conjuntura é retratado como a versão pluralizada da cultura, caracterizado como uma junção "harmoniosa" entre os povos. No Brasil, isto é exemplificado pelo mito das três raças ou o mito da democracia racial brasileira, que depõe que no país existe a integração de negros, brancos e indígenas e que hoje vivemos sob uma só nação coerente e equilibrada (Grecchi, 2010).

Berry e Sam (2014) explicam que não é proveitoso analisar o multiculturalismo por esta ótica, mas sim através de um ponto de vista da esfera pública, além de o reconhecer como o fenômeno complexo que é; "[muitos países adotam o multiculturalismo] como um veículo para alcançar a integração (e como uma maneira de evitar as alternativas de

assimilação/*melting pot*[38], separação/segregação e marginalização/exclusão)." Berry e Sam (2014, p. 102).

A mudança desta perspectiva começa, primeiro, com o reconhecimento de que não estamos todos em um mesmo patamar quando se trata da possibilidade e da detenção dos meios para expressar e preservar nossa cultura. As políticas que podem ser pensadas para contornar esta situação e transformar o pluralismo cultural em uma tendência positiva são: "políticas governamentais de promoção do multiculturalismo, a obrigatoriedade da representação étnica na mídia, o financiamento de organizações culturais e o financiamento do ensino bilíngue ou de idioma tradicional nas escolas" (Berry e Sam, 2014, p. 103), dentre outros.

Tais iniciativas andam em paralelo com reformulações da "nova" museologia e com muitos dos princípios de inclusão do design participativo. Na prática, a abordagem destes temas em espaços públicos e centros culturais significa o crescimento no interesse de que "a aceitação mútua entre todos os grupos etnoculturais se aperfeiçoe cada vez mais [...] a fim de alcançar relações interculturais mais harmoniosas (e menos conflituosas)" (Berry e Sam, 2014, p. 103).

[38] Melting Pot ou "caldeirão de culturas": os grupos se fundem dentro de uma nação; as populações marginalizadas ou em minoria tendem a ser assimiladas pela cultura vigente ou dominante. (Martínez e Hong, 2014).

4 PROJETO: Pesquisa e Outros Processos

Neste capítulo busca-se apresentar a definição dos métodos de pesquisa, que são do tipo misto. Também é realizado um resumo das informações recolhidas durante a coleta de dados e apresenta-se o toolkit desenvolvido para o trabalho no Museu do Marajó. O capítulo encerra-se com a discussão dos resultados obtidos e algumas considerações a respeito do processo de pesquisa e projeto.

4.1 Metodologias

Para as metodologias de investigação foram adotados métodos qualitativos e descritivos, com uso de técnicas de mistas de observação direta extensiva e observação participante, contando com o auxílio de recursos de imagens, fotografias e vídeos para posterior análise imagética. O trabalho realizado neste âmbito se estendeu de julho de 2019 até junho de 2021. Também foi produzida ao longo deste período a pesquisa bibliográfica, com o registro de algumas informações e dados realizado no caderno de campo. Houve ainda a realização de entrevistas semiestruturadas e questionário online. O estudo de campo foi conduzido conforme descrito em Gil (2002, p. 53):

> [...] o estudo de campo focaliza uma comunidade, que não é necessariamente geográfica, já que pode ser uma comunidade de trabalho, de estudo, de lazer ou voltada para qualquer outra atividade humana. Basicamente, a pesquisa é desenvolvida por meio da observação direta das atividades do grupo estudado e de entrevistas com informantes para captar suas explicações e interpretações do que ocorre no grupo. Esses procedimentos são geralmente conjugados com muitos outros, tais como a análise de documentos, filmagem e fotografias.

Ao longo da pesquisa iniciou-se a revisão bibliográfica sistemática, a fim de elaborar o referencial teórico. Nesta etapa foram consultados e analisados aproximadamente 64 artigos e livros parciais das seguintes áreas de design: design participativo (ou *codesign* e design colaborativo) além de, em segundo plano, design para inovação social e design ativista. Também foram consultados alguns artigos, teses e dissertações referentes ao Museu do Marajó, mas em um número menos expressivo. Já na área museológica e referente a identidade, cultura e memória foram recuperados 42 artigos e livros no total. As bases de dados de e os protocolos de seleção podem ser consultados na Tabela 5 abaixo.

	DESIGN PARTICIPATIVO	MUSEUS & MUSEOLOGIA	MUSEU DO MARAJÓ
STRINGS	#codesign #designparticipativo #participatorydesign #collaborativedesign	#museologiasocial #identidade #multicultural #memoriaecultura #museucomunitario #newmuseology	#museudomarajo #ilhadomarajo #cachoeiradoarari #culturapopular
IDIOMAS	#1 inglês #2 português, #3 espanhol	#1 inglês #2 português, #3 espanhol	#1 inglês #2 português, #3 espanhol
REQUISITOS	- ser acessível via web - ter alguma relação com DP - publição, revista ou evento - em caso de dissertação ou tese, ser de universidade conceituada	- ser acessível via web - publição, revista ou evento - em caso de dissertação ou tese, ser de universidade conceituada - prioridade para publicações de autores essenciais	- ser acessível via web - publição, revista, evento ou relatório de órgão governamental reconhecido
FONTES DE BUSCA	researchgate, google academics, academia.edu, periodicos CAPES, scienceresearch.com	researchgate, google academics, academia.edu, periodicos CAPES, scienceresearch.com	researchgate, google academics, academia.edu, periodicos CAPES, scienceresearch.com, google

Tabela 5: Protocolos de Pesquisa

Fonte: Autora (2021)

Em Cachoeira do Arari, durante a fase inicial de coleta de dados, foram realizadas entrevistas semi-estruturadas com pelo menos 23 moradores, com 15 entrevistas sendo transcritas e gravadas. Três destes moradores já participaram do conselho do museu em algum período, incluindo o atual presidente do Museu do Marajó. Durante as conversas, foram verificadas características e preferências pessoais, as relações mantidas por estas pessoas com o museu e com o Pe. Giovanni Gallo, suas sugestões de melhoria para o museu e um pouco de suas vidas e visões enquanto residentes da cidade.

Os entrevistados que assinaram o termo de consentimento liberando o seu uso de imagem e a gravação de voz e som (Anexo 2) tiveram as entrevistas registradas em um aparelho telemóvel. Quatro (04) dos 23 moradores tiveram seus registros fotográficos pessoais feitos pela pesquisadora através da utilização de uma câmara fotográfica. Também foram aplicados 19 questionários online, respondidos por alguns moradores da região e turistas (potenciais visitantes do museu). Com base em Santos (2018), foi realizado o mapeamento da cidade de Cachoeira do Arari e com o auxílio das entrevistas, observação direta e registro puderam ser identificados possíveis parceiros para o trabalho colaborativo no MdM.

Para facilitar o entendimento, catalogação e interpretação de todas estas informações recolhidas, foram utilizados conceitos presentes em algumas publicações. Primeiramente, com uma mistura entre métodos etnográficos, de acordo com Santos (2018) e também algumas recomendações de Leavy (2017), depois a utilização de ferramentas do design participativo e do design de serviços, explicitadas por Stickdorn et

al (2017), Selloni (2017) e Drain et al (2018). Estas ferramentas tão diversas permitiram à autora uma perspectiva abrangente em torno das informações recolhidas ao longo das visitas à comunidade, promovendo, consequentemente, um melhor entendimento do processo em curso; e gerando novas possibilidades para a investigação.

Estas informações e outros insights foram retratados em diagramas, tabelas e mapas organizados nos itens seguintes desta dissertação. Estes mesmos recursos também foram utilizados para a análise dos dados coletados, o diagnóstico das condições de trabalho passíveis de serem realizadas no município (além de outras características e aspectos socioespaciais, econômicos e culturais), a melhor visualização do contexto museológico do MdM e também a catalogação dos problemas prioritários do museu.

Também se utilizaram metodologias dos autores Stickdorn et al (2017) e Drain et al (2018) na seção de avaliação do toolkit final, para a averiguação das possíveis soluções a serem implementadas neste contexto comunitário. Estes conceitos, além de ajudarem no tratamento e na avaliação de diferentes etapas do projeto (como dito anteriormente), auxiliaram também o entendimento mais profundo de como funcionam algumas das ferramentas empregadas em projetos de DP.

Já as metodologias de projeto empregadas especificamente no conteúdo e nas orientações presentes no toolkit para o trabalho dentro do MdM se basearam primariamente no esquema *tell-make-enact* fornecido por Sanders et al (2010), Brandt et al (2013) e subsequentemente adaptado por Selloni (2017), que foi apresentado no item 3.1.1.1 desta pesquisa. Mais à frente, esse processo é relatado em maiores detalhes.

4.2 Dados Coletados

Após a escolha das metodologias de pesquisa a serem utilizadas, deu-se início a fase de recolha de dados, de maneira prioritariamente qualitativa. Os primeiros questionários foram aplicados na cidade de Cachoeira do Arari e alguns formulários posteriores foram realizados online, através da plataforma Formulários do Google. Foram elaborados dois questionários como guia para as entrevistas semi-estruturadas com os moradores da cidade e mais um questionário para ser respondido online também por moradores, além de visitantes em potencial do museu. No total, foram entrevistados ou questionados 33 indivíduos na faixa etária de 18 a 73 anos, onde 24 pessoas se autodenominaram mulheres

e 09 homens, sendo, portanto, uma amostra com 72.72% de mulheres e 27.27% de homens no total.

As entrevistas presenciais na cidade foram iniciadas primeiro por meio das referências do Sr. Lino e do Sr. Otaci, os "informantes chave" (Santos, 2018, p. 116), da fase de recolha de dados, que conectaram a pesquisadora a outros indivíduos dispostos a participar das entrevistas. Também foi realizada a abordagem aleatória de algumas pessoas nas praças e principalmente nos comércios no entorno da feira municipal de Cachoeira do Arari, já que o público alvo para a pesquisa seria todo e qualquer morador da cidade. À primeira vista, não foi revelado aos entrevistados o objetivo final da pesquisa, uma vez que se tratava de um contato inicial e propositalmente breve com os moradores, onde existia a perspectiva de aprofundamento em visitas posteriores, que acabaram não ocorrendo em virtude de fatores extraordinários.

De qualquer maneira, as entrevistas e os formulários foram respondidos por três perfis, como já mencionado, de acordo com sua relação com o MdM: a) Moradores frequentadores do museu, b) Turistas e frequentadores/possíveis frequentadores do museu e c) Administradores e gestores do museu (em exercício ou reformados). Os questionários realizados online se diferem das entrevistas pois foram sintetizados de maneira a torná-los descomplicados, para que fossem respondidos de forma mais ágil; com perguntas fechadas e respostas restritas.

Nas entrevistas presenciais e semi-estruturadas, algumas das perguntas feitas aos moradores de Cachoeira também buscavam realizar uma breve consulta para decisão de quais tipos de atividades seriam melhor empregadas na fase de concepção e nos processos de iteração do projeto, que seriam desenvolvidos coletivamente em uma visita futura.

4.2.1 Vivência

A observação direta dos aspectos da comunidade começou a ser realizada ainda em 2019, entre os dias 16 e 18 de julho, quando houve a primeira visita ao museu e foram feitos também os primeiros registros fotográficos da cidade. Já as entrevistas semi-estruturadas em Cachoeira do Arari ocorreram no período de 02 a 04 de setembro de 2020. Em virtude da pandemia de COVID-19, o número de visitas e de tempo de permanência na cidade foi prejudicado. As entrevistas que puderam ser realizadas foram

feitas respeitando os protocolos de distanciamento, 1 a 1 entre a pesquisadora e os moradores, gestores e visitantes do museu, que forneceram à investigação um panorama para seu desenvolvimento.

Os dados levantados durante a fase de observação direta e de entrevistas renderam 22 páginas de transcrições de diálogo e 2h e 50 min de áudio, além de 165 registros fotográficos e de vídeo. Alguns aspectos mais relevantes ou significativos são apresentados de forma bastante resumida abaixo:

• Quanto ao lazer: os locais onde há maior contingente de pessoas são: a partir das 18:00, concentração em frente ao mercado municipal e do outro lado da rua (mercado de peixe) onde escutam som de aparelharem e conversam. Na praça, reunião mais acentuada entre adolescentes e mulheres que utilizam o seu aparelho celular; jovens e crianças conversam em esquinas e dividem-se em grupos de meninos e meninas. No bairro do choque, há um campo de futebol (do MdM) onde os meninos jogam. Os mais velhos sentam-se às suas portas e observam o movimento ou conversam uns com os outros. Alguns adolescentes socializam inclusive em frente ao museu, onde existe um grande fluxo de pessoas nos horários de 16h, 17h e 18h, quando o calor oferece uma pausa.

• Quanto ao trabalho: pela manhã, as pessoas trabalham no comércio local, na feira e no transporte de cargas. Há também movimentação para a compra de insumos para as fazendas. Pelo que foi observado à altura da visita de campo, não existem muitos turistas ou pessoas de fora da cidade, não se sabe se isso se deve à pandemia ou se é uma situação corriqueira. Os jovens adultos trabalham em comércios locais de pequeno porte, alguns socializam à porta dos estabelecimentos. À noite, são raros os locais onde há concentração de pessoas; máximo 2 ou 3 lugares que vendem comida e atraem famílias ou pessoas que se sentam sozinhas às mesas. As tipologias de comércio mais vistas foram supermercados, lojas de variedades e lojas de roupas e confecções, inclusive com esta última com aquecimento nas vendas de máscaras de pano. Também se destacam as padarias e lanchonetes na venda de comida. Os restaurantes são mais escassos, com algumas vendas sendo feitas informalmente por pessoas de dentro de suas próprias casas, sem sinalização da existência de um estabelecimento ali.

• Quanto à educação: As aulas estavam suspensas no momento das visitas, mas pôde-se observar que o Museu presta assistência à educação do município, com moradores relatando que durante o funcionamento do museu e à altura que ainda havia aulas presenciais ocorrendo, as crianças e adolescentes do município utilizavam o MdM

como base para pesquisas, usando os “computadores caipiras” para trabalhos escolares, além de usufruir dos livros e de outros materiais para aprendizagem.

4.2.2 Tratamento de Dados

A etapa de tratamento de dados, após a fase de recolha, é uma das mais importantes de um projeto de design, como apontado por Bratteteig et al (2013, p. 129), “a informação precisa ser organizada, peneirada e processada. E é o processamento de informações em um contexto significativo, tanto quanto as informações em si, que trazem o conhecimento”. Nesta pesquisa, a fase de tratamento ou análise dos dados se estendeu durante quase 1 ano, entre fontes primárias e secundárias.

Anteriormente à definição dos critérios de análise dos dados, é importante observar que foi estabelecida uma estratégia de delineamento da pesquisa (Santos, 2018) (Figura 26) onde se detectaram os pontos principais de cada uma das duas etapas delimitadas. Primeiro, a Pesquisa, depois, o Projeto. Nestas duas etapas se desenvolveram as fases de recolha de dados, depois tratamento e posterior análise, avaliação dos critérios juntamente com as informações catalogadas e finalmente a etapa de projeto de design do toolkit.

Especificamente, o protocolo de recolha de dados não seguiu critérios rígidos de seleção, principalmente durante as entrevistas e questionários aplicados, uma vez que era um dos objetivos desta pesquisa que o maior número de pessoas participasse da atividade no Museu. Já a estratégia de análise dos dados começou com a transcrição das entrevistas semi-estruturadas e qualitativas feitas em Cachoeira do Arari, fazendo-se algumas observações no caderno de campo ao longo deste processo. Após esta etapa, observou-se que havia uma lacuna na quantidade de pessoas de “fora”, nomeadamente turistas/visitantes de outras regiões. Então partiu-se para a aplicação de formulários online (Anexo 3), os quais a maioria das pessoas que responderam não viviam na cidade de Cachoeira.

Após isto, também buscou-se realizar um resumo básico da bibliografia escolhida para que os dados pudessem ser tratados dentro da metodologia de design participativo, mesmo que não houvesse a oportunidade de encontros presenciais naquele momento. Dessa maneira, como já mencionado, utilizou-se de técnicas e ferramentas tanto do DP quanto do design de serviços para esta fase. Os tópicos subsequentes têm como objetivo

a análise aprofundada destes dados e informações através das metodologias mencionadas.



Figura 26: Roteiro/Estratégia de Pesquisa

Fonte: Autora (2020)

4.2.2.1 Research Wall

Um dos primeiros recursos a serem utilizados para o tratamento dos dados coletados foi a *Research Wall* ("Parede" de Pesquisa). Esse tipo de ferramenta é feito para avaliar de maneira mais concreta as conexões entre os *stakeholders* e alguns conceitos chave do projeto, como a área de atuação, os materiais disponíveis, logística, entre outros. Segundo Stickdorn et al (2017), é uma forma de visualizar os dados reunidos e observar padrões ou condensar informações em categorias. Também pode ser referido como *"Synthesis Wall", "Research Board"* ou *"Ideation Wall"*.

É, ainda, um conceito similar ao *Concept Map*, que é referenciado em Leavy (2017), indicada para CBPR (o que a autora chama de *Community-Based Participatory Research Design* ou Projeto de Pesquisa Participativa baseado em Comunidades). Esse recurso tem uma função parecida com a *Research Wall*; com uma tendência a ser mais focado na literatura utilizada na pesquisa. Leavy (2017) explica que isso acontece já que a CBPR é um tipo de trabalho que envolve conceitos de diversos campos de estudo das ciências sociais, então a conexão entre os assuntos abordados precisa ser facilitada por uma representação visual em larga escala. A *Research Wall* (Figura 27) elaborada neste item é

uma junção dos conceitos de Leavy (2017) e Stickdorn et al (2017). Portanto, foram utilizadas indicações das duas publicações para construí-la.

A partir da avaliação de alguns padrões encontrados e aglomerados na Research Wall pôde-se notar uma aglutinação de determinados campos de pesquisa ou áreas de oportunidade para o trabalho com o museu. Estas áreas foram:

A Educação; como já mencionado, o MdM sempre foi um espaço educativo, seja para os jovens que vivem na cidade ou para os universitários de mestrados, doutorados e graduações que veem no museu uma inspiração para o desenvolvimento de publicações acadêmicas, nos mais variados temas: museologia, linguística, artes visuais, antropologia, pedagogia, etc. Isto foi relevado inclusive durante as entrevistas em Cachoeira, pelo ressaltado com orgulho pelo Sr. Lino Ramos.

A segunda área identificada que parece já bastante autoexplicativa é a Cultura Marajoara; que é a força motriz do museu, seu tema central, com as peças do acervo sendo totalmente dedicadas a ela.

Atrelada à Cultura Marajoara, surge a área da Capacitação, que poderia ser a impulsionadora do desenvolvimento econômico do local, que apresenta grande potencial para o estímulo das artes plásticas, do artesanato, da cerâmica e da manufatura de objetos acessíveis.

