Design em Parceria em projetos de Tecnologia Social: o caso Parque Vivo

Partnership Design in Social Technology projects: the Parque Vivo case

COUTO, Rita Maria de Souza; Dr. em Educação; PUC-Rio

ricouto@puc-rio.br

RIBEIRO, Flavia Nizia Fonseca; Dr. em Educação; PUC-Rio

flavianizia@gmail.com

BETTS, Bárbara Alves; Bolsista; PUC-Rio

barbara.betts22@gmail.com

CARVALHO, Paulo Sergio de Souza; Bolsista; PUC-Rio

pauloeskiloo@gmail.com

LINHARES, Paulo Vítor Dias; Bolsista; PUC-Rio

pvinhares@gmail.com

NASCIMENTO, Camila Jordão Rabha; Bolsista; PUC-Rio

camilajrn@hotmail.com

Resumo

Este artigo relata o processo metodológico que levou à aproximação entre alunos de graduação em Design que atuam como bolsistas no Laboratório Interdisciplinar de Design Educação da PUC-Rio com moradoras do Parque da Cidade, situado no bairro da Gávea, Rio de Janeiro. O projeto Parque Vivo, contemplado com um Edital PROEXT/MEC, tem por objetivo potencializar a criação de produtos locais por integrantes da comunidade e tem como fundamentação teórica principal os conceitos de Design em Parceria, Tecnologia Social e Desenvolvimento Social Sustentável. Relata-se aqui o plano estratégico de trabalho e a interrelação entre os conceitos acima citados.

Palavras Chave: Tecnologia Social, Design em Parceria, cultura material, empreendedorismo.

Abstract

This paper reports the methodological process that put together undergraduate students with residents of Parque da Cidade, placed on Gavea's neighbourhood, Rio de Janeiro. Parque Vivo's project was contemplated with an investment of PROEXT/MEC. It aims to strengthen the creation of local products by the community members and has its base on the concepts of Partnership Design, Social Technology and Sustainable Social Development. It is reported here the work's strategic plan and the interrelation of the concepts above quoted.

Keywords: Social Technology, Partnership Design, material culture, entrepreneurship

1. Introdução

O projeto de pesquisa e extensão *Parque Vivo: capacitação de agentes comunitários por meio da metodologia de identificação de oportunidades projetuais para o desenvolvimento de produtos locais*, contemplado com um Edital PROEXT/MEC no ano de 2014, representa a primeira parceria deste programa com a PUC-Rio. Está sendo desenvolvido no âmbito do Laboratório Interdisciplinar de Design Educação - LIDE em parceria com o Parque Vivo, instituição comunitária sem fins lucrativos, atuante na comunidade Parque da Cidade.

No presente artigo é apresentado o processo de aproximação entre alunos de graduação em Design que atuam como bolsistas no LIDE com moradoras do Parque da Cidade, situado no bairro da Gávea, Rio de Janeiro, onde está localizada a instituição comunitária Parque Vivo, bem como aspectos da fundamentação teórica realizada, abordando os conceitos de Design em Parceria, Tecnologia Social e Desenvolvimento Social Sustentável. Apresenta-se, ainda, o plano estratégico de trabalho que norteia as atividades no âmbito do referido projeto.

2. A Instituição Comunitária Parque Vivo

A instituição comunitária Parque Vivo é responsável por inúmeras iniciativas voltadas para o desenvolvimento social da pequena comunidade do Parque da Cidade, que possui cerca de dez mil habitantes, e que dobrou o número de moradores nos últimos anos. Esta comunidade se desenvolveu às margens de um parque localizado no bairro da Gávea, bairro nobre da Zona Sul do Rio de Janeiro, com cerca de 470.000 metros quadrados, e compõe uma grande área de proteção ambiental do Parque Nacional da Tijuca que, por sua vez, é considerado uma das maiores reservas ambientais urbanas do planeta. As fronteiras da comunidade, além de se confundirem com as do Parque da Cidade, vem progressivamente, com o passar dos anos, se aproximando da fronteira da comunidade da Rocinha. Esta, por sua vez, possui mais de setenta mil habitantes, se constitui a maior favela do país. Sua dimensão e estrutura são tão significativas que, na década de 90, foi promovida à categoria de bairro.