Também foram identificadas na *Research Wall* outras áreas menores, mas com grande impacto para o projeto, como: o uso do design vernacular que já ocorre há muito tempo no museu, a figura presente do Pe. Giovanni Gallo, a importância da cerâmica arqueológica da região (e contraditoriamente a falta de sensibilização dos moradores quanto a isto), a importância historiográfica do local, a disponibilidade e versatilidade do espaço de funcionamento do museu, dentre muitos outros.

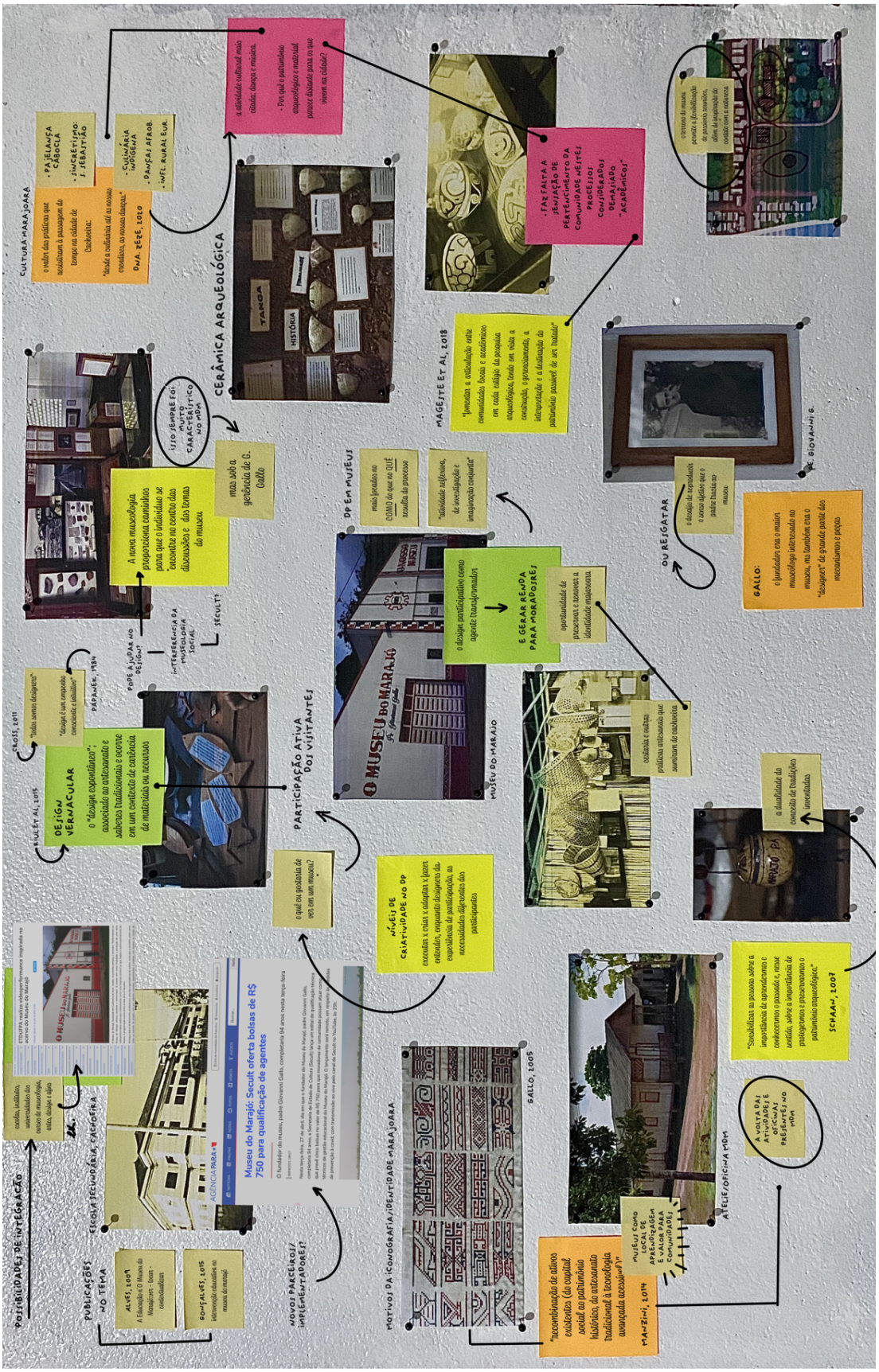


Figura 27: Research Wall

Fonte: Autora (2020)

4.2.2.2 Mapa de Jornada e *Personas*

Mapas de Jornada (*Journey Maps ou Ecosystem Maps*) (Figura 28) são ferramentas "emprestadas" do design de serviços que descrevem em detalhes as possíveis experiências dos utilizadores, com seus obstáculos e seus pontos positivos. No caso desta pesquisa, estes mapas foram desenvolvidos para, dentre outros motivos, avaliar o fluxo de visitantes no museu com base no que foi observado e inquirido. Estes fluxos e algumas expectativas de uso da possível/futura FP ("ferramenta participativa") foram retratados no esquema abaixo, juntamente com a elaboração de *personas*.

Esta fase do trabalho busca antever interações das *personas* com o trabalho participativo, como mencionado, mas também prevê possíveis utilizações alternativas do museu, assim como registra outras que já ocorrem. O museu apresenta aqui suas diversas funcionalidades para os seus visitantes, que o buscam pelas mais variadas razões, seja para conhecer melhor o contexto cultural da Ilha do Marajó ou para realizar pesquisas acerca dos conteúdos educacionais disponíveis ali.

Já a elaboração de *personas* em si é uma etapa necessária, uma vez que proporciona um melhor entendimento dos perfis que visitam e gerem o MdM, além de abrir caminho para exploração de outros públicos para o espaço. De maneira geral, no trabalho com Mapas de Jornada escolhe-se uma persona principal para avaliar o caminho do utilizador, considerando os *touchpoints* na interação com o serviço/produto. No caso do trabalho participativo no MdM, entende-se que cada uma das personas escolhidas, por representarem públicos alvo muito variados, traria uma perspectiva diferente para o mapa. Portanto, foi feita a escolha de trabalhar cada uma das quatro personas como atores principais.

Com esta ferramenta também pôde-se observar as limitações que o projeto possui, alguns dos *painpoints* que apareceram nas jornadas. Cada "obstáculo" para cada *persona* envolve questões bem maiores: desde estrutura educacional e de desenvolvimento até questões de logística, que muitas vezes fogem ao âmbito do museu. Portanto, estes pontos estão relatados no mapa de jornada, mas muito provavelmente não poderão ser solucionados apenas com a efetivação deste projeto.

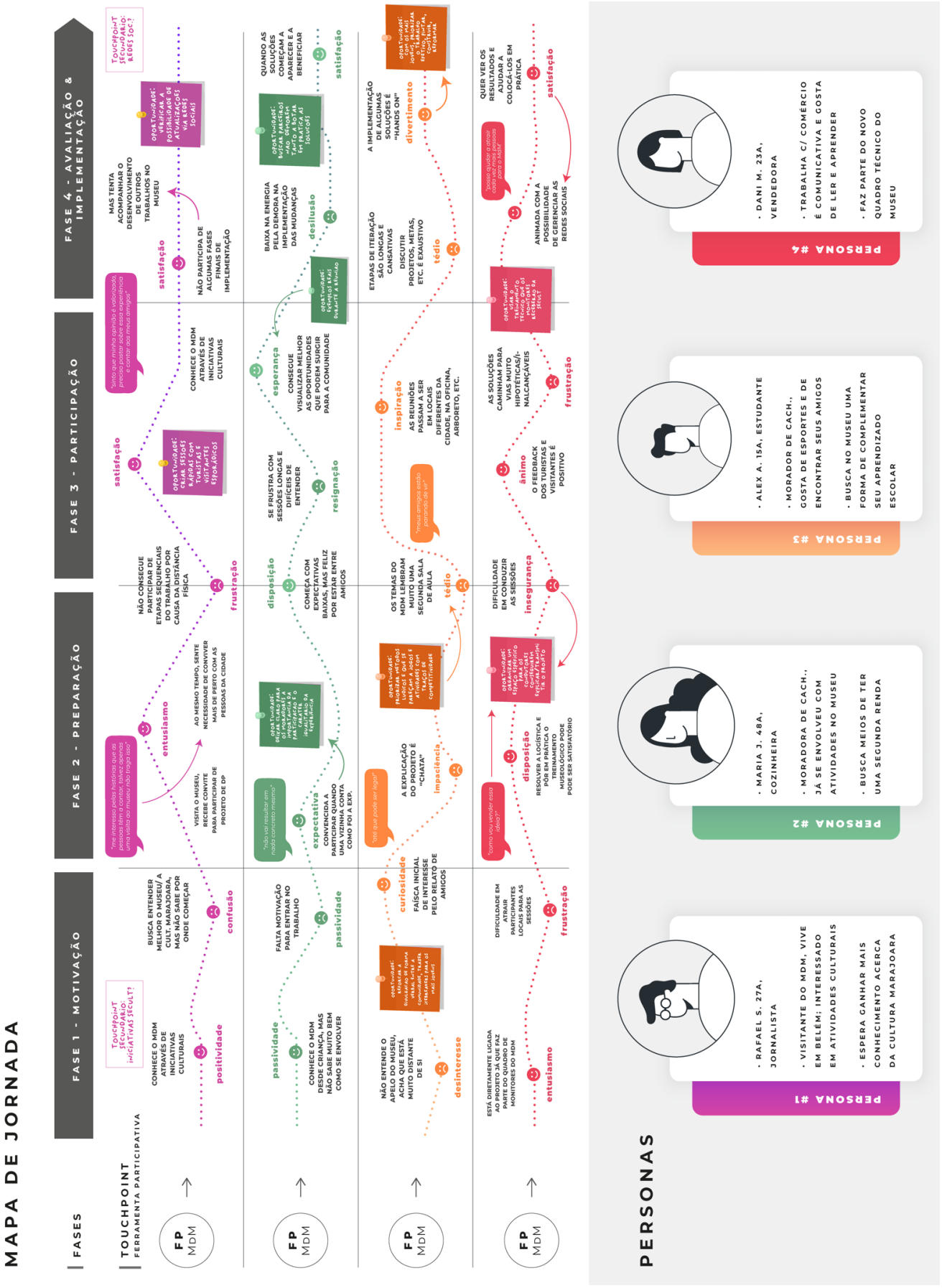


Figura 28: Mapa de Jornada

Fonte: Autora (2020)

4.2.2.3 Linha do Tempo

A linha do tempo do Museu do Marajó (Figura 29) foi levantada durante as entrevistas e a pesquisa bibliográfica, com o propósito de contextualizar alguns eventos. O objetivo principal deste recurso era fornecer uma perspectiva mais ampla para os moradores, que viriam a trabalhar na fase de geração de ideias do projeto.

Sanders et al (2010) apresenta linhas do tempo como parte das ferramentas da fase "*making*", onde se inicia o processo de fazer, visualizar, concretizar, etc. coisas tangíveis; recursos visuais que, quando apresentados, revelam diferentes percepções acerca do objeto de estudo/trabalho. Esse processo se torna importante neste sentido para que as pessoas que estão inseridas no projeto possam se enxergar ligadas, neste caso, ao museu, com suas histórias se entrelaçando.

A linha do tempo também auxilia no entendimento das necessidades e na identificação dos problemas mais latentes do museu ao longo de sua história, que se resumem em um principal: a falta de recursos. Não apenas financeiros, como se pode pensar à primeira vista, mas também a falta de recursos humanos; a escassez de pessoal que levou o MdM a encerrar diversas atividades que outrora traziam benefícios para a comunidade. Estas relações com outras instituições foram se enfraquecendo, além de o funcionamento do museu também ser prejudicado pela má administração.

4.3 Framework de DP para o Museu do Marajó

Após a recolha, análise e de outros processos que se relacionam aos dados e à pesquisa bibliográfica, parte-se agora para a fase de projeto, onde há o intento de elaborar uma proposta de solução para o trabalho participativo dentro do Museu do Marajó. Algumas considerações importantes a serem feitas são: nesta etapa, não foram utilizadas ferramentas de criatividade tradicionais para geração de ideias (como *brainstorm*, por exemplo). Ao invés disso, as possíveis soluções geradas foram surgindo ao longo da análise dos itens anteriores desta pesquisa, como o Mapa de Jornada e a *Research Wall*.

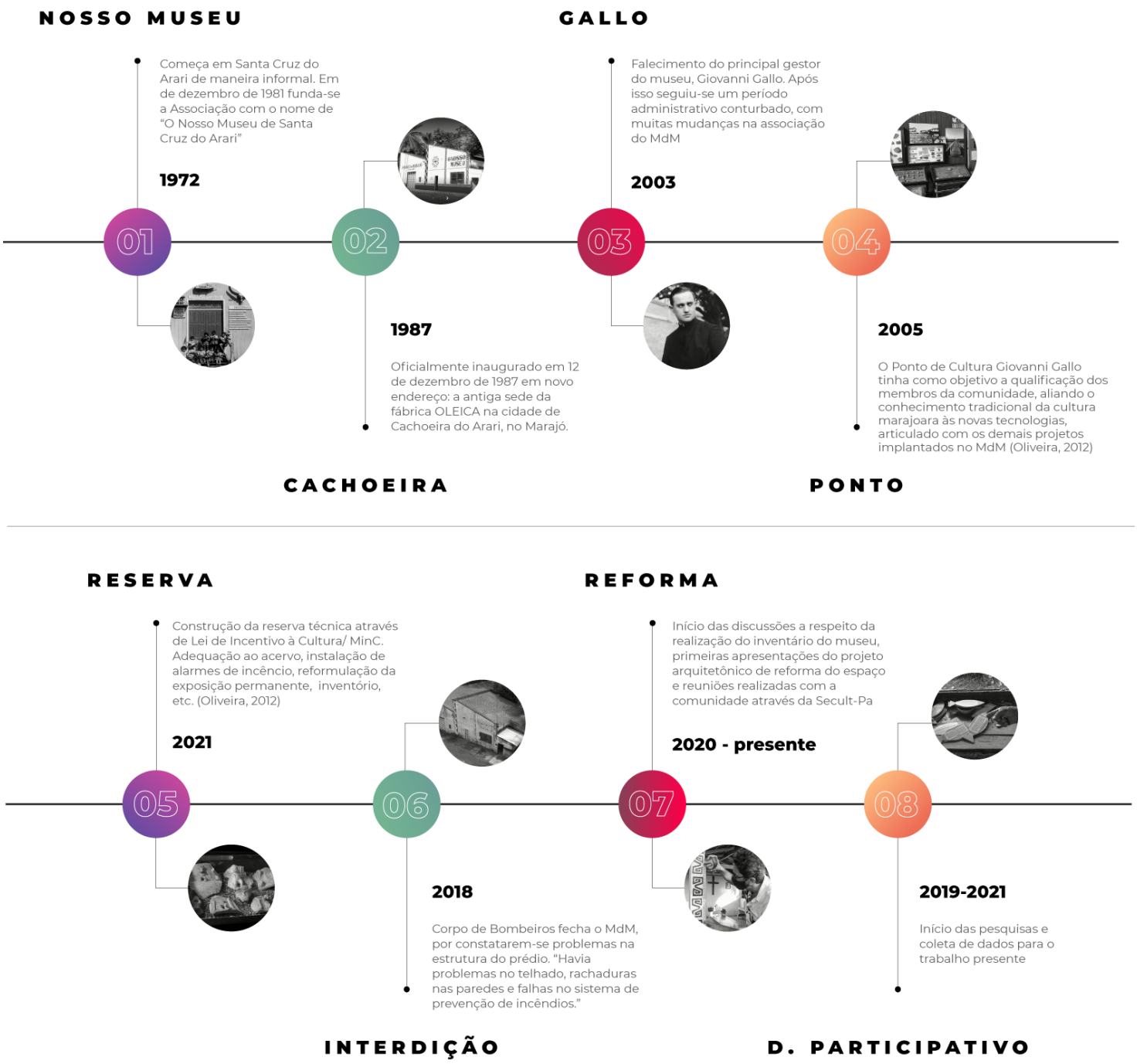


Figura 29: Linha do Tempo

Fonte: Autora (2020)

Ao longo do primeiro tópico desta seção, (4.3.1) busca-se apresentar as etapas pelas quais a então futura ferramenta participativa passou ao se converter na proposta final, o Toolkit do MdM. E ao longo da seção seguinte (4.3.2) procura-se apresentar este material proposto para o trabalho participativo no museu, explicando suas particularidades e seu

funcionamento, bem como suas possíveis aplicações no contexto museológico, historiográfico e educativo de Cachoeira do Arari.

4.3.1 Fases de Aprimoramento

Para Manzini e Thorpe (2018, p. 4) comunidades na contemporaneidade devem ser vistas como "*espaços de possibilidades,* onde coexistem diversos laços sociais, onde diferentes escolhas podem ser feitas e diferentes estratégias adotadas para trocar ideias, resolver problemas e abrir novas perspectivas. [...]

E isso pode e deve ser feito através da criação de:

> "oportunidades de encontros colaborativos, o que na prática significa propor motivações e oportunidades para esses encontros; e, ao criar sistemas capacitantes, [criar também] os ambientes favoráveis onde esses encontros podem surgir, prosperar e evoluir." (Manzini e Thorpe, 2018, p. 4)

Portanto, nesta etapa de trabalho, buscou-se acima de tudo o aperfeiçoamento destes ditos "sistemas capacitantes", através da utilização da metodologia de design participativo para tal. As subseções seguintes são dedicadas à escolha da solução para a resolução do problema de projeto e pesquisa. Mas também se dedicam à avaliação desta solução, a partir do aporte metodológico de Stickdorn et al (2017), Selloni (2018) e Sanders et al (2010). Foram utilizadas também partes da metodologia *ISE Framework*, que define de critérios conforme os estudos de Drain et al (2018), em conformidade com as informações coletadas nas entrevistas e nos estudos de campo.

4.3.1.1 Matriz de Decisão

Segundo Stickdorn et al (2017, p. 109), essa ferramenta (que também pode ser chamada de matriz de seleção) é uma "abordagem mais analítica para a tomada de decisão, a ser usada quando vários fatores precisam ser levados em consideração". A etapa na qual se utiliza esta matriz ainda é a fase de geração de ideias (ou ideação), mas já caminha para a testagem da solução e a construção de protótipos. Com a utilização da uma matriz de decisão, pôde ser iniciada a fase de refinamento das informações.

A matriz de decisão (Tabela 6) é gerada para entender, agrupar e classificar as ideias propostas e, para tal, se utiliza da listagem destas ideias e dos critérios elencados como mais importantes para o sucesso do projeto. Neste caso, foi levado em consideração o impacto do projeto, a sua facilidade de implementação, o custo de execução bem como o

nível de participação que seria gerado. Após a listagem destes fatores, atribui-se um valor numérico de 0 a 5 para cada ideia. No fim, a sugestão com maior valor atribuído é a que é considerada prioritariamente.