O contexto acima descrito nos dá uma breve noção do quanto a comunidade do Parque da Cidade encontra-se geograficamente comprimida entre três grandes forças sociais: uma das maiores favelas do país, a maior floresta urbana do mundo e um bairro nobre da cidade. Diante deste quadro, como se impor socialmente? Como buscar sua identidade?

Para dar conta desses desafios, ao notarem uma estrutura abandonada pela prefeitura sendo invadida por traficantes e usuários, duas moradoras retomam o espaço e se veem obrigadas a ocupá-lo de maneira útil para não perdê-lo, e assim fizeram. O prédio conta com cinco salas distribuídas em dois andares, cozinha e banheiros e vestiários. Inicialmente as próprias ofereciam aulas de reforço, aos poucos os moradores da comunidade foram se apropriando e as atividades se expandindo. Hoje, dez anos depois, as moradoras pioneiras continuam firmes e atuantes na gestão do Parque Vivo, uma instituição comunitária como elas fazem questão de ressaltar, que se mantém por meio de algumas doações de materiais e de tempo, de mensalidades simbólicas de alguns cursos, de algumas parcerias e, principalmente, do engajamento e do trabalho voluntário de algumas pessoas da comunidade.

Ao longo do tempo, o projeto se desenvolveu abrindo novas possibilidades de acesso a diversas atividades, tais como: apoio escolar, preparação para provas de admissão, aulas de informática para diversas faixas etárias, aulas de Muay Thai e de balé clássico, aulas de culinária, entre outras.

3. O Design em Parceria como metodologia de atuação

O projeto de pesquisa e extensão *Parque Vivo: capacitação de agentes comunitários por meio da metodologia de identificação de oportunidades projetuais para o desenvolvimento de produtos locais*¹ objetiva ampliar a atuação da Universidade, permitindo a integração de docentes e discentes com as comunidades próximas, promovendo o intercâmbio de saberes, inclusão social, conquista de autoestima, capacitação por meio do fazer e desenvolvimento de trabalho coletivo que represente os interesses e a identidade do grupo social em questão.

A inserção em atividades de extensão universitária permite a realização de ações que possam potencializar iniciativas como as do Parque Vivo, promovendo mudanças sociais para a comunidade e o empoderamento de seus cidadãos. Em espaços como este, a academia coloca em prática suas teorias, em um processo de reflexão na ação. Por outro lado, a parcela da população que é beneficiada, além de adquirir conhecimentos específicos, torna-se agente de mudanças sociais.

A pesquisa aqui relatada tem como norte a abordagem do Design em Parceria. Esta metodologia visa o acompanhamento de atividades a partir de uma realidade social, dentro de um contexto definido, proporcionando a identificação de valores antropológicos e culturais e tendo seu foco no indivíduo. Sendo uma abordagem prática, tem na sua essência a participação ativa do grupo envolvido e dos futuros usuários em praticamente todas as etapas do processo projetual, por meio da qual é estabelecida uma relação entre o designer com suas habilidades e o parceiro com as práticas, experiências e lacunas, para o desenvolvimento de um projeto que visa de troca de saberes entre eles.

O Design em Parceria² como metodologia de atuação no âmbito do *Projeto Parque Vivo* representa um desdobramento natural das ações que vêm sendo empreendidas no Departamento de Artes e Design da PUC-Rio³, desde os anos 90, graças ao pioneirismo dos professores José Luiz Ripper e Ana Maria Branco. A aplicação deste enfoque metodológico em disciplinas de Planejamento, Projeto e Desenvolvimento no curso de graduação em Design do DAD vem proporcionando a interação de seus alunos com grupos e comunidades reais, propiciando a realização de projetos de relevância social.

A questão social sempre esteve presente desde o início da formação do design, mostrando ao designer que o caminho deve ser regido pela lógica do usuário ao invés da lógica da produção. Esse é o conceito clássico do design social, que hoje assume um papel ainda mais importante dentro de um contexto político e econômico: a inclusão social. O designer pode ser o agente que

¹ Doravante intitulado *Projeto Parque Vivo*.

² O Design em Parceria também é denominado de Design Social.

³ Doravante intitulado DAD.

promove essa inclusão social, valorizando o papel do artesão na produção e na concepção de objetos com forte valor cultural" (CRUZ, 2017, p.33)

É importante ressaltar que esta metodologia não se aplica a qualquer situação projetual, uma vez que é fundamental que o designer esteja imerso no contexto prático da atividade de projeto. Dessa forma, ele assume a posição frente ao problema compreendendo as relações entre usuário e objeto.

Couto In: Cruz (2017) defende a ideia de que o Design em Parceria é uma ferramenta de empoderamento muito forte, pois dá às pessoas envolvidas autonomia para a criação por meio do conhecimento de práticas projetuais. Assim, os envolvidos na elaboração de um determinado objeto tomam conhecimento de seu processo, o que, para ela, é muito mais importante do que ensinar apenas uma técnica.

No caso do *Projeto Parque Vivo*, o Design em Parceria funciona como um elemento catalisador, ao unir diversas metodologias para que esta interação entre alunos, pesquisadores e moradores ocorra de forma produtiva, preservando a autonomia de todos os envolvidos. Consequentemente, o resultado dessa interação propicia a geração de soluções de projeto onde a identidade é a estrutura central da cultura material da comunidade.

Em função das especificidades da instituição comunitária Parque Vivo, a abordagem do Design em Parceria para o desenvolvimento do projeto tornou-se mandatória, uma vez que tem como premissa que os designers (no caso pesquisadores e alunos) assumam um papel de mediadores do processo de projeto, deixando de projetar para um grupo, para projetar com o grupo. Ou seja, uma prática de troca entre as partes envolvidas.

4. A Tecnologia Social como fator de inspiração para o plano estratégico de trabalho

Além do Design em Parceria, o projeto também se baseia no conceito das tecnologias sociais, definidas como sendo produtos, técnicas ou metodologias reaplicáveis, desenvolvidas em interação com uma determinada comunidade, e que propiciam efetivas soluções de transformação social.

Geralmente são experiências inovadoras que contribuem para resolver problemas sociais de variadas amplitudes e naturezas. A geógrafa e pesquisadora do Laboratório Herbert de Souza – Tecnologia e Cidadania, Ana Paula de Moura Varanda, em entrevista concedida à Rede Mobilizadores em 2013, cita como exemplo de tecnologia social “o apoio à constituição de empreendimentos solidários através da criação de soluções tecnológicas que promovam estratégias de produção, comercialização e consumo coletivas, contribuindo para a organização produtiva de milhares de trabalhadores inseridos na economia popular”⁴.

O *Projeto Parque Vivo*, que visa a capacitação de agentes comunitários por meio da metodologia de identificação de oportunidades projetuais para o desenvolvimento de produtos

⁴ VARANDA, Ana Paula de Moura. Tecnologias Sociais possibilitam modelos alternativos de desenvolvimento. Disponível em <http://www.mobilizadores.org.br/entrevistas/tecnologias-sociais-possibilitam-modelos-alternativos-de-desenvolvimento/>. Acessado em 27/03/2018.

locais, vem ao encontro de uma das principais características da tecnologia social, qual seja, a de conciliar saberes populares e acadêmicos. Ele tem como fio condutor a união entre a experiência das pessoas da comunidade e do conhecimento de pesquisadores e alunos, obtido a partir de estudos e investigações sistematizadas no ambiente acadêmico.

Outro ponto importante a ser destacado em relação ao *Projeto Parque Vivo* é o fato de que não está sendo adotado um modelo de tecnologia social existente ou exitoso, a ser simplesmente copiado tal como foi concebido. É importante ressaltar que a metodologia de trabalho adotada está sendo criada a partir das habilidades e desejos das pessoas da comunidade. Ou seja, o modelo de tecnologia social nasce de fato apropriada pelas pessoas que vão utilizá-la, como será visto no relato abaixo apresentado.

5. Desenvolvimento Social Sustentável

Visando compreender o contexto de inserção do projeto, inicialmente, foi necessário estudar e entender conceitos que permeiam o Parque Vivo, tais como: desenvolvimento social sustentável e artesanato.

O desenvolvimento social sustentável é o termo dado ao processo que permite a sociedade sustentar-se, permitindo assim que o crescimento e manutenção do bem estar social. O design, por sua vez, dentro de contextos sustentáveis, possui abordagens de projeto com consequências sociais e participativas, fator este que contribui para o desenvolvimento social.

Segundo Manzini (2015), em um mundo em constante transformação somos todos designers. Trabalhamos tanto individualmente quanto de maneira coletiva com o objetivo de determinar uma identidade ou um projeto de vida. Isso significa colocar as habilidades de design em prática e pensar em coisas que impliquem reflexão e estratégia, olhando diretamente para o contexto em questão e tomando a decisão de transformar o entorno.