IDEIAS	IMPACTO P/ COMUNIDADE	FACILIDADE DE MANUTENÇÃO & LOGÍSTICA	BAIXO CUSTO	NÍVEL DE PARTICIPAÇÃO	TOTAL
01 WEBSITE "CÁPSULA"	03	01	01	05	10
02 APP "WEB MUSEU"	02	03	01	05	11
03 TOOLKIT DESIGN P.	04	04	05	05	18
04 MUSEU ITINERANTE	04	03	04	05	16

DETALHAMENTO

01. Recolher depoimentos, gravações, vídeos, histórias etc. Sobre o mdm e sobre as pessoas da comunidade de cachoeira. O site analisaria e publicaria os relatos, além de gerar também diretivas para futuros trabalhos participativos no museu

02. Se documentaria através do app os acervo e o conteúdo historiográfico e educativo do museu, sendo possível assim visitas virtuais estimulando o envio de feedback por parte dos visitantes e dos moradores da cidade

03. Seria um conjunto de ferramentas que a comunidade utilizaria de maneira independente para resolver questões administrativas e de acervo e conteúdo do mdm, além de outras possibilidades de uso sócio-educativas

04. Deslocamento dos conteúdos do mdm, tornando-o mais acesssível a regiões remotas, poderia atrair investidores e mais participantes A cada "visita" do museu, se sugeriria uma atividade participativa diferente com a comunidade local

Tabela 6: Matriz de Decisão

Fonte: Autora (2020)

A partir da análise dos excertos e da reflexão sobre os dados coletados e após a atribuição de valores a cada critério e ideia selecionados, chegou-se à conclusão de que o ideal para realizar um projeto voltado para o exercício da participação dentro do Museu do Marajó seria um *toolkit*.

Toolkits são aglomerados de ferramentas que auxiliam não-designers e designers a se expressarem e construírem soluções juntos, geralmente durante projetos de design e trabalho colaborativos (Stapers e Sanders, 2014). Mais à frente neste capítulo pode-se encontrar maiores esclarecimentos a cerca deste assunto.

Os critérios utilizados para esta avaliação, como mencionado, se basearam principalmente na possibilidade de construção do relacionamento da comunidade com o projeto. Processo que, de maneira ideal, deve ser ao mesmo tempo impactante, porém de baixo custo; que possa ser implementado com facilidade, mas com alto nível de participação. Acredita-se que isso só ocorrerá pela ação emancipatória de um recurso como o toolkit, algo que traz o design para dentro do Museu, instigando maiores discussões em torno do que este espaço representa para a comunidade (além de explorar

possibilidades para o futuro). Selloni (2007) reforça esta questão, enfatizando que o designer (e consequentemente suas ferramentas) não podem ser apenas vistos apenas como meros mediadores do processo, mas sim como gatilhos para que realmente ocorra mudança social.

4.3.1.2 Mapa dos Atores Sociais

O Mapa dos Atores Sociais *ou Stakeholders Map* é descrito em Stickdorn et al (2017) sob o termo "*Synthesis Map*". O uso desta técnica durante o processo de projeto de design também é aconselhado por Selloni (2017), sob o nome de *Actors Map,* justamente por agrupar os *stakeholders* e possibilitar a identificação do(s) relacionamento(s) entre eles, estratégia que ajuda na logística a ser utilizada no trabalho com a comunidade. O mapa tem como objetivo também gerar empatia entre o designer e os possíveis indivíduos dos grupos participantes, que passam a compreender melhor as funções que são desempenhadas por cada ator no projeto.

Neste trabalho decidiu-se pela representação do mapa através do diagrama apresentado abaixo (Figura 30). Optou-se por centralizar a figura do Museu do Marajó em detrimento de possíveis utilizadores do toolkit, uma vez que todos os utilizadores dependem intrinsecamente de sua relação com o museu para também entrarem em contato com as ferramentas desenvolvidas. Neste sentido, os atores que mais se aproximam da base do mapa são os que têm relação direta com o funcionamento do museu e/ou sua administração.

Estes *stakeholders* foram todos elencados durante as pesquisas e as entrevistas de campo, como por exemplo os monitores que trabalharão no MdM (após o processo de renovação do espaço do museu, iniciado em 2020) e a associação de moradores que ainda forma parte da atual presidência, tesouraria, manutenção, etc. do museu

Depois, foram indicados os temas recorrentes observados novamente durante a fase de pesquisa; o mapa possibilita que haja a representação gráfica destas oportunidades de relacionamento entre estes temas e os visitantes do museu (como estudantes, turistas, artesãos, acadêmicos, educadores, entre outros).

Depois, identificaram-se as organizações de Cachoeira do Arari que mais poderiam auxiliar o MdM, seja no financiamento ou na atração de novos visitantes. Estas organizações podem ser as escolas da cidade, os grupos culturais e parafolclóricos, a prefeitura, grupos de empresários locais. Por último foram listadas as instituições culturais

mais distantes do museu, mas que de alguma maneira podem chegar a interferir ou colaborar com o projeto realizado no local.

Com base no mapa de atores sociais, avaliou-se que algumas destas relações de auxílio entre instituições, indivíduos e temáticas do museu já até mesmo ocorrem nos dias de hoje, ou já chegaram a ocorrer no passado, mas precisam de incentivo para que sejam restituídas. Já alguns atores presentes no mapa não possuem nenhuma relação óbvia com o museu, porém o objetivo desta ferramenta também é apresentar outros atores envolvidos no ecossistema da comunidade como um todo. Dessa forma, pode-se visualizar padrões e capturar oportunidades que do contrário não seriam aproveitadas.

Entretanto, o mapa também serve para identificar os elos mais "fracos" e as lacunas que ainda precisam ser preenchidas. Neste caso, os atores mais afastados estão retratados nas extremidades do mapa, como os empresários da cidade ou os coletivos de ação sociocultural na Ilha do Marajó, como o Caruanas ou o Pulsar Marajoara, que não possuem ligação direta com o museu. Como lacunas, foram identificadas também inconsistências ou falta de informações a respeito da administração atual do museu, já que a Presidência do MdM deve se reportar à administração da Secretaria de Cultura do Estado e ao Sistema Integrado de Museus após o término das obras no museu, mas durante as entrevistas não foi possível descobrir como esse relacionamento acontecerá de fato.

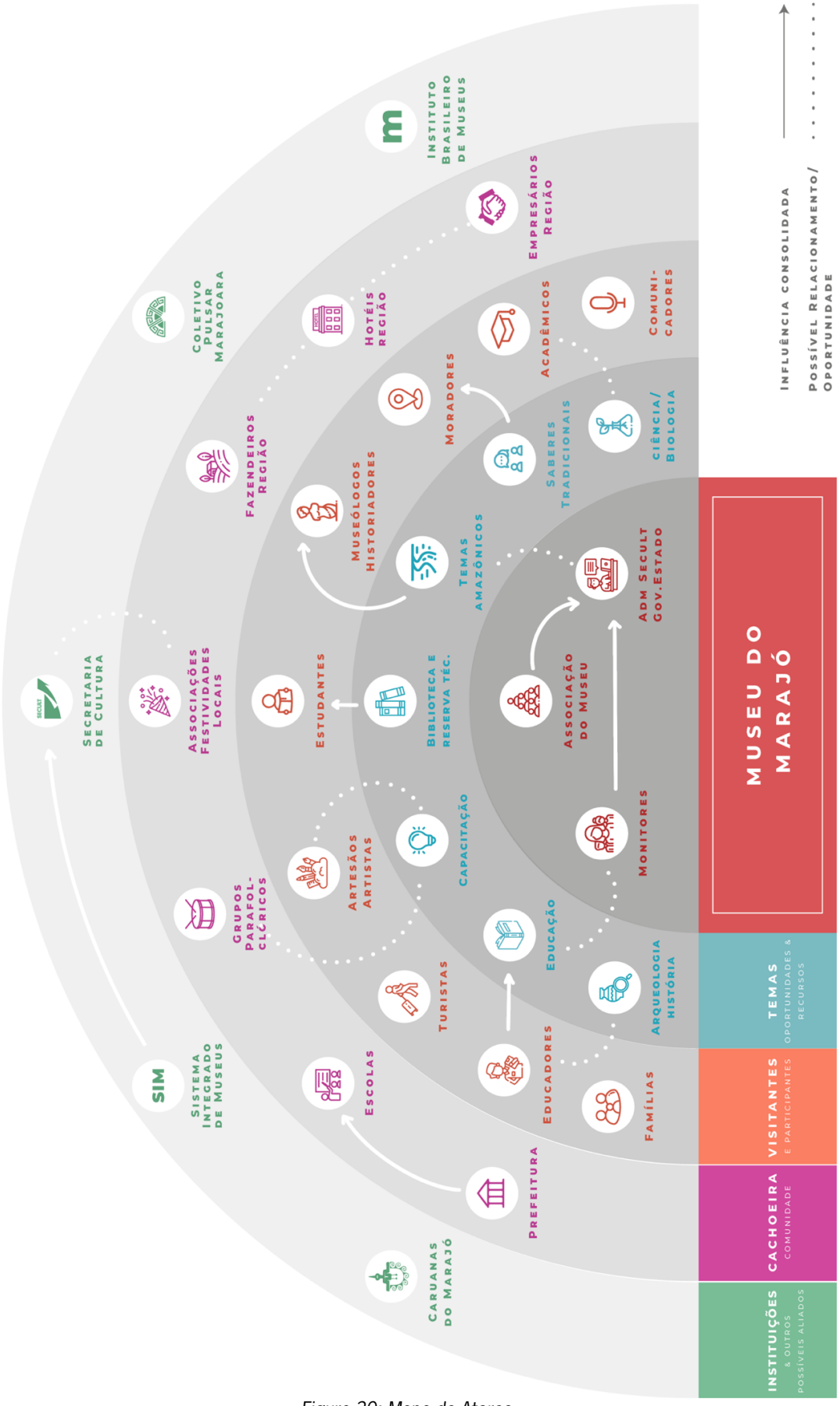


Figura 30: Mapa de Atores

Fonte: Autora (2021)

4.3.1.3 Organização e Avaliação

Após a listagem dos atores sociais e das conexões identificadas entre eles, além da detecção das oportunidades para o trabalho participativo durante a elaboração do *Stakeholders Map,* partiu-se para a construção do toolkit. Para tanto, foi gerado um protótipo/rascunho do toolkit (Anexo 4) para a análise dentro da matriz S.W.O.T. (Tabela 7). As forças (*strengths*) são listadas como pontos positivos internos, assim como as fraquezas (*weaknesses),* que são os pontos negativos, cada um destes itens corresponde à aspectos de um projeto, produto ou serviço.

Já as oportunidades (*opportunities)* e ameaças (*threats)* dizem respeito ao mercado e à competidores para o negócio. No caso deste projeto, este ponto de vista não seria relevante, pelo que se decidiu abordar as ameaças e oportunidades da perspectiva da esfera pública – isto é – se haveria interesse por parte da Secretaria de Cultura e do Governo do Estado, bem como da Prefeitura de Cachoeira do Arari em dar suporte ao trabalho. Além destes aspectos, a matriz S.W.O.T. aqui também exerce um tipo de parâmetro para validação interna, já que não houve a possibilidade de testagem do toolkit com a comunidade de fato.

Também foi aplicada nessa fase de projeto parte da *ISE (Insights – Solutions - Empowerment)*, o framework desenvolvido por Drain et al (2018) para a concepção e avaliação de produtos dentro de comunidades através do design participativo. Para a utilização deste framework, cada um dos itens descritos (insights – soluções – empoderamento) deve ser acompanhado dos "critérios específicos relacionados aos objetivos do projeto." (Drain et al, 2018, p. 9). A listagem destes critérios juntamente com seus devidos detalhamentos pode ser observada na Tabela 8.

O framework de Drain et al (2018) foi aplicado aqui de maneira bem mais simplificada, mas foi útil pelo panorama que forneceu à esta etapa da construção do toolkit, ajudando a focalizar a solução de acordo com os padrões e critérios definidos, reafirmando, dessa maneira, os pontos no toolkit que seriam realmente relevantes.



Tabela 7: S.W.O.T.

Fonte: Autora (2021)

INSIGHTS	SOLUÇÕES	EMPODERAMENTO
PERSPECTIVAS entender saberes tradicionais, práticas da comunidade, pontos de vista diferentes	**SIMPLICIDADE** quão fácil é para (re) produzir, para adotar, para explicar?	**EXPRESSÃO** mesmo que no final das sessões não haja um produto concreto, como trabalhar a expressao pela expressao,
PARTICIPAÇÃO sobre como estimular participação, como acender a curiosidade e ser mais colaborativo possível	**ADAPTAÇÃO** mesmo com as instruções definidas, como pode ser adaptada às diversas situações que podem surgir no MdM?	**INCLUSÃO** de todos os tipos de visitantes, de todas as áreas de estudo, de todas as idades, todas as pessoas.

Tabela 8: ISE Framework

Fonte: Adaptado de Drain et al (2018)

A junção da ferramenta S.W.O.T. e do framework ISE, por conveniência, se tornou a matriz de organização e avaliação. Estes processos revelaram alguns dados importantes, que puderam ser modificados do protótipo para o toolkit finalizado. As mudanças aplicadas foram várias. Algumas dizem respeito ao modelo *tell – enact – make*: assim como em Selloni (2017) a etapa *enact*, ou atuação, foi reformulada. Neste caso, mudando para "implementação", fase que ainda conta com atividades de atuação e improviso, mas que foca muito mais na implementação das ideias pelo grupo participante. Ou seja, as pessoas são forçadas a pensar em como possíveis soluções poderiam "sair do papel" para a melhoria do museu e da comunidade.

Outra mudança foi, que, com a análise da ferramenta SWOT, de forma que o toolkit seja simplificado, também foi decidido que seriam eliminadas do material final as seções introdutórias "01. Sobre a História do Museu / 02. Conteúdos do Museu e sobre o Acervo / 03. Livro de Assinaturas e Registros de Participação. Entende-se que estes itens ou ideias contribuíam para que o resultado final fosse demasiadamente complexo e longo. Os eixos temáticos "Arte" e "Capacitação" foram combinados para melhor entendimento. O toolkit finalizado pode ser examinado nos itens seguintes.

4.3.2 Toolkit

Como mencionado anteriormente, toolkits são uma "coleção de ferramentas que são usadas em conjunto para servir a um propósito específico." (Sanders et al, 2010, p. 196). Com este toolkit em particular, buscou-se adaptar ferramentas do DP "acadêmico" para linguagens mais acessíveis, com atividades que pudessem ser manejadas pela própria comunidade em sessões esporádicas no Museu do Marajó.

Algumas considerações importantes: optou-se por priorizar recursos visuais, muito mais do que verbais, já que segundo Selloni (2017, p. 171) "tornar as coisas visíveis é crucial, especialmente para serviços que são por definição intangíveis, e também porque isso contribui para a criação de objetos mais claros para discussão". Entretanto, por se tratar de um toolkit para DP, ou seja, uma essencialmente um "manual participativo" esse desejo de tornar tudo mais claro e imagético nem sempre foi viável.

Para a concepção do toolkit, como já dito, a principal referência é de Sanders et al (2010) e Brandt et al (2013), com o modelo *make – tell – enact*. Mas esta referência também contribuiu em outros aspectos, como o esclarecimento de conceitos essenciais

que permeiam este trabalho. É importante fazer a distinção entre *técnicas* de DP, *ferramentas*, *conjuntos de ferramentas* (toolkits), *metodologias* e *abordagens*.

No toolkit elaborado, estão presentes ferramentas e abordagens com um *mindset* participativo, com o auxílio de diversas técnicas de DP. Mas não há, entretanto, o interesse de que o material seja utilizado como uma metodologia, pois isto implica o acompanhamento de um designer e/ou pesquisador em todas as etapas de uso, pois "um método é uma combinação de ferramentas, toolkits, técnicas, jogos que são estrategicamente posicionados juntos para alcançar objetivos definidos dentro de um plano de pesquisa." (Sanders et al, 2010, p. 196)

4.3.2.1 Apresentação

O toolkit final (Figura 31) possui 28 páginas, algumas delas são deixadas propositalmente em branco para que haja maior clareza na divisão dos "capítulos" (eixos temáticos). O material foi impresso em formato de pasta, como pode-se observar na Figura 35. As páginas podem ser removidas, transportadas para campo (ao realizar atividades ao ar livre, por exemplo) e modificadas. O "livro" pode ser renovado através da adição de outros conteúdos. Isso foi feito pensando na expansão do museu enquanto espaço de debate e cultura. O toolkit se inicia com uma breve explicação ("Entender") sobre o quê esse tipo de material pode fazer pelo museu, quem está habilitado a usá-lo e mais algumas informações; optou-se por não mencionar o trabalho acadêmico que deu origem ao toolkit neste material final.

As atividades seguem o ciclo do modelo *make – tell – enact* (contar, fazer, implementar) de Sanders et al (2010) com modificação de Selloni (2017), como já mencionado. Isso promove uma organização nas reuniões participativas, mas também define metas a serem cumpridas pelos grupos reunidos no museu, além de trazer um senso de propósito, validando o trabalho dos voluntários. Segundo Selloni (2017) isso é um dos aspectos mais significativos no design participativo.

Importante observar também que cada ferramenta (*brainstorm*, mapa de empatia, mapa mental, etc.) pode estar presente em mais de uma seção do framework (contar, fazer, implementar). Elas podem ser utilizadas dessa forma para obter diferentes resultados, na fase de ideação ou de implementação da ideia/solução, por exemplo.



Figura 31: Capa e Introdução Toolkit

Fonte: Autora (2021)

Os materiais solicitados para a realização das reuniões são, em sua maioria, simples. Papel, caneta, marcadores, post-its, recortes de jornais e revistas, cola, etc. Esta escolha foi proposital pela carência de recursos no museu, como foi relatado. Os requisitos de difícil acesso seriam os *smartphones*, a impressora e o projetor, mas são feitas algumas sugestões para a adaptação das atividades, caso estes recursos não estejam disponíveis.

A respeito da linguagem adotada, buscou-se a utilização de um vocabulário simples e acessível, pois o conteúdo já se apresenta bastante complexo, tanto pelo grande número de etapas em cada atividade, quanto pela falta de familiaridade com a matéria do design participativo. Como já mencionado, o objetivo era tornar o toolkit o mais visual e imagético possível, com menos texto, mas esse nem sempre foi o caso. Houve a tentativa de contornar essa situação através do uso esporádico de ícones ao longo das páginas (Figura

32). Também se traduziram do inglês as nomenclaturas da maior parte das ferramentas de DP, para facilitar a fixação do vocabulário das atividades na memória dos participantes.

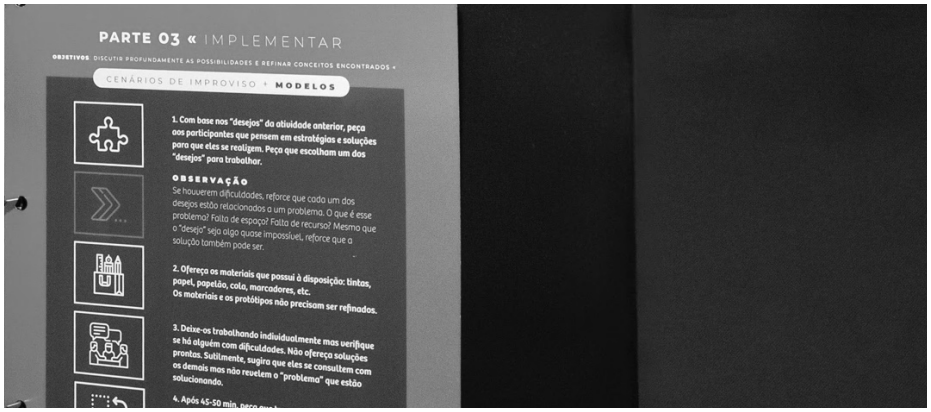


Figura 32: Ícones Toolkit - Detalhes

Fonte: Autora (2021)

Em seguida são apresentados os Eixos Temáticos escolhidos para a organização do toolkit e o material é apresentado em seu formato final. Alguns registros de imagem foram realizados e inseridos ao longo do item seguinte. Porém, por questões de comodidade, o toolkit está disponível em sua totalidade apenas no Anexo 5 desta dissertação.

4.3.2.2 Eixos Temáticos

A partir das entrevistas realizadas em campo, do levantamento bibliográfico e do tratamento dos dados recolhidos, optou-se por dividir o toolkit em 04 (quatro) eixos temáticos. Isto foi feito para que houvesse uma melhor organização e planejamento das atividades contidas neste material. Esta prática se assemelha aos resultados alcançados por Selloni (2017), que dividiu o Projeto *Creative Citizens* em quatro temas: redes de compartilhamento, aconselhamento burocrático, sistemas alimentares e atividades culturais.

No Toolkit para o MdM, cada eixo comunica ao leitor quem é o público alvo daquela seção, além de deixar claro quais os materiais necessários para a realização das atividades. Também existem sugestões de quanto tempo dar a cada participante em cada etapa das dinâmicas.

O 1º Eixo (Figura 33) – ADMINISTRAR é referente à gestão: se ocupa de todas as soluções (e demandas) que podem surgir em respeito às tomadas de decisão internas do

museu. Pelo que foi percebido durante a fase de entrevistas, essa é uma das carências da Associação do Museu, que não possui suas reuniões estruturadas. O toolkit tem como objetivo a resolução de algumas questões (ou pelo menos iniciar as conversas a respeito delas), tais como a delegação de tarefas e a distribuição dos recursos do MdM. Além de problemáticas comuns a todos os espaços culturais e museus do mundo, como: questões de armazenamento de acervo, gerência de inventários e documentação, atendimento ao visitante, gestão pessoal, segurança, entre muitos outros.

A prioridade na seleção do público para o trabalho participativo neste eixo é de administradores, monitores e gestores envolvidos com o museu de maneira geral. Isso se justifica pela análise mais focada que acontece nas atividades planejadas. Ferramentas como o Mapa Mental e o exercício "Fluxos" servem para que os gestores entendam o processo que leva o visitante ao museu, além de buscar a reflexão acerca dos *touchpoints* pelos quais o público passa no contato com o Museu do Marajó.

O 2º Eixo – CAPACITAR (Figura 34) diz respeito a Novas Atividades e Qualificação: foi pensado inicialmente para tratar de possibilidades de geração de renda para pessoas da comunidade; mas se tornou também uma ferramenta para criação de atividades de lazer e entretenimento. Muito se escutou durante as entrevistas que algumas práticas estavam desaparecendo de Cachoeira, como o artesanato em couro e os grupos de carimbó. Esse eixo temático dá a essas manifestações culturais uma chance de talvez voltarem à ativa. Também é uma oportunidade de o museu proporcionar uma escuta à comunidade, já que o publico prioritário dessas sessões seriam moradores da região, que buscam aprender novos ofícios ou hobbies.

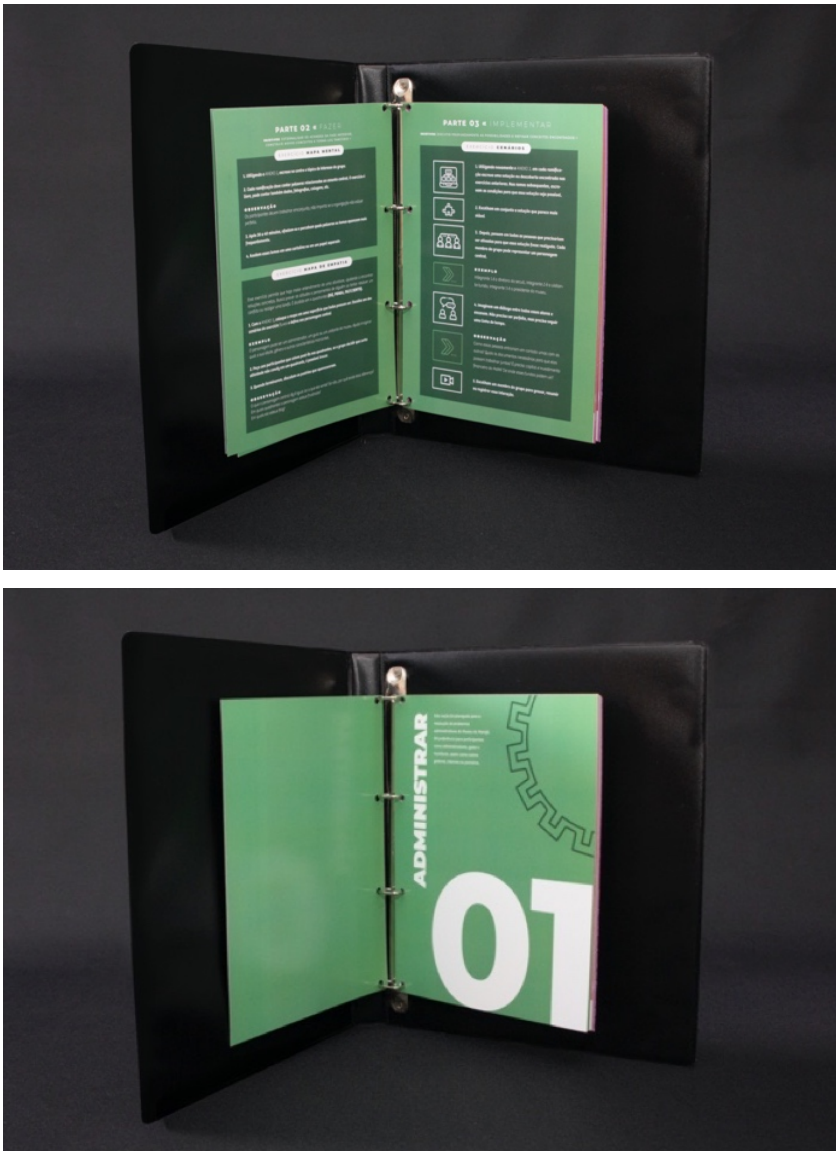


Figura 33: Eixo Temático Administrar

Fonte: Autora (2021)

Para tanto, foram selecionadas ferramentas como Sondas Culturais, que propiciam o entendimento do dia-a-dia dos utilizadores, a origem de suas frustrações bem como as atividades que lhes trazem prazer. Nesse sentido as sondas também servem para gerar autoconsciência, para que os participantes parem, reflitam e registrem tudo que os faz sentir, pensar, inspirar, etc. Neste eixo também são utilizadas técnicas rápidas de geração de ideias, com cartas e *brainstorm*, para manter o processo rápido e dinâmico.



Figura 34: Eixo Temático Capacitar

Fonte: Autora (2021)

O 3º Eixo – EDUCAR (Figura 35) se refere justamente ao ensino, seja de história, ciências naturais, arte, patrimônio e conservação, etc. O Museu do Marajó, como pôde ser observado em sua trajetória, sempre se prestou a ensinar e a aprender junto com a comunidade, então uma seção voltada especificamente para esse fim é indispensável no toolkit. O eixo "educar" foi preparado para públicos diversos, mas com foco maior em estudantes e universitários, já que durante a recolha de dados ficou claro que existem muitas visitas escolares ao museu, além de pesquisadores interessados em estudar o local. Por isso, as atividades planejadas nesta fase são independentes umas das outras – para facilitar as reuniões, que podem ser feitas isoladas.

Os conteúdos das atividades participativas também buscam estimular o senso crítico e verificar a capacidade de absorção do conteúdo do museu por parte de seus

visitantes. Para tal, foram planejadas sessões de *PhotoVoice* e tours pela cidade de Cachoeira do Arari, além de ferramentas como o Mapa de Empatia, que, neste caso, serve para que os participantes se percebam como utilizadores ativos do museu, tendo a consciência dos seus próprios *painpoints* e de seus ganhos com a experiência de visitar o local.



Figura 35: Eixo Temático Educar

Fonte: Autora (2021)

O 4º Eixo – TRANSFORMAR (Figura 36) é referente a coleções, exposições e atividades recreativas, esse eixo foi pensado para ser "caótico" e criativo, gerar o maior número de ideias possíveis com o uso de diferentes materiais. Sua utilização deve ser por de pessoas de todas as idades, etnias, gêneros, etc. contribuindo para engrandecer o acervo do museu. É esperado que resultem destas sessões objetos interessantes, como o próprio "computador caipira", que se tornou um clássico do Museu do Marajó. Espera-

se também que haja uma conexão maior com a arte, já foi observado que esta não esteja presente em sua potência máxima no MdM.

Nessa seção são utilizadas técnicas de colagem com moodboards e cenários de improviso recomendados por Brandt et al (2013), as colagens são um processo mais demorado e requerem avaliação e análise da atividade, ao passo que o improviso traz agilidade e descontração para a sessão participativa. Também são sugeridos os mapas ou lista de desejos que nada mais são do que um exercício para estimular a criatividade do ponto de vista emocional e lúdico, convidando os participantes a externar até mesmo as ideias que seriam consideradas excêntricas ou impossíveis. Deste eixo ainda podem resultar ideias para novas mostras ou coleções para o museu, além de inspiração para a realização de oficinas e workshops artísticos.

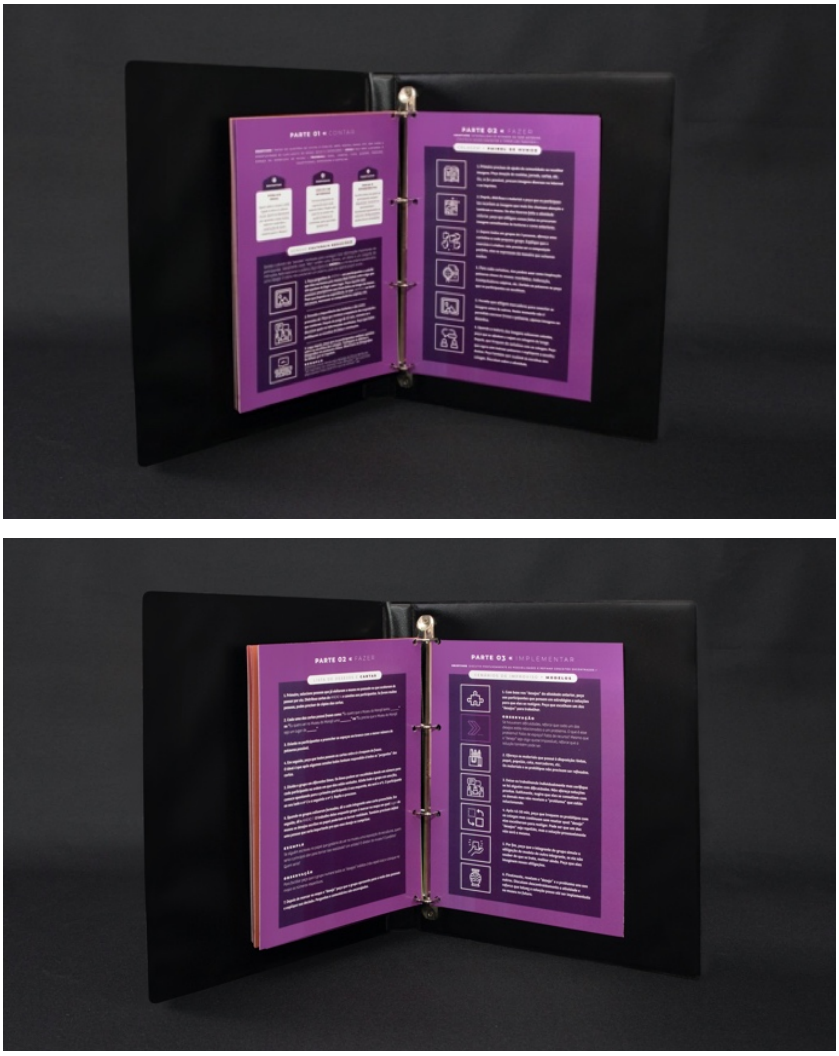


Figura 36: Eixo Temático Transformar

Fonte: Autora (2021)

Além dos eixos temáticos apresentados, o toolkit também conta com anexos (Figura 37), que são *blueprints* a serem utilizados para facilitar a execução das atividades, como: um modelo para construção de fluxos lineares ou linhas do tempo, um modelo para mapa mental, um modelo para mapa de empatia, um breve questionário para sondas culturais, modelos de cartas para recortar, cartas para lista de desejos e um mapa do espaço do museu.



Figura 37: Anexos do Toolkit

Fonte: Autora (2021)

5 CONSIDERAÇÕES

É um fato que as sociedades sempre se reinventaram durante o curso da história, porém as variáveis do mundo contemporâneo sugerem que esse processo seja abordado de novos ângulos e com diferentes habilidades, que englobem o uso das tecnologias, a participação, a atenção à sustentabilidade e, de maneira geral, que abracem hoje possibilidades antes inimagináveis (Manzini, 2014). O design participativo se consolida veementemente neste cenário como uma alternativa a processos de automatizados de projeto.

É preciso cada vez mais entender que trabalhos que se prestam a ser realmente transformadores não são viáveis sem a efetiva colaboração das pessoas. O período de urgência no qual vivemos perpassa a reflexão e principalmente a busca pela valorização de saberes tradicionais, expansão de espaços dedicados à cultura e iniciativas que estimulem a educação.

Dentro deste contexto, com esta dissertação, buscou-se tratar o Museu do Marajó como um espaço expansível, de trocas e vivências culturais para as próprias pessoas da comunidade de Cachoeira do Arari e da Ilha do Marajó, não só para aqueles que vêm de fora. Com isto, procura-se criar uma discussão acerca da utilização do museu para quem é local, fomentar o uso do espaço e dos recursos que ele possui, trazendo dessa maneira um senso de apropriação e pertencimento. E, além de tudo, aumentar as possibilidades de implantação de novos projetos, serviços, produtos e práticas que possam vir a ser pensadas ali no futuro.

De maneira geral, considera-se que esta investigação tenha atendido aos objetivos e metas estabelecidos inicialmente. Ou seja, entende-se que tanto o objetivo geral quanto os específicos foram alcançados, uma vez que o framework idealizado para o projeto foi concretizado através da elaboração de um toolkit, que visa a maior participação da comunidade em diversos aspectos dentro do Museu do Marajó.

Dentre os objetivos específicos, o maior obstáculo encontrado foi durante a fase de testes (pela interferência da pandemia de COVID-19), que teve que ser contornada pela utilização de outras ferramentas de seleção e avaliação de ideias. No mais, a investigação acerca do contexto cultural e museológico marajoara foram satisfatórias, bem como a pesquisa bibliográfica que versa sobre design participativo. Nesta última, no entanto, foram encontradas algumas carências metodológicas e de relatos no que diz respeito à aplicação

do DP em museus, mas isto já era esperado. Este aspecto também foi contornado, desta vez através da adaptação de metodologias estabelecidas de DP em outros setores (desenvolvimento de produtos, serviços, interfaces, etc.).

Quanto às questões norteadoras da pesquisa estabelecidas no início, apenas a primeira não foi respondida de maneira completamente satisfatória ao longo do texto: o certo é que não podemos saber quem é o habitante "modelo", representante da identidade marajoara como um todo. A verdade é que os personagens encontrados foram múltiplos: homens, mulheres, estudantes, mães de santo, administradores, carpinteiros, donas de casa, professores, evangélicos, católicos, umbandistas... Não é possível responder se o museu representa todos eles, mas pode-se afirmar que foi construído pensando em todos. E pode continuar a ser, com o auxílio deste projeto.

5.1 Percurso

O percurso da investigação começou em 2019, após a primeira visita feita ao museu e continuou no mesmo ano ainda em Portugal, onde foi decidido que os seis primeiros meses de 2020 seriam utilizados trabalhando no Brasil, realizando neste período os estudos de campo. Porém, conforme já relatado, esta etapa foi imensamente prejudicada pela pandemia de COVID-19. A situação esteve crítica durante grande parte do ano de 2020, consequentemente o número de pessoas entrevistadas foi bastante reduzido. Assim como o tempo de permanência no museu e o número de viagens planejadas à Cachoeira do Arari. As dificuldades foram ainda reforçadas pela renovação do prédio principal do museu, ou seja, o acervo e as coleções não estavam completos no momento das visitas ao local.

No entanto, a experiência de buscar entender de perto a história do Marajó e do MdM em uma situação como esta foi certamente desafiante, porém se tornou também transformadora. As expectativas com as quais se adentraram esta pesquisa certamente não condizem com os resultados obtidos. Entretanto, isto não significa que o aprendizado não tenha sido igualmente satisfatório e gratificante, especialmente pela hospitalidade encontrada pela autora no município de Cachoeira.

Já a fase de estudo e análise do referencial teórico provou-se bem mais descomplicada. Nota-se que foram adquiridos conhecimentos diversos, não só com as ferramentas de trabalho empregadas no toolkit, mas também em outros campos do design

(design para inovação social, o design de serviços e o design ativista). No futuro estes assuntos merecem uma exploração bem mais detalhada. Além disso, também foram estudados conteúdos aparentemente alheios à disciplina do design, mas que se provaram indispensáveis para a realização do projeto, como a museologia, memória, identidade, museologia social, alguns conceitos de curadoria e outros de antropologia. Estes conteúdos também auxiliaram na delimitação dos eixos temáticos presentes no toolkit; a museologia ajudou a definir aspectos do eixo administrativo e algumas técnicas etnográficas ajudaram a complementar ainda mais as ferramentas de DP.

Já a fase de projeto fez com que criatividade precisasse ser aplicada e adaptações feitas, já que as ferramentas não poderiam requerer o uso de materiais de difícil acesso. O próprio projeto do toolkit também não poderia demandar a hospedagem em plataformas web ou similares, pelo que se decidiu pela impressão do material da maneira mais simples, conforme descrito no capítulo anterior.

5.2 E o Futuro?

Espera-se que exista viabilidade no projeto, mesmo que por enquanto não haja o auxílio de outros *stakeholders* (conforme descrito no subtópico 4.3.1.2. Mapa de Atores). A expectativa é as atividades do toolkit possam ser conduzidas pelo futuro quadro de funcionários do museu ou seus novos monitores, selecionados em 2020. Ou mesmo que grupos interessados na utilização do toolkit possam ceder profissionais – como guias turísticos ou professores – para gerir as reuniões. Espera-se também que possa acontecer em breve o afrouxamento das medidas de isolamento, para que o framework desenvolvido possa ser aplicado com a comunidade de maneira presencial.

De modo geral, não foi o objetivo desta pesquisa sugerir alterações no espaço do MdM ou investigar particularmente como o museu funcionará a partir do momento em que a obra de renovação do ambiente esteja concluída. Mas sim observar o relacionamento que a comunidade ainda possui com o mesmo, sem levar em conta seu espaço físico (uma vez que, durante as duas primeiras visitas, o prédio do museu não estava nem mesmo aberto ou em funcionamento e, ainda assim, o MdM continuava a impactar as vidas das pessoas que vivem em torno dele).

Acredita-se que, independentemente do espaço que o Museu do Marajó venha a ocupar no futuro, e enquanto ele for um espaço público, o museu nunca será

verdadeiramente concluído, restando sempre alguma contribuição a ser feita pela própria comunidade e pelos seus visitantes. E, justamente por isso, esta pesquisa não se encerra com uma única solução em mente, mas sim com um amálgama de práticas a serem adotadas para a construção de políticas, atividades e medidas coletivas. Ações que resgatem a possibilidade de trazer a população para dentro de espaços coletivos, para que os apropriem, cuidem, mantenham e, enfim, habitem.

REFERÊNCIAS

Alexandre, R. F., Novaes, L., & Farbiarz, J. (2016). *Um Convite à Reflexão: Design e a Interação no Museu*. Blucher Design Proceedings, 3814–3824. https://doi.org/10.5151/despro-ped2016-0327

Alcântara, C. S. F. M. (2016). *Ponto de Memória: experiências etnográficas no museu diferente de Terra Firme, Belém-Pa.* Dissertação de Mestrado em Antropologia. Belém: Universidade Federal do Pará. Consultado em 18 de maio de 2021, em: https://ppga.propesp.ufpa.br/ARQUIVOS/dissertacoes/DISSERTA%C3%87%C3%83O%20CAMILA%20MOURA%20ALC%C3%82NTARA.pdf

Almeida, C. C. T. de. (2014). *O conceito de Metadesign: Colloquium on Metadesign, na Universidade Goldsmiths em Londres*. Proceedings of the XVIII Conference of the Iberoamerican Society of Digital Graphics - SIGraDi: Design in Freedom, 62–66. https://doi.org/10.5151/despro-sigradi2014-0008

Alves, D. A. (2009). *A Educação n´O Museu do Marajó*: *Ver, tocar, contextualizar* Dissertação de Mestrado, Belém: Universidade do Estado do Pará. Consultado em 20 de fevereiro de 2021, em: https://ccse.uepa.br/ppged/wp-content/uploads/dissertacoes/02/darcel_andrade_alves.pdf

Amorim, L. B. de. (2010). *Cerâmica marajoara: A comunicação do silêncio.* Belém: Museu Paraense Emílio Goeldi. ISBN: 978-85-61377-48-9

Azevedo, M. A. *O Tamanco e o Vaqueiro: Um Estudo dos Elementos Espetaculares da Dança dos Vaqueiros do Marajó, em Belém do Pará.* Dissertação de Mestrado em Artes Cênicas do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas. Salvador: Universidade Federal da Bahia. Consultado em 07 de abril de 2020, em: https://repositorio.ufba.br/ri/handle/ri/27161

Baek, J. S., Meroni, A., & Manzini, E. (2015*). A socio-technical approach to design for community resilience: A framework for analysis and design goal forming.* Design Studies, 40, 60–84. https://doi.org/10.1016/j.destud.2015.06.004

Bannon, L. J. Ehn, P. (2013). Design Matters in Participatory Design em Simonsen, J. Robertson, T. *International Handbook of Participatory Design.* New York: Routledge

Bauman, Z. (2003). *Comunidade: a busca por segurança no mundo atual.* Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.

Bennett, T. (2018). *Museums, power, knowledge: Selected essays*. Nova Iorque: Routledge Taylor & Francis Group.

Bennet-Martinez, V. Hong, Y. Y. (2014) *The Oxford Handbook of Multicultural Identity.* New York: Oxford University Press

Berry, J. W. Sam, D. L. (2014). Multicultural Societies em Bennet-Martinez, V. Hong, Y. Y.

The Oxford Handbook of Multicultural Identity. New York: Oxford University Press.

Binder, G, Ehn, P., Jacussi, G., Linde, P., Wagner, I. Wagner (2011) *Design Things*. Cambridge: MIT Press.

Bloomberg, J., Karasti, H. (2013). Ethnography: positioning ethnography within Participatory Design em Simonsen, J. Robertson, T. *International Handbook of Participatory Design*. New York: Routledge

Boulhosa, M. S. (2017). *Festividade de São Sebastião, de Cachoeira do Arari: Uma Possibilidade para o Desenvolvimento do Turismo Cultural na Ilha do Marajó, Brasil*. Revista Hospitalidade, 14(1), 1–15. https://doi.org/10.21714/21799164.2017v14n1.748

Buchannan (1992). *Wicked Problems in Design Thinking*. Design Issues, Vol. 8, No. 2, pp. 5-21. The MIT Press.

Bratteteig, T., & Wagner, I. (2014*). Disentangling Participation: Power and Decision-Making in Participatory Design*. Springer International Publishing.

Brandt, E., Binder, T., Sanders, E. B. N. (2013). Tools and techniques: ways to engage telling, making and enacting em Simonsen, J. Robertson, T. *International Handbook of Participatory Design*. New York: Routledge

Brandt, E., Binder, T., Sanders, E. B. N. (2010). *A framework for organizing the tools and techniques of participatory design*. Proceedings of the 11th Biennial Participatory Design Conference on - PDC '10, 195. https://doi.org/10.1145/1900441.1900476

Cabezas, F. (2012). *A ictiofauna no Arquipélago do Marajó. Museu Paraense Emílio Goeldi*. Consultado em 27 de dezembro de 2020, em: <https://www.museu-goeldi.br/noticias/a-ictiofauna-no-arquipelago-domarajo#:~:text=Acredita%2Dse%20que%20a%20ilha,Polycentridae%2C%20Rivulidae%2C%20e%20Trichomycteridae.>

Campos, G. P. Rosa, L. R. O. (2016), A Ressignificação do Inimigo: o Medo dos Mineiros nas Memórias da Revolução de 1932 em Rosa, L. R. O., Ricci, M. M. O., Silva, A. *Memória, Identidades e Políticas Publicas de Cultura*. Jundiaí: Paco Editorial

Canclini, N. G. (2000). *Culturas Híbridas: Estratégias para entrar e sair da modernidade*. São Paulo: EDUSP - Editora da Universidade de São Paulo.

Carvalho, J. P. L., Cruz, B. E. V., & Calvi, M. F. (2019). *Política Agrária e o Ordenamento Territorial no Marajó, Pará*. Mercator (Fortaleza), 18, e18013. Epub September 09, 2019. https://dx.doi.org/10.4215/rm2019.e18013

Chagas Junior, E. M., Maia, M. O. e Neves, S. S. M. (2019). *Cachoeira do Arari: A Experiência Festiva na Elaboração de um Lugar da Ilha do Marajó*. XV Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura - XV ENECULT. Consultado em 25 de março de 2021, em: <http://www.xvenecult.ufba.br/modulos/submissao/Upload-484/112491.pdf

Cross, N. (2006). *Designerly ways of knowing*. Londres: Springer.

_____ (2011). *Design Thinking: Understanding How Designers Think and Work*. Oxford: Berg Publishers.

Cruz, N. M e Pinho, M. J. (2019) *Multilinguismo em Práticas de Linguagem Criativa no Museu do Marajó-Pa.* Revista Philologus, Ano 25, n. 75. Rio de Janeiro: CiFEFiL, set./dez. 2019. Consultado em 06 de março de 2021, em: http://www.filologia.org.br/rph/ANO25/75supl/141.pdf

_____ (2020). *Linguagens e Saberes Afroindígenas em Contexto de Ensino na Amazônia (Museu Do Marajó/Pa).* Revista Humanidades e Inovação v.7, n.15 – 2020. Consultado em 06 de março de 2021, em: https://revista.unitins.br/index.php/humanidadeseinovacao/article/view/2846

Cury, M. X. (2014). *Museologia e conhecimento muselógico – uma perspectiva dentre muitas*. Museologia & Interdisciplinaridade, 3(5). https://doi.org/10.26512/museologia.v3i5.15470

Dijon de Moraes (2009). O papel atual do design em Krucken, L. *Design e território: Valorização de identidades e produtos locais*. São Paulo: Studio Nobel.

DiSalvo, C. Clement, A., Pipek, V. (2013). Design Matters in Participatory Design em Simonsen, J. Robertson, T. *International Handbook of Participatory Design.* New York: Routledge

Drain, A., Shekar, A., Grigg, N. (2018). *Insights, Solutions and Empowerment*: a framework for evaluating participatory design, CoDesign, 17:1, 1-21, DOI:10.1080/157 10882.2018.1540641

Ehn, P. (1993). Scandinavian Design: On Participation and Skill em Schuler, D., & Namioka, A. *Participatory design: Principles and practices.* New York: CRC Press.

Falk, J. H., Dierking, L. D. (1992). *The Museum Experience.* Washington: Whalesback Books.

Fares, J. A. (2007) *Museu do Marajó: Viagem, Acervo e Entrevista com Giovanni Gallo.* Revista Cocar, v. 01 jan/jun. Consultado em 06 de março de 2021, em: https://paginas.uepa.br/seer/index.php/cocar/article/view/144

Ferraz, D. (2020) *SECULT - Roda de Conversa: Museologia para além dos muros.* [Video]. YouTube. Consultado em 04 de novembro de 2020, em: <https://www.youtube.com/watch?v=9AMLzs_oG9k&t=54s&ab_channel=SecultPar%C3 %A1>

Gallo, G. (1997) *Marajó, a ditadura da água*. Belém: Secult.

_____ (1996). *O homem que implodiu.* Belém: Secult.

_____ (2005). *Motivos ornamentais da cerâmica marajoara: modelos para o artesanato de hoje*. Cachoeira do Arari: Museu do Marajó.

Geertz, C. (1973). *The Interpretation of Cultures: selected essays*. New York: Basic Books.

Gil, A. C. (2002). *Como elaborar projetos de pesquisa*. São Paulo: Atlas.

Gohn, M. da G. (2004). *Empoderamento e participação da comunidade em políticas sociais*. Revista 20 Saúde e Sociedade v.13, n.2, p.20-31, maio-ago https://doi.org/10.1590/S0104-12902004000200003

Grecchi, R. B. (2010). *Identidade Brasileira e Condição do Negro em Viva o Povo Brasileiro de João Ubaldo Ribeiro*. Tese de Doutoramento em Letras. São Paulo: Universidade Presbiteriana Mackenzie. Consultado em 20 de maio de 2021, em: https://www.academia.edu/25215073/IDENTIDADE_BRASILEIRA_E_CONDI%C3%87%C3%83O_DO_NEGRO_EM_VIVA_O_POVO_BRASILEIRO_DE_JO%C3%83O_UBALDO_RIBEIRO

Halbwachs, M. (1990). *A Memória Coletiva*. São Paulo: Editora Revista dos Tribunais Ltda.

Hall, S. (2006). *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A.

IBGE, (2018). *Cachoeira do Arari*. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. Consultado em 23 de março de 2021, em: <https://cidades.ibge.gov.br/brasil/pa/cachoeira-do-arari/panorama>

IDEFLOR-Bio. (2020). *Área de Proteção Ambiental do Marajó*. Instituto de Desenvolvimento Florestal e da Biodiversidade do Estado do Pará. Consultado em 27 de dezembro de 2020, em:<https://ideflorbio.pa.gov.br/unidades-de-conservacao/regiao-administrativa-marajo/apa-marajo/>

ICOM (2001). *20ª Asamblea Geral ICOM. Barcelona 2001. I*nternational Council of Museums. Consultado em 21 de março de 2021, em: <https://www.icom-ce.org/20a-asamblea-gral-icom-barcelona-2001/>

IDESP (2013). *Pacto pelo Pará de Redução da Pobreza: Região de Integração do Marajó*. Consultado em 17 de dezembro de 2020, em: <http://seplad.pa.gov.br/wp-content/uploads/2015/07/plano_marajo_2013-2014_seas.pdf>

Jones, A. (2007). *Memory and Material Culture*. Cambridge: Cambridge University Press

Kensing, F. Greenbaum, J. (2013). Heritage: having a say em Simonsen, J. Robertson, T. *International Handbook of Participatory Design.* New York: Routledge

Krucken, L. (2009). *Design e território: Valorização de identidades e produtos locais*. São Paulo: Studio Nobel.

Leavy, P. (2017). *Research design: Quantitative, qualitative, mixed methods, arts-based, and community-based participatory research approaches*. New York: The Guilford Press.

Le Goff, J. (1990). *História e Memória.* Campinas: Editora da UNICAMP.
Lemos, R., & Castro, O. (2008). *Tecnobrega: O pará reinventando o negócio da música.* Rio de Janeiro: Aeroplano Editora.

Leite, P. P. (2014). *A Miséria da Museologia: Reflexões sobre a museologia social em Portugal*. Papers on Qualitative Research Issue 5 – Sprng 2014 - Informal Museology Studies nº 5. ISSN – 2182-8962

Lima, A. M. M. de, Oliveira, L. L. de Fontinhas, R. L., & Lima, R. J. da S. (2005). *ILHA DO Marajó: Revisão Histórica, Hidroclimatologia, Bacias Hidrográficas E Propostas De Gestão*. *Holos Environment*, *5*(1), 65–80. Consultado em 20 de março de 2020, em: https://doi.org/10.14295/holos.v5i1.331

Linhares, A. M. A. (2007). *De caco a espetáculo: A produção cerâmica de Cachoeira do Arari (ilha do Marajó, PA)*. Dissertação de Mestrado, Departamento de Antropologia Pós Gradução em Ciências Sociais, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas. Universidade Federal do Pará, Belém. Consultado em 14 de março de 2021, em: http://repositorio.ufpa.br/jspui/handle/2011/5265

Lisboa, P. L. B. (2012). *A terra dos Aruã: Uma história ecológica do arquipélago do Marajó*. Belém: Museu Paraense Emílio Goeldi.

Magaldi, M. B. (2006). *O Ecomuseu do Quarteirão Cultural do Matadouro de Santa Cruz: estrutura e propostas.* Revista Eletrônica Jovem Museologia – Estudos sobre Museus, Museologia e Patrimônio. Ano 01, nº. 01, agosto, ISSN – 1980-6375.

Manzini, E. (2014). *Making Things Happen: Social Innovation and Design*. Design Issues, 30(1), 57–66. https://doi.org/10.1162/DESI_a_00248

Manzini, E. (2015). *Design, when everybody designs: An introduction to design for social innovation*. Massachusetts: The MIT Press.

Meirelles Filho, J. (2013). *O Marajó de Lisboa. Boletim do Museu Paraense Emílio Goeldi. Ciências Humanas*, 8(1), 225-238. https://doi.org/10.1590/S1981-81222013000100013

Moura, M. (2010). *Poéticas Do Design Contemporâneo: A Reinvenção Do Objeto*. 13. III Seminário Nacional de Pesquisa em Cultura Visual. Anais do III Seminário Nacional de Pesquisa em Cultura Visual. Goiânia: Editora da UFG.

Mulgan, (2012). *Social Innovation, What it Is, why it matters, how it can be accelerated?*

Najar, R. *Perspectivas epistemológicas e design: uma abordagem pós-estruturalista*. Estudos em Design (Revista online), V 27, n.1, 2019, p. 149-160.

Netto, F. B. Cardoso, D. M. Santos, P. H. S. (2019). *Imagens de Campo — Apresentação fotoetnográfica dos jogos de identidade quilombola do Marajó*
https://medium.com/fotocronografias/imagens-de-campo-apresenta%C3%A7%C3%A3o-

fotoetnogr%C3%A1fica-dos-jogos-de-identidade-quilombola-do-maraj%C3%B3-7bbdf0cdfcfc

Oliveira, K. (2012) *Curandeiros e pajés numa leitura museológica: o Museu do Marajó Pe. Giovanni Gallo - PA*. Dissertação de Mestrado em Museologia e Patrimônio. Rio de Janeiro: Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. Consultado em 07 de março de 2020, em: http://www.unirio.br/ppg-pmus/copy_of_karla_cristina_damasceno_de_oliveira.pdf

Oyugi, C., Nocera, J. A., Dunckley, L., & Dray, S. (2008). *The challenges for participatory design in the developing world*. Conferences. Proceedings Participatory Design Conference, CPSR/ACM, Trustees of Indiana University ISBN 978-0-9818561-0-0

Pacheco, A. S. (2010) A Conquista do Ocidente Marajoara: índios, portugueses e religiosos em reinvenções históricas em Schaan, D. P. & Martins, C. P. *Muito além dos campos: Arqueologia e história na Amazônia Marajoara*. Consultado em 20 de agosto de 2020, em: https://livroaberto.ufpa.br/jspui/bitstream/prefix/450/1/CapitulodeLivro_PatrimPatrimPatrimonioArqueo.pdf

Pacheco, A. S. (2012). *Cosmologias Afroindígenas na Amazônia Marajoara*. Projeto História, São Paulo, n. 44, pp. 197-226, jun. 2012.

Papanek, V (1984). *DESIGN FOR THE REAL WORLD: Human Ecology and Social Change*. London: Thames & Hudson le.

Peabiru. (2013). *Viva Marajó - Ordenamento Fundiário de um território verde*. Belém: Instituto Peabiru.

Pereira, B. de O., & Valle, M. G. do. (2017). *O discurso museológico e suas tipologias em um museu de história natural*. Ciência & Educação (Bauru), 23(4), 835–849. https://doi.org/10.1590/1516-7313200040004

Pereira Casali, J., & Peres Gonçalves, J. (2018). *Pós-estruturalismo: Algumas considerações sobre esse movimento do pensamento*. REDD – Revista Espaço de Diálogo e Desconexão, 10(2), 84–92. https://doi.org/10.32760/1984-1736/REDD/2018.v10i2.11344

Quadros, H. S. A. (2019). *A Epistemologia da Educação Museal na Amazônia Paraense: Um estudo sobre o Programa O Museu Goeldi de Portas Abertas*. Tese de Doutoramento Programa de Pós-Graduação em Educação, Instituto de Ciências da Educação. Belém: Universidade Federal do Pará. Consultado em 20 de novembro de 2020, em: http://ppged.propesp.ufpa.br/

Robertson, T., & Simonsen, J. (2012). *Challenges and Opportunities in Contemporary Participatory Design*. Design Issues, 28(3), 3–9. https://doi.org/10.1162/DESI_a_00157

Rosa, L. R. O., Ricci, M. M. O., Silva, A. (2016). *Memória, Identidades e Políticas Publicas de Cultura*. Jundiaí: Paco Editorial.

Rijo, C.S.T.D. (2013). *O design e a cultura visual urbana.* Convergências: Revista de Investigação e Ensino das Artes. ISSN 1646-9054. N.º 12.
1646-9054

Riul, M., Medeiros, C.H., Barbosa, A.V., & Santos, M.C. (2015). *Design espontâneo e Hibridismos: Artefatos da cidade e artefatos do interior*. Revista Estudos em Design. Rio de Janeiro: v. 23 | n. 2, p. 59 – 74 | ISSN 1983-196X

Rodgers, P., Anusas, M. (2008) *Etnography and Design*. In: International Conference on Engineering and product design education. September 2008, Universitat Politecnica de Catalunya, Barcelona, Espanha.

Salles, V. (1971). *O negro no Pará sob o regime da escravidão*. Rio de Janeiro: Fundação Getúlio Vargas, Belém: Universidade Federal do Pará.

Sanders, E. B.-N. (2002). *From user-centered to participatory design approaches*. CRC Press. DOI: 10.1201/9780203301302.ch1

Sanders, E. B.-N., & Stappers, P. J. (2008). *Co-creation and the new landscapes of design.* CoDesign: International Journal of CoCreation in Design and the Arts, 4(1), 5–18. https://doi.org/10.1080/15710880701875068

Sanders, E. B.-N., Brandt, E. & Binder, T. (2010). *A framework for organizing the tools and techniques of participatory design*. In Proceedings of the 11th Biennial Participatory Design Conference (PDC '10). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 195–198. DOI: https://doi.org/10.1145/1900441.1900476

Sanders, E. B.-N., & Stappers, P. J. (2014). *Probes, toolkits and prototypes: three approaches to making in codesigning*. CoDesign: International Journal of CoCreation in Design and the Arts, 10:1, 5-14, DOI: 10.1080/15710882.2014.888183

Santos, A. (2018). *Seleção do método de pesquisa: guia para pós-graduando em design e áreas afins*. Curitiba: Editora Insight.

Schaan, D. P. (2006). *Arqueologia, público e comodificação da herança cultural: O caso da cultura marajoara*. Revista Arqueologia Pública, 1(1), 19.
https://doi.org/10.20396/rap.v1i1.8635819

Schaan, D. P. (2007). *A Arte da Cerâmica Marajoara: Encontros entre o passado e o presente*. Habitus, 5(1), 99. https://doi.org/10.18224/hab.v5.1.2007.99-117

Schaan, D. P. & Martins, C. P. (2010) *Muito além dos campos: Arqueologia e história na Amazônia Marajoara.* Consultado em 20 de agosto de 2020, em:
https://livroaberto.ufpa.br/jspui/bitstream/prefix/450/1/CapitulodeLivro_PatrimPatrimPatrimonioArqueo.pdf

Selloni, D. (2017). *CoDesign for Public-Interest Service*s. Milan: Springer International Publishing.

Smith, C. S. (1989) Museums, Artefacts, and Meanings em Vergo, P. *The New Museology*. Londres: Reaktion Books

Segalowitz, M. (2012). "*Participation" in Participatory Design Research*. Dissertação de Mestrado, Master's of Applied Engineering. Queensland: Queensland University of Technology. Consultado em 17 de março de 2020, em: https://eprints.qut.edu.au/50639/1/Miri_Segalowitz_Thesis.pdf

SEPLAN (2017). *Governo do Estado entrega a nova rodovia PA-154 para a população do Marajó* – Secretaria de Planejamento do Estado do Pará. Consultado em 17 de março de 2020, em: <http://seplan.pa.gov.br/governo-do-estado-entrega-nova-rodovia-pa-154-para-popula%C3%A7%C3%A3o-do-maraj%C3%B3>

Simon, N. (2010). *The Participatory Museum.* Santa Cruz: Museum 2.0.

Stickdorn, M., Hormess, M., Lawrence, A., & Schneider, J. (2018). *This is service design doing: Applying service design thinking in the real world: a practitioner's handbook*. Sebastopol: O'Reilly Media, Inc.

Taxén, G. (2004). *Introducing participatory design in museums.* Proceedings of the Eighth Conference on Participatory Design Artful Integration: Interweaving Media, Materials and Practices - PDC 04. doi:10.1145/1011870.1011894

UFPA. (2012). *Relatório Analítico do Território do Marajó*. Consultado em 17 de dezembro de 2020, em: <http://sit.mda.gov.br/download/ra/ra129.pdf>

UNESCO. (2015). *Recomendação Referente à Proteção e Promoção dos Museus e Coleções, sua Diversidade e Seu Papel na Sociedade*. Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura. Consultado em 17 de dezembro de 2020, em: <https://www.museus.gov.br/wp-ontent/uploads/2016 /11/Unesco_Recomendacao-Final_POR-traducao-nao-oficial.pdf

Vasconcelos, C. B. (2017). *Memória, patrimônio, inovação e design: o caso do ladrilho hidráulico – o design frente a preservação dos artefatos de memória e do patrimônio cultural.* Tese de Doutoramento Programa de Pós-Graduação em Design, Centro De Artes e Comunicação. Recife: Universidade Federal de Pernambuco. Consultado em 20 de novembro de 2020, em: http://ppged.propesp.ufpa.br/

Vergo, P. (1989) *The New Museology*. Londres: Reaktion Books.

Wild, B. D. M. (2017). *Os Ecomuseus e museus comunitários e os desafios da acessibilidade e da inclusão*. Museologia & Interdisciplinaridade, 6(12). https://doi.org/10.26512/museologia.v6i12.16357

Zanirato, S. H. (2018). *Patrimônio e identidade: Retórica e Desafios nos Processos de Ativação Patrimonial*. Revista CPC, 13(25), 7–33. https://doi.org/10.11606/issn.1980-4466.v13i25p7-33

ANEXOS

ANEXO 1 – ENTREVISTAS GRAVADAS

• ENTREVISTA SEMI ESTRUTURADA 01 – 01/09/20 e 02/09/20
Sr. Otaci Gemaque, 73 anos, Presidente Interino do Museu do Marajó

• ENTREVISTA SEMI ESTRUTURADA 02 – 02/09/20
Professor Lino Ramos, 73 anos, Professor e Assessor da Secretária de Cultura de Cachoeira do Arari

• ENTREVISTA SEMI ESTRUTURADA 03 – 02/09/20
Filomena, 48 anos, artesã e vendedora.

• ENTREVISTA SEMI ESTRUTURADA 04 – 02/09/20
Dona Maria Nunes, 66 anos, dona de terreiro, aposentada.

• ENTREVISTA SEMI ESTRUTURADA 05 – 02/09/20
Zezé, 58 anos, Secretária do Museu.

• ENTREVISTA SEMI ESTRUTURADA 06 – 02/09/20
Maria de Fátima Pereira Cunha, 67 anos, aposentada.

• ENTREVISTA SEMI ESTRUTURADA 08 – 03/09/20
Laysa, 18 anos, estudante.

• ENTREVISTA SEMI ESTRUTURADA 10 – 02/09/20
Virgulino Gomes, 61 anos.

• ENTREVISTA SEMI ESTRUTURADA 11 – 02/09/20
Elielma, 35 anos, vendedora.

• ENTREVISTA SEMI ESTRUTURADA 12 – 02/09/20
Suanny, 21 anos, vendedora.

• ENTREVISTA SEMI ESTRUTURADA 13 – 02/09/20
Emilia, 47 anos, vendedora e artesã.

• ENTREVISTA SEMI ESTRUTURADA 14 – 02/09/20
Enéas, 42 anos, administrador do alojamento da prefeitura.

ANEXO 2 – TERMO DE CONSENTIMENTO



Universidade do Minho
Escola de Arquitetura

TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA UTILIZAÇÃO DE
IMAGEM E VOZ PARA FINS DE PESQUISA

Eu, _____, autorizo a utilização da minha imagem e som de voz, na qualidade de participante/entrevistado(a) no projeto de pesquisa intitulado Identidade e Memória: a possibilidade de construção de uma nova narrativa para o Museu do Marajó por meio do design participativo, sob responsabilidade de Paula Thais Cardoso Feio vinculado(a) ao Mestrado em Design de Produto e Serviços da Universidade do Minho em Guimarães, Portugal.

Tenho ciência de que não haverá divulgação da minha imagem nem som de voz por qualquer meio de comunicação, sejam elas televisão, rádio ou internet, exceto nas atividades vinculadas ao ensino e a pesquisa explicitadas anteriormente. Tenho ciência também de que a guarda e demais procedimentos de segurança com relação às imagens e sons de voz são de responsabilidade do(a) pesquisador(a) responsável.

Deste modo, declaro que autorizo, livre e espontaneamente, o uso para fins de pesquisa, nos termos acima descritos, da minha imagem e som de voz.

_____ _____

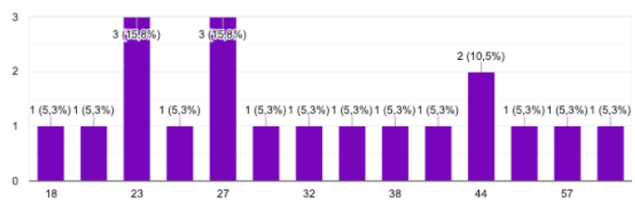
Assinatura do (a) participante Nome e Assinatura da pesquisadora

Cachoeira do Arari, ___ de _____de _____

ANEXO 3 - DADOS DO QUESTIONÁRIO ONLINE

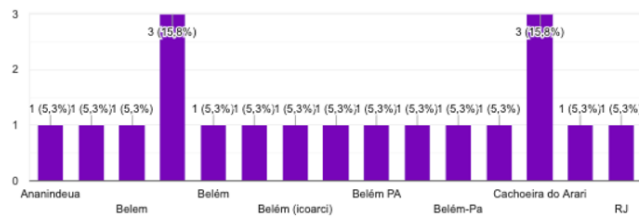
Sua Idade

19 respostas



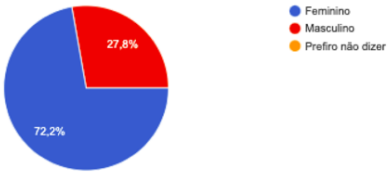
Local de Moradia

19 respostas



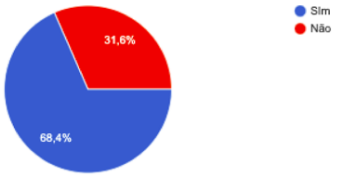
Gênero

18 respostas



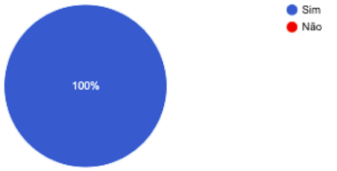
Já visitou o Museu do Marajó em Cachoeira do Arari?

19 respostas



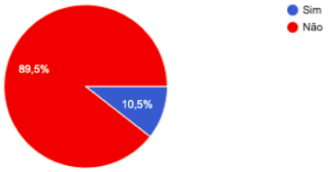
Se não, teria interesse em visitar?

19 respostas



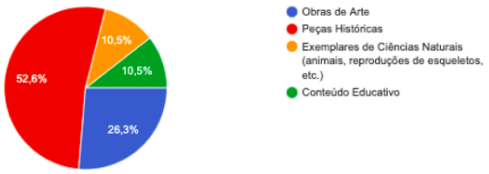
Já participou de alguma atividade de criação em um museu?

19 respostas



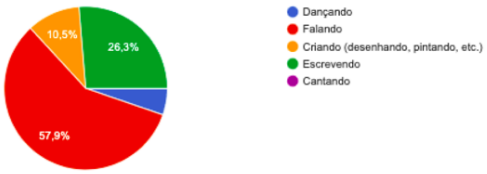
Quando visita um museu, o que mais lhe atrai?

19 respostas



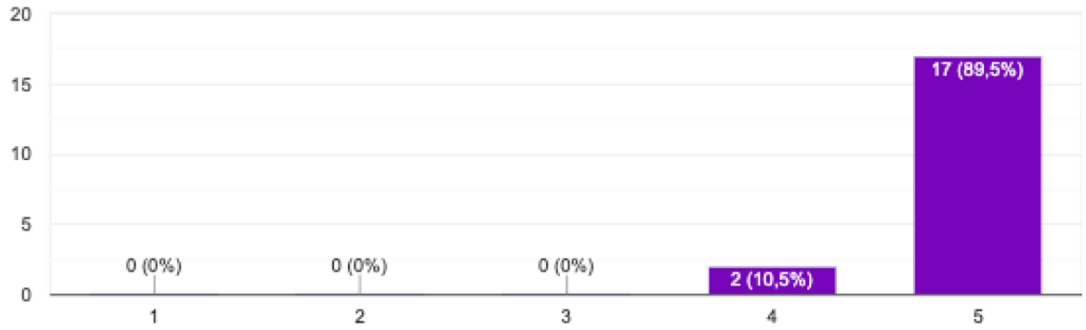
Quando está participando de uma atividade em grupo, como te expressas melhor?

19 respostas

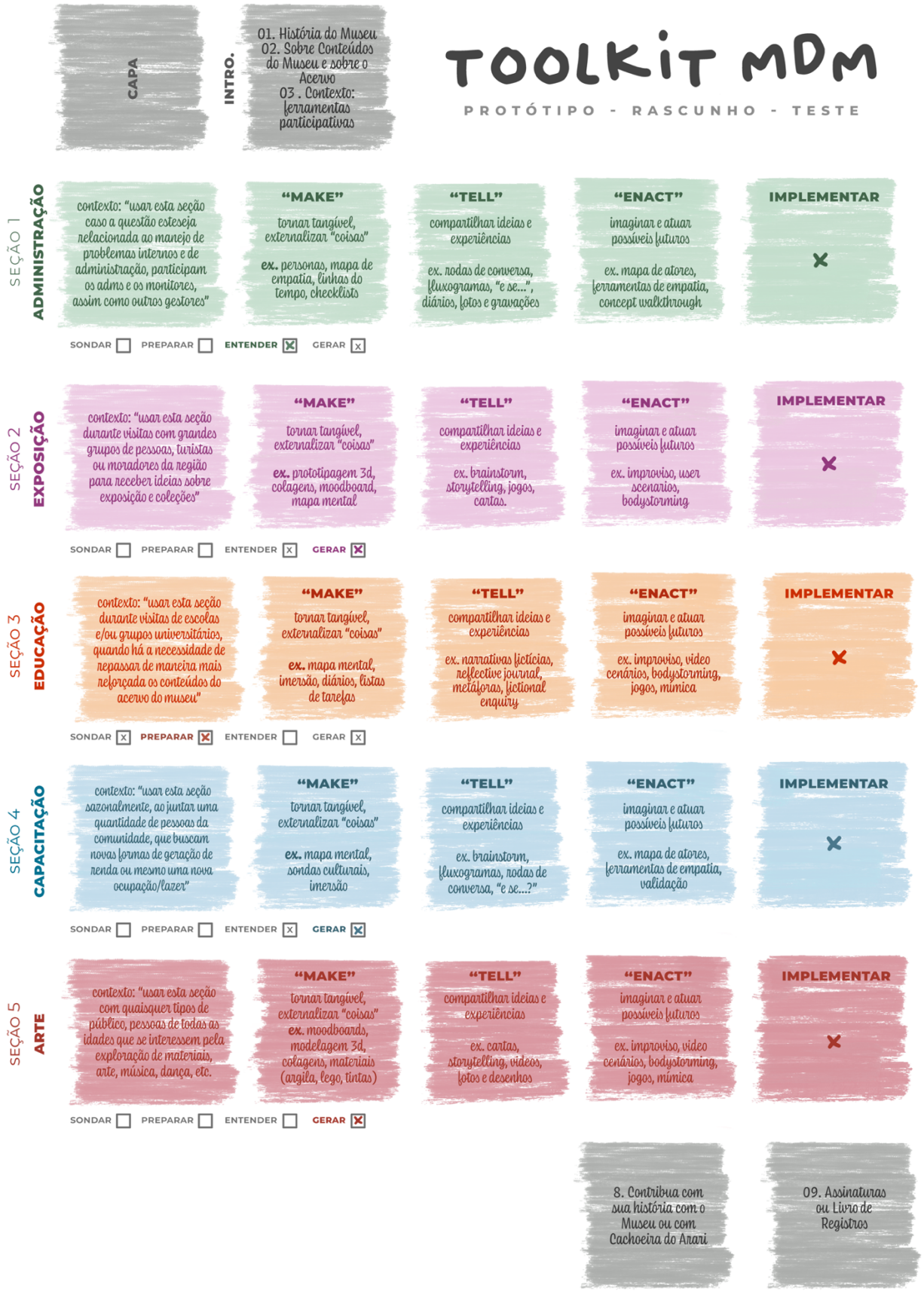


De 1 a 5, o quanto estarias disposto a participar de atividades dento do Museu do Marajó?

19 respostas



ANEXO 4 – PROTÓTIPO/RASCUNHO



MUSEU DO MARAJÓ
CACHOEIRA DO ARARI
PARÁ - BRASIL

KIT DE FERRAMENTAS PARTICIPATIVAS

ENTENDER

SOBRE

Este documento é um toolkit, ou um kit de ferramentas.
Aqui, se encontram diversas atividades e técnicas inspiradas no Design Participativo e no Design de Serviços. Mesmo que esses dois conceitos não sejam lá muito familiares, eles podem ajudar a lidar com pessoas, sistemas e novos produtos.

E O MUSEU?

O Museu do Marajó é um espaço riquíssimo que inspira a criação, o conhecimento e o desenvolvimento na sociedade marajoara. Com este toolkit, espera-se que esse processo seja ainda mais frequente e também divertido. Afinal, as técnicas instigadas aqui tem como objetivo facilitar processos e conversas com membros da comunidade e funcionários. Além, também, de ouvir os estudantes, artistas e visitantes, para que o museu se renove e cresça cada vez mais.

E COMO USAR?

O toolkit está organizado em eixos temáticos ou seções para fins específicos. Cada seção também se divide em três etapas. Porém, espera-se que esse kit seja utilizado da maneira que seja mais confortável para cada um, então não se prenda à amarras. Arrisque-se!

E QUEM VAI USAR?

É necessário que haja pelo menos 01 "monitor" para cada reunião participativa proposta, para que ele (a) dê início às atividades e leia as instruções. Mas o ideal mesmo é que todos que puderem participar, participem. Um "quebra gelo", um jogo ou uma dinâmica antes do início de cada sessão também é bastante aconselhável.

Aproveitem!

CONTEÚDO &
DIAGRAMAÇÃO:
PAULA FEIO

2021 BELÉM - BRASIL

MUSEU DO MARAJÓ
CACHOEIRA DO ARARI
PARÁ - BRASIL

ADMINISTRAR

Esta seção foi planejada para a resolução de problemas administrativos do Museu do Marajó. Dê preferência para participantes como administradores, guias e monitores, assim como outros gestores, internos ou parceiros.

01

PARTE 01 « CONTAR

OBJETIVOS: IDENTIFICAR PROBLEMAS EM RELAÇÃO A ARMAZENAMENTO DE ACERVO, GERÊNCIA DE RECURSOS, INVENTÁRIOS E DOCUMENTAÇÃO, ATENDIMENTO AO VISITANTE, GESTÃO PESSOAL, SEGURANÇA, ETC. « **LOCAL**: SALA COM CADEIRAS EM CÍRCULOS « **MATERIAL:** PAPEL, CANETAS, QUADRO OU CARTOLINA

1 RECRUTAR

PÚBLICO IDEAL

Quem está ligado às decisões do museu. Quem trabalha e administra? Identifique quem é o participante chave. Quem ajudaria a atrair pessoas para reuniões?

2 PREPARAR

TÓPICO DE INTERESSE

Escreva perguntas ou suposições que vocês querem testar. Podem usar post-its ou anotar em quadros brancos ou cartolinas, para que todos possam ver.

3 PARTILHAR

IDEIAS E EXPERIÊNCIAS

Escolha datas nas quais os participantes estejam disponíveis. Comecem se apresentando e distribuindo igualmente os materiais. Realize quantas sessões forem necessárias.

EXERCÍCIO **"E SE...?"**



1. Peça a cada um dos participantes que anotem em um papel cenários diferentes, que se relacionem com o problema ou suposição definidos no início. Cada frase precisa começar com "e se...?"



EXEMPLO
"E se o nosso museu interagisse pelas redes sociais?"
"E se um visitante precisar acessar o conteúdo X?"
"E se alguém desejar realizar um evento no museu"?



2. Peça aos participantes que troquem os papéis entre si e de maneira aleatória leiam as questões que os outros escreveram.



3. Logo depois, peça que eles ofereçam opiniões ou sugestões sobre estas questões. Não espere muito tempo, o ideal é que sejam sugestõs espontâneas e não soluções 100% elaboradas.

PARTE 01 « CONTAR

EXERCÍCIO **FLUXOS**



1. Peça aos participantes que, em sequência, utilizem o ANEXO 1 **para descrever a sucessão de eventos que acontece em determinada atividade no museu. A atividade deve se relacionar com o tópico de interesse escolhido no início.**



EXEMPLO

"Quando uma nova peça chega ao museu, as etapas são: 1. Recepção 2. Criação de Ficha Catalográfica 3. Escolha do local para exposição ou Armazenamento na reserva técnica. etc.'



2. Quando o esquema estiver finalizado, debatam entre si quais os pontos positivos e negativos nesta sequência. Quais são as etapas que mais trazem problemas ou atrasam o processo?



3. Identifiquem as etapas problemáticas em vermelho e verifiquem se elas podem ser corrigidas ou excluídas. Marquem também as etapas saudáveis e discutam se elas podem ser melhoradas.

PARTE 02 « FAZER

OBJETIVOS: EXTERNALIZAR OS ACHADOS DA FASE ANTERIOR, CONSTRUIR NOVOS CONCEITOS E TORNÁ-LOS TANGÍVEIS «

EXERCÍCIO **MAPA MENTAL**

1. Utilizando o ANEXO 2**, escreva no centro o tópico de interesse do grupo.**

2. Cada ramificação deve conter palavras relacionadas ao assunto central. O exercício é livre, pode conter também dados, fotografias, colagens, etc.

OBSERVAÇÃO

Os participantes devem trabalhar emconjunto, não importa se a organização não estiver perfeita.

3. Após 30 a 40 minutos, afastem-se e percebam quais palavras ou temas aparecem mais frequentemente.

4. Anotem esses temas em uma cartolina ou em um papel separado

EXERCÍCIO **MAPA DE EMPATIA**

Esse exercício permite que haja maior entendimento de uma atividade, ajudando a encontrar soluções concretas. Busca prever as atitudes e pensamentos de alguém ao tentar resolver um conflito ou realizar uma tarefa. É dividido em 4 quadrantes **(DIZ, PENSA, FAZ E SENTE).**

1. Com o ANEXO 3**, coloque o mapa em uma superfície que todos possam ver. Escolha um dos cenários do exercício** fluxos **e defina seu personagem central**

EXEMPLO

O personagem pode ser um administrador, um guia ou um visitante do museu. Ajuda imaginar qual a sua idade, gênero e outras características marcantes.

2. Peça aos participantes que colem post-its nos quadrantes, se o grupo decidir que certa atividade não condiz em um quadrante, é possível trocar.

3. Quando terminarem, discutam os padrões que aparecereram.

OBSERVAÇÃO

O que o personagem central diz é igual ao o que ele sente? Se não, por quê existe essa diferença?
Em quais quadrantes o peronagem esteve frustrado?
Em quais ele esteve feliz?

PARTE 03 « IMPLEMENTAR

OBJETIVOS: DISCUTIR PROFUNDAMENTE AS POSSIBILIDADES E REFINAR CONCEITOS ENCONTRADOS «

EXERCÍCIO **CENÁRIOS**



1. Utilizando novamente o ANEXO 2, **em cada ramificação escreva uma solução ou descoberta encontrada nos exercícios anteriores. Nos ramos subsequentes, escrevam as condições para que essa solução seja possível.**



2. Escolham em conjunto a solução que parece mais viável



3. Depois, pensem em todas as pessoas que precisariam ser ativadas para que essa solução fosse realizada. Cada membro do grupo pode representar um personagem central.



EXEMPLO

Integrante 1 é a diretora da secult, Integrante 2 é o visitante-turista, Integrante 3 é o presidente do museu.



4. Imaginem um diálogo entre todos esses atores e encenem. Não precisa ser perfeito, mas precisa seguir uma linha do tempo.



OBSERVAÇÃO

Como essas pessoas entrariam em contato umas com as outras? Quais os documentos necessários para que elas possam trabalhar juntas? É preciso capital e investimento financeiro do MdM? De onde esses fundos podem vir?



5. Escolham um membro do grupo para gravar, resumir ou registrar essa interação.

CAPACITAR

Esta seção deve ser usada sazonalmente, dando preferência a pessoas da comunidade, moradores de Cachoeira que buscam novas formas de geração de renda ou mesmo uma nova ocupação/lazer.

02

PARTE 01 « CONTAR

OBJETIVOS: IDENTIFICAR OPORTUNIDADES EM RELAÇÃO À MODOS DE VIDA, GERAÇÃO DE RENDA, HOBBIES, ATIVIDADES ESPORTIVAS E LÚDICAS. « **LOCAL**: SALA COM CADEIRAS EM CÍRCULOS « **MATERIAL:** PAPEL, CANETAS, QUADRO OU CARTOLINA, GRAVADOR DE VIDEO/VOZ OU SMARTPHONE

1 RECRUTAR

PÚBLICO IDEAL

Quem está ligado à Comunidade de Cachoeira. Quem se interesaria por aprender coisas novas? Quem é o participante chave, que ajudaria a atrair pessoas para reuniões?

2 PREPARAR

TÓPICO DE INTERESSE

Escreva perguntas ou suposições que vocês querem testar. Podem usar post-its ou anotar em quadros brancos ou cartolinas, para que todos possam ver.

3 PARTILHAR

IDEIAS E EXPERIÊNCIAS

Escolha datas nas quais os participantes estejam disponíveis. Comecem se apresentando e distribuindo igualmente os materiais. Realize quantas sessões forem necessárias.

SONDAS **CULTURAIS REDUZIDAS**

Sondas culturais são "pacotes" montados para conseguir tirar informações importantes de participantes. Geralmente os "kits" contêm uma câmera, um diário e um conjunto de instruções. Após selecionar o público, faça cópias do **ANEXO 4** ou crie seu próprio questionário como desejar. O "diário" não precisa ser um caderno, pode ser apenas papel avulso.



1. Entregue as perguntas do ANEXO 4 **aos participantes e peça que eles escrevam pelo menos duas linhas ao dia sobre algo que eles gostem de fazer. Peça às pessoas que possuem smartphones que tirem uma foto por dia de algo que eles considerem interessante na sua rotina.**



2. Após o prazo de 1 semana, reúnam-se e discutam quais informações foram recolhidas. Peça que todos justifiquem as escolhas de fotos e suas anotações.



3. Logo depois, peça que os participantes emitam opiniões sobre as escolhas dos colegas. Traduzam os diários e fotografias em palavras chave. Observem as fotografias de temas que se repetem.

EXEMPLO

palavras-chave: #natureza #beleza #conversa #arte etc.

PARTE 02 « FAZER

OBJETIVOS: EXTERNALIZAR OS ACHADOS DA FASE ANTERIOR, CONSTRUIR NOVOS CONCEITOS E TORNÁ-LOS TANGÍVEIS «

CHUVA DE **IDEIAS**



1. Com base nas palavras/problemas do exercício anterior, apresente aos participantes um quadro ou uma cartolina com o tema no centro.



2. Entregue aos participantes pedaços de papel ou post-its. Peça que eles escrevam ideias ou pensamentos acerca do assunto. Encoraje ideias absurdas. Nada é impossível.



3. Peça que passem adiante o papel e escrevam algo para complementar a ideia do outro colega. Recolha os papéis e cole-os no quadro.



4. Faça uma segunda sessão e peça agora que o grupo fale em voz alta suas ideias. Se a rodada for satisfatória, encerre. Se não, continue a insistir em novas contribuições.



5. Repita sessões se necessário. Quando o quadro estiver cheio, comece a agrupar ideias e pensamentos por critérios que vocês decidirão juntos. Os problemas que surgirem com cada ideias deverão ser anotados também.



EXEMPLO

Os critérios podem ser: soluções rápidas, sonhos, atividades do dia-a-dia, complexidade, etc.

PARTE 02 « FAZER

CARTAS + **IMAGENS**

Esse exercício serve como uma atividade complementar ao brainstorm, para que as ideias possam ser melhoradas e os obstáculos percebidos.

1. De acordo com os problemas que surgiram na atividade anterior, confeccione cartas (ANEXO 5) **com as questões levantadas. As cartas devem ser o dobro do número de participantes. 10 participantes = 20 cartas. Não há problema se algumas das cartas estiverem repetidas.**

2. Divida o grupo grande em grupos menores de 3 a 4 pessoas. O ideal é que existam pelo menos 3 grupos separados.

3. Entregue a cada grupo uma porção correspondente de cartas.

EXEMPLO

Se um grupo tiver 3 pessoas, entregue 6 cartas.
Isso produzirá pelo menos 18 desenhos.

4. Peça a cada membro do grupo que desenhe pelo menos três "soluções" para cada carta. Mantenha o tempo breve, explique que não há problema em desenhos simples ou "feios". Os desenhos só precisam passar uma mensagem.

5. Peça aos integrantes que decidam em conjunto qual o desenho que eles irão escolher para representar o grupo e apresentar para os demais.

6. Quando terminarem, encoraje os outros participantes (de fora do grupo que está apresentando) a discutir as soluções, propor melhorias e observar os padrões que aparecererem. Escreva os achados em um quadro ou cartolina.

PARTE 03 « IMPLEMENTAR

OBJETIVOS: DISCUTIR PROFUNDAMENTE AS POSSIBILIDADES E REFINAR CONCEITOS ENCONTRADOS «

MAPA DE **ATORES**



1. Utilizando o ANEXO 2, **escolham uma solução encontrada que pareça mais viável. Não há problema se não estiver 100% elaborada, a ideia terá tempo para amadurecer. Posicione a ideia, mas principalmente o público receptor da ideia no centro do mapa.**



EXEMPLO

Se a ideia está relacionada à arte, imaginem quem estaria interessado em se envolver nesse ramo. Se estiver relacionada à computação ou outros, tentem imaginar quem ali no grupo se beneficiaria.



2. Posicionem outros "atores" ao redor da ideia e do personagem central. Quanto mais relacionado ao tema/ideia/personagem central, mais próximo do centro. Usem post-its.



EXEMPLO

Se a ideia depende de uma oficina, por exemplo, o "ator" museu poderia ceder o espaço. Se a ideia se relacionar a um ofício, será que algum "ator" da comunidade domina esse assunto? E os materiais para realização da atividade, podemos conseguir com um "ator" comerciante local? De onde esses fundos podem vir?



3. Observe o mapa e faça outras conexões entre os nomes, se julgar necessário. Remova alguns atores de suas posições se elas não parecerem adequadas. Adicione novos se preciso for. Quem mais ofereceria suporte, materiais ou recursos?



4. Ao fim da atividade, é esperado que vocês tenham já alguma noção de como tirar a ideia do papel e a quem recorrer para cada etapa. Montem um plano de ação e dividam as tarefas de acordo com um cronograma.

EDUCAR

Esta seção pode ser utilizada durante visitas de escolas ou grupos universitários, quando há vontade de reforçar os conteúdos do acervo do museu. Também serve para avaliar a opinião dos visitantes. As atividades de cada parte podem ser realizadas em sequência ou isoladas.

03

PARTE 01 « CONTAR

OBJETIVOS: TRATAR DE ASSUNTOS RELATIVOS AO ENSINO DE HISTÓRIA, CIÊNCIAS NATURAIS, ARTE, PATRIMÔNIO, CONSERVAÇÃO E ACERVO DO MUSEU EM GERAL « **LOCAL**: SALA BEM ILUMINADA, O ESPAÇO DE EXPOSIÇÃO DO MUSEU E A CIDADE DE CACHOEIRA DO ARARI « **MATERIAL:** PAPEL, CANETAS, TINTA, QUADRO OU CARTOLINA, TESOURAS, SMARTPHONES, IMPRESSORA E COMPUTADOR.

1 RECRUTAR

PÚBLICO IDEAL

Quem veio ao museu em busca de conhecimento, novas atividades e pesquisa? Pessoas de todas as idades que busquem se aprofundar na cultura e modo de vida marajoaras.

2 PREPARAR

TÓPICO DE INTERESSE

O tópico deve ser sazonal, em uma semana (ou mês) pode ser sobre cerâmica, em outra história marajoara, em outro artesanato, etc. O grupo pode fazer uma votação.

3 PARTILHAR

IDEIAS E EXPERIÊNCIAS

Escolha datas nas quais o museu esteja sendo frequentado por escolas e/ou números grandes de pessoas. Em geral, o número de sessões não ultrapassará 1 ou 2.

FOTOVOZ

O "Photovoice" é feito para capturar experiências de pessoas em um contexto. Neste caso, no Museu do Marajó. Essa atividade pode ser feita por pessoas que tenham conhecimento em fotografia, mas também pode ser conduzida por monitores sem essa expertise.



1. Peça aos participantes que tenham smartphones que se voluntariem como agentes de "registro". Aos demais, entregue papeis e canetas e peça que sejam agentes de "transcrição". Coloque estes dois agentes em pares ou trios.



2. Anote em papeis os contúdos do museu e sorteie, também ofereça a eles uma pergunta instigante ou uma provocação. Peça que façam registros de video, imagem e texto.



EXEMPLO
Nos papeis as palavras-chave: #cerâmica #arte #biologia #história marajoara, etc. Para as perguntas, mantenha-se breve: "o que aprendeu nesse museu?" "o que incomodou?" "o que fez rir?", etc.



3. Peça para que todos circulem no museu e realizem os registros com as palavras-chave e a pergunta em mente, mas esclareça que eles não devem se prender a elas. O que lhes chame atenção, eles devem registrar.



4. Peça as fotos (por bluetooth ou app de chat) e as imprima, se possível. Se não, tente mostrá-las em um projetor. Mesmo que não consiga, discutam as fotos e as anotações, encontrando pontos em comum e divergentes. Faça um breve questionário para entender o que eles retiraram da experiência.

PARTE 01 « CONTAR

TOUR + **GINCANA**

Esta atividade exige um plano mais elaborado para seu funcionamento e também alguém disposto a ser um guia rápido para os participantes.

1. Primeiro, selecione pessoas que já visitaram o museu no passado ou que acabaram de passar por ele. Distribua papéis e canetas e peça aos participantes que possuam smartphone que os utilizem, se possível.

2. Convide-os a um passeio pela Avenida Central de Cachoeira, saindo do Museu e parando na Igreja Nossa Senhora da Conceição, com a ajuda do guia voluntário. A tour não precisa ser extensa, mas deve expor pelo menos alguns fatos acerca do surgimento da cidade, de seu nome, do passado, etc.

3. Ao chegar na igreja, se o grupo for muito grande, divida-os em grupos menores de 2 a 3 pessoas. O ideal é que existam pelo menos 4 grupos separados.

4. Sorteie para os grupos alguns desafios previamente escritos. Cada grupo deve resolver pelo menos dois ou mais (de acordo com a disponibilidade de tempo de cada um).

EXEMPLO

Os desafios podem variar entre: "Encontre a árvore mais antiga da cidade", "Encontre o lugar mais florido da cidade", "Encontre um lugar com maior número de grafismos marajoaras" "Encontre alguém que te conte uma história da fazenda", "Encontre alguém que te conte uma história de viagem", entre muitas outras.

5. Oriente os participantes a gravar áudios, tirar fotografias e anotar os seus achados. A ideia é que eles interajam com os outros moradores da cidade, que descubram cantos inexplorados e façam conexões com o próprio museu.

6. Informe aos participantes que que eles têm 1h para completar a tarefa e retornar ao museu com as informações. Quando chegarem, peça que compartilhem as fotos e áudios com os demais participantes.

7. Se não for possível imprimir os dados nem usar o projetor, utilize o seu smartphone ou peça a um voluntário que receba os dados dos colegas. Discutam em conjunto a atividade, anote em um quadro ou cartolina os pontos mais interessantes. Peça que os participantes contem descontraidamente como foi a experiência.

PARTE 02 « FAZER

OBJETIVOS: EXTERNALIZAR OS ACHADOS DA FASE ANTERIOR, CONSTRUIR NOVOS CONCEITOS E TORNÁ-LOS TANGÍVEIS «

EXERCÍCIO **MAPA MENTAL**



1. Utilizando o ANEXO 2**, escreva no centro o tópico de interesse do grupo. Ele pode ser sorteado ou eleito, através de perguntas e votação.**



2. O tópico de interesse deve ser escolhido com base no acervo do museu, deve ser um tema de exposição ou uma seção específica.



3. Cada ramificação deve conter palavras relacionadas ao assunto central. O exercício é livre, pode conter também dados, fotografias, colagens, etc.



OBSERVAÇÃO

Os participantes devem trabalhar em conjunto, não importa se a organização não for perfeita.



4. Após 30 a 40 minutos, afastem-se e percebam quais palavras ou temas aparecem mais frequentemente.



5. Anotem esses temas em uma cartolina ou em um papel separado. Discutam esses resultados em grupo.



6. Avalie a conexão que as pessoas formaram com o assunto e com a atividade. Resuma os achados em um novo papel ou gravador.

PARTE 03 « IMPLEMENTAR

OBJETIVOS: DISCUTIR PROFUNDAMENTE AS POSSIBILIDADES E REFINAR CONCEITOS ENCONTRADOS «

EXERCÍCIO **MAPA DE EMPATIA**

Esse exercício permite que haja maior entendimento de uma atividade, ajudando a encontrar soluções concretas. Busca prever as atitudes e pensamentos de alguém ao tentar resolver um conflito ou realizar uma tarefa. É dividido em 4 quadrantes **(DIZ, PENSA, FAZ E SENTE).**

1. Coloque o ANEXO 3 **em uma superfície que todos possam ver. Escolha o tópico de interesse com base no acervo do museu. Este deve ser um tema de exposição ou uma seção. Faça uma votação entre os temas disponíveis. Ou peça ao grupo que solicite um tema específico.**

EXEMPLO

O personagem central é a união de das características do grupo no geral. Faça uma pequena entrevista e votação com os participantes. O personagem deve ser homem ou mulher? Estudante? Qual a idade? O que ele gosta de fazer em seu tempo livre? Ouça todas as opiniões.

2. Peça aos participantes que colem post-its nos quadrantes. Se o grupo decidir que certa atividade não condiz em um quadrante, é possível trocar. Quando terminarem, discutam os padrões que aparecereram.

OBSERVAÇÃO

A "ação" do personagem deve ser sempre a visita ao Museu do Marajó e às exposições. Mesmo que exista o "tema", ele não deve limitar o pensamento do grupo, está ali apenas para dar um início à conversa.

OBSERVAÇÃO

O que o personagem central diz é igual ao o que ele sente? Se não, por quê existe essa diferença? Em quais quadrantes o peronagem esteve frustrado? Em quais ele esteve feliz? O que ele mais gostou no museu? O que pode mudar pra que ele se sinta ainda mais confortável?

TRANS FORMAR

Esta seção foi planejada para ser utilizada durante visitas com grupos grandes de pessoas, turistas ou moradores da região para receber ideias sobre novas exposições e coleções.

04

PARTE 01 « CONTAR

OBJETIVOS: TRATAR DE QUESTÕES DE VISITAS E PÚBLICO, ARTE, MÚSICA, DANÇA, ETC. BEM COMO A OPORTUNIDADE DE SURGIMENTO DE NOVAS IDEIAS E EXPOSIÇÕES « **LOCAL:** SALA BEM ILUMINADA, O ESPAÇO DE EXPOSIÇÃO DO MUSEU « **MATERIAL:** PAPEL, CANETAS, TINTA, QUADRO, TESOURAS, SMARTPHONES, IMPRESSORA E CARTOLINA.

1 RECRUTAR

PÚBLICO IDEAL

Quem visita o museu e está ligado à arte e à cultura locais. Quem se interesaria por aprender coisas novas, explorar materiais e construção de novos cenários para o Museu?

2 PREPARAR

TÓPICO DE INTERESSE

Escreva perguntas ou suposições que vocês querem testar. Podem usar post-its ou anotar em quadros brancos ou cartolinas, para que todos possam ver.

3 PARTILHAR

IDEIAS E EXPERIÊNCIAS

Escolha datas nas quais os participantes estejam disponíveis. Comecem se apresentando e distribuindo igualmente os materiais. Realize quantas sessões forem necessárias.

SONDAS **CULTURAIS REDUZIDAS**

Sondas culturais são "pacotes" montados para conseguir tirar informações importantes de participantes. Geralmente esses "kits" contêm uma câmera, um diário e um conjunto de instruções. Após selecionar o público, faça cópias do **ANEXO 4** ou crie seu próprio questionário como desejar. O diário não precisa ser um caderno, pode ser apenas papel avulso.



1. Faça perguntas do ANEXO 4 **aos participantes e solicite que eles escrevam pelo menos duas linhas sobre algo que eles gostem de fazer como lazer. Peça àqueles que possuem smartphones que tirem fotos ao longo do museu. Peça que foquem na experiência, no que** sentiram **ao tocar nas peças, manusear os computadores caipiras, etc.**



2. Ressalte a importância das texturas e das cores presentes ali. Peça que anotem a sequência das exposições que visitaram. Depois do prazo de 45 min, reúnam-se e discutam quais as informações recolhidas. Peça que todos justifiquem as escolhas de fotos e anotações.



3. Logo depois, peça que os participantes emitam opiniões sobre as escolhas dos colegas. Traduzam os diários e fotografias em palavras chave. Observem as fotografias de temas que se repetem.

EXEMPLO
palavras-chave: #natureza #beleza #ciência #arte etc.
"por quê essa cor chamou mais atenção?" "por quê essa peça parece mais divertida que as outras?", etc

PARTE 02 « FAZER

OBJETIVOS: EXTERNALIZAR OS ACHADOS DA FASE ANTERIOR, CONSTRUIR NOVOS CONCEITOS E TORNÁ-LOS TANGÍVEIS «

COLAGEM + **PAINEL DE HUMOR**



1. Primeiro precisas de ajuda da comunidade ao recolher imagens. Peça doação de revistas, jornais, cartas, etc. Ou, se for possível, procure imagens diversas na internet e as imprima.



2. Depois, distribua o material e peça que os participantes recortem as imagens que mais lhe chamam atenção e lembram o museu. Se eles tiverem feito a atividade anterior, peça que utilizem esssas fotos ou procurem imagens semelhantes às texturas e cores anteriores.



3. Separe todos em grupos de 3 pessoas, ofereça uma cartolina a cada pequeno grupo. Explique que o exercício é criativo: não precisa ser a composição perfeita, eles se expressam da maneira que acharem melhor.



4. Para cada cartolina, eles podem usar como inspiração palavras chave do museu: #cerâmica, #educação, #computadores caipiras, etc. Sorteie as palavras ou peça que os participantes as escolham.



5. Permita que utilizem marcadores para conectar as imagens umas às outras. Neste momento não é permitido escrever frases e palavras, apenas imagens ou desenhos.



6. Quando a maioria das imagens estiverem coladas, peça que se afastem e vejam as colagens de longe. Depois, que troquem de cartolina com os colegas. Peça que agora sim insiram palavras e expliquem a escolha destas. Peça também que avaliem as escolhas dos colegas. Discutam sobre a atividade.

PARTE 02 « FAZER

LISTA DE DESEJOS E **CARTAS**

1. Primeiro, selecione pessoas que já visitaram o museu no passado ou que acabaram de passar por ele. Distribua cartas do ANEXO 6 **e canetas aos participantes. Se forem muitas pessoas, podes precisar de cópias das cartas.**

2. Cada uma das cartas possui frases como: "Eu quero que o Museu do Marajó tenha _____**" ou "**Eu quero ver no Museu do Marajó uma _____**" ou "**Eu preciso que o Museu do Marajó seja um lugar de _____**"**

3. Oriente os participantes a preencher os espaços em branco com o menor número de palavras possível.

4. Em seguida, peça que todos passem as cartas entre si e troquem de frases.
O ideal é que após algumas sessões todos tenham respondido à todas as "perguntas" das cartas.

5. Divida o grupo em diferentes times. Os times podem ser escolhidos dando um número para cada participante na ordem em que eles estão sentados. Alinhe todo o grupo em uma fila, comece apontando para o primeiro participante à sua esquerda, ele será o nº1. O participante ao seu lado o nº 2 e o seguinte o nº 3. Repita o processo.

6. Quando os grupos estiverem formados, dê a cada integrante uma carta preenchida. Em seguida, dê o ANEXO 7. **O trabalho deles enquanto grupo é marcar no mapa em qual** lugar **do museu os desejos escritos no papel poderiam se tornar realidade. Também precisam definir uma pessoa que seria importante pra que esse desejo se cumprisse.**

EXEMPLO
Se alguém escreveu no papel que gostaria de ver no museu uma exposição de esculturas, quem seria o principal ator para tornar isso realidade? Um artista? O diretor do museu? O prefeito? Quem seria?

OBSERVAÇÃO
Para facilitar peça que o grupo numere todos os "desejos" inéditos (não repeti-los) e coloque no mapa os números respectivos.

7. Depois de marcar no mapa o "desejo" peça que o grupo apresente para o resto das pessoas e explique sua decisão. Perguntas e comentários são encorajados.

PARTE 03 « IMPLEMENTAR

OBJETIVOS: DISCUTIR PROFUNDAMENTE AS POSSIBILIDADES E REFINAR CONCEITOS ENCONTRADOS «

CENÁRIOS DE IMPROVISO + **MODELOS**



1. Com base nos "desejos" da atividade anterior, peça aos participantes que pensem em estratégias e soluções para que eles se realizem. Peça que escolham um dos "desejos" para trabalhar.



OBSERVAÇÃO
Se houverem dificuldades, reforce que cada um dos desejos estão relacionados a um problema. O que é esse problema? Falta de espaço? Falta de recurso? Mesmo que o "desejo" seja algo quase impossível, reforce que a solução também pode ser.



2. Ofereça os materiais que possui à disposição: tintas, papel, papelão, cola, marcadores, etc.
Os materiais e os protótipos não precisam ser refinados.



3. Deixe-os trabalhando individualmente mas verifique se há alguém com dificuldades. Não ofereça soluções prontas. Sutilmente, sugira que eles se consultem com os demais mas não revelem o "problema" que estão solucionando.



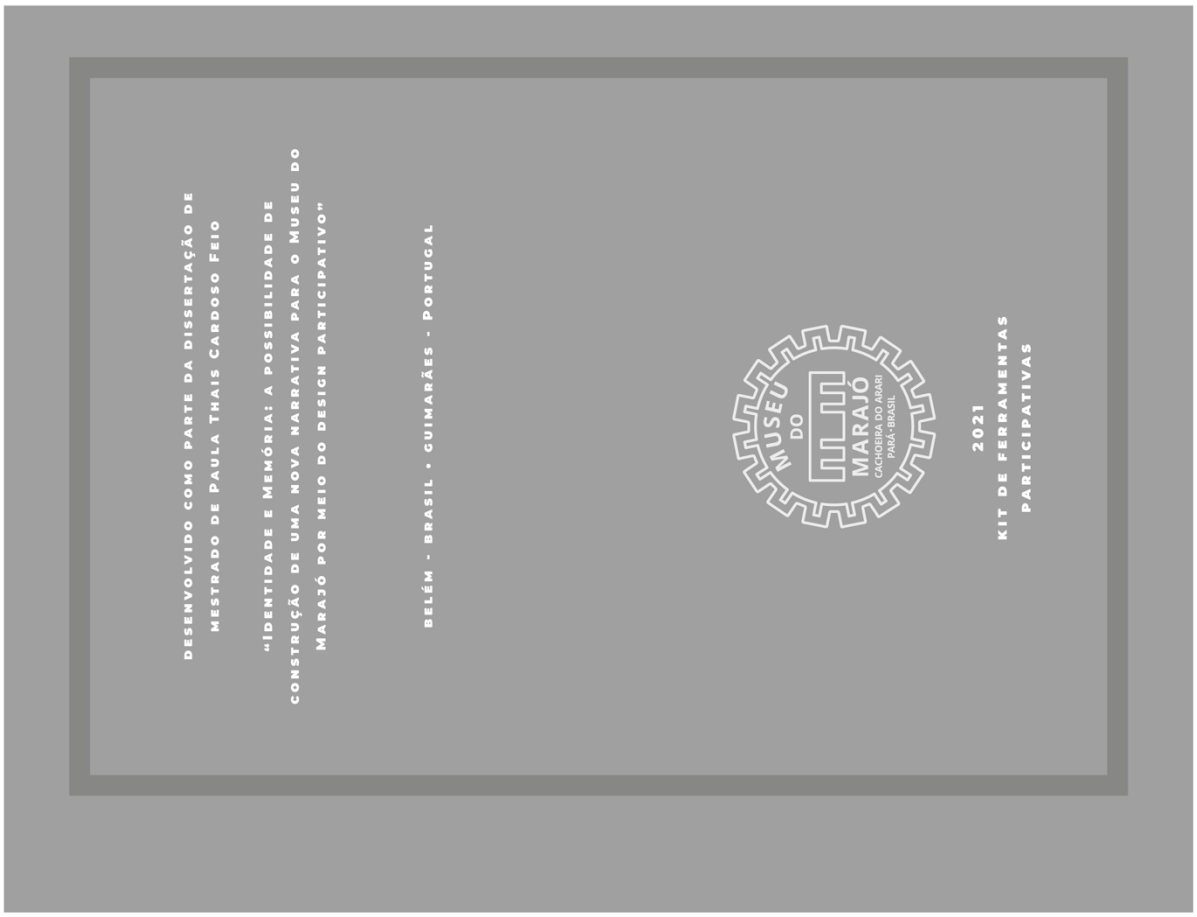
4. Após 45-50 min, peça que troquem os protótipos com os colegas mas continuem sem revelar qual "desejo" eles escolheram para realizar. Pode ser que um dos "desejos" seja repetido, mas a solução provavelmente não será a mesma.



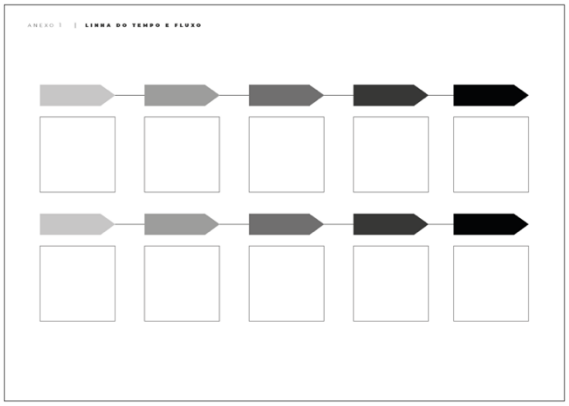
5. Por fim, peça que o integrante do grupo simule a utilização do modelo do outro integrante, se ele não souber do que se trata, melhor ainda. Peça que eles imaginem novas utilizações.

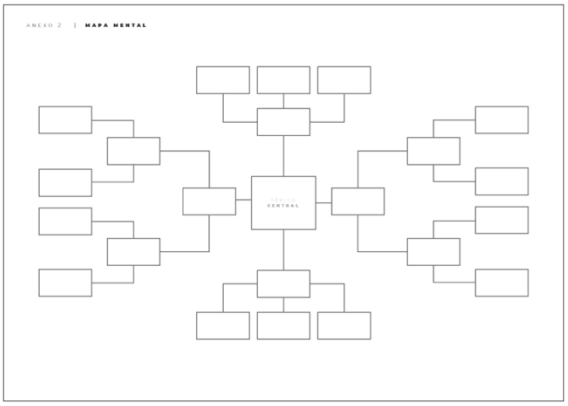


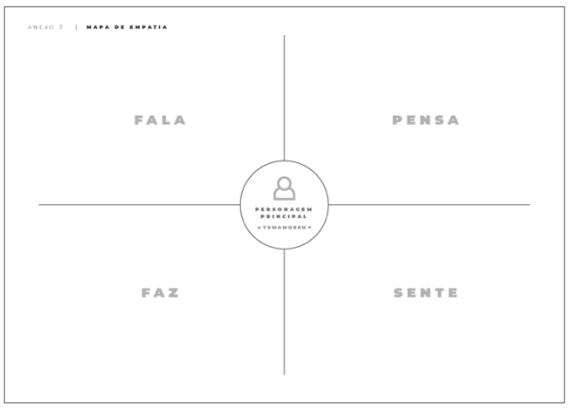
6. Finalmente, revelem o "desejo" e o problema uns aos outros. Discutam descontraidamente a atividade e reforce que talvez a solução possa até ser implementada no museu no futuro.

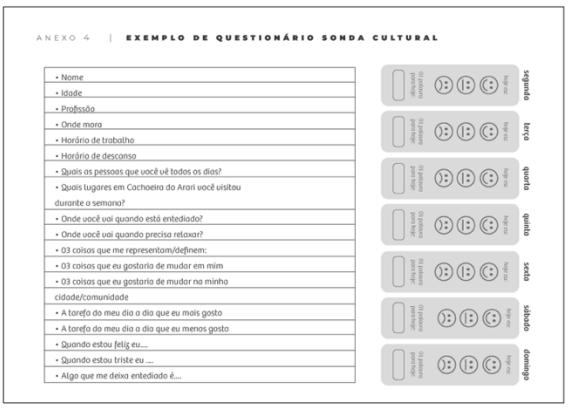


ANEXO 6 – ANEXOS TOOLKIT

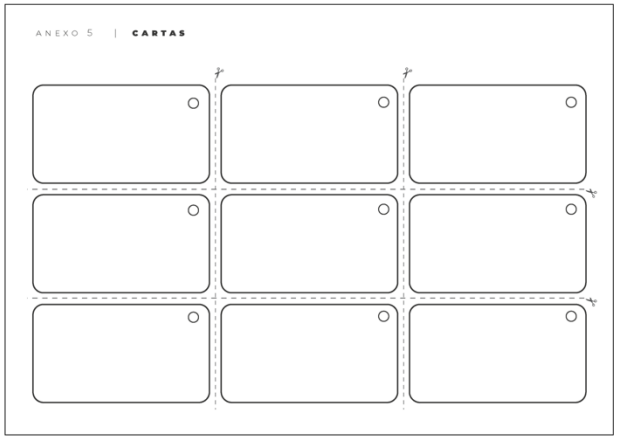




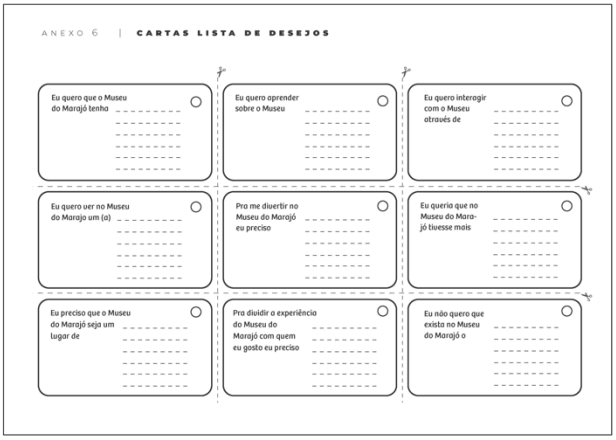




ANEXO 5 | **CARTAS**



ANEXO 6 | **CARTAS LISTA DE DESEJOS**



ANEXO 7 | **MAPA MUSEU**