Observa-se um fenômeno de rompimento da rotina para a experimentação de um novo modo de vida e produção mais colaborativo. Destaca-se a força que se tem trabalhando em conjunto e consolida-se uma grande onda de inovação social.

Historicamente, o artesanato é caracterizado pela união das esferas intelectual e manual, ou seja, o artesão participa de todas as etapas de produção do produto, desde o planejamento até o acabamento. Durante o período no qual manufatura tornou-se o principal meio de produção, o artesão assumiu um papel de mero dominador da técnica e acabou tendo a expressão da sua personalidade suprimida. A estética passou a ser responsabilidade de artistas e a tarefa de gerenciar todas as etapas que surgiram ficou a cargo de acadêmicos e cientistas uma vez que todos estes eram considerados intelectualmente superiores aos artesãos. Para alguns historiadores estes são considerados os primeiros designers.

Com o estabelecimento da primeira Revolução Industrial, o design tinha como função principal criar artefatos que pudessem simplificar e auxiliar a execução de certas tarefas humanas. Com a sua instituição como ciência social aplicada, a atividade passou a ganhar força e ser reconhecida como área estritamente voltada para a produção industrial. No entanto, segundo Gui Bonsiepe, o Design surgiu em um momento anterior ao advento da indústria:

Seria enganoso afirmar que, nos países periféricos, o design tenha começado a existir somente no momento em que foi introduzido o termo [...] Sabe-se ainda que o debate sobre o design não nasceu, como se pode imaginar, no interior da indústria, não foi levado adiante pelos representantes das empresas manufatureiras, mas por um grupo de pessoas estranhas à indústria (Bonsiepe, 1991, In: Moraes, 2006 p. 30).

Atualmente, todos esses conceitos foram ressignificados, e as fronteiras do que é ou design passou a ser muito mais elástica. Sendo assim, a pesquisa em relato visa articular metodologias de design ao artesanato, que por sua vez, é uma atividade que permite a construção de objetos únicos que expressam a cultura local. Esta aproximação visa potencializar o desenvolvimento de objetos artesanais por meio de técnicas manuais e identificação de oportunidades projetuais, em conjunto com as moradoras comunidade do Parque Vivo, a fim de fomentar o mercado de produtos locais.

6. Planejamento metodológico do projeto

O Projeto Parque Vivo vem sendo desenvolvido como uma pesquisa de natureza aplicada, que tem por objetivo geral produzir conhecimento para aplicação de seus resultados para fins práticos, no âmbito da instituição comunitária do Parque Vivo. Sob essa perspectiva, busca identificar junto ao grupo com o qual será realizado, oportunidades projetuais que expressem a singularidade do local e de seus participantes.

Dentre seus objetivos específicos, tem-se: fundamentar e planificar uma estratégia de ação para a captação e formação de agentes comunitários que possam vir a se tornar replicadores ou gerentes de produção de produtos locais e; criar uma rede e uma linha de produção auto suficiente que possa fortalecer as relações entre os moradores da comunidade, promovendo a inclusão social antes, durante e depois da realização do projeto.

O planejamento metodológico do projeto contempla cinco macro etapas, que determinam o plano de trabalho em desenvolvimento. Para melhor visualização dessas etapas, a tabela abaixo sintetiza as ações planejadas e em desenvolvimento.

Tabela 1 – Macro etapas do planejamento metodológico

Plano estratégico de trabalho	
Etapa 1 - Fundamentação e levantamento de dados contextuais	- Elaboração de cronogramas de atividades; - Levantamento bibliográfico e documental; - Levantamento de dados sobre o local e a comunidade;
Etapa 2 - Preparação do espaço físico	- Reforma e adequação do espaço físico - Aquisição de equipamentos e materiais
Etapa 3 - Verificação dos dados contextuais (levantados na etapa 1)	- Elaboração, divulgação e convite para participação no projeto; - Mapeamento das atividades já praticadas pelos candidatos;

	- Processo de inscrição dos participantes;
Etapa 4 – Planejamento do cronograma da formação e elaboração das aulas	- Levantamento de técnicas; - Planejamento e elaboração dos eixos temáticos semanais; - Elaboração detalhada do planos de aulas da formação; - Realização das atividades; - Verificação e adaptação das atividades ao contexto e ao andamento do grupo;
Etapa 5 – Finalização	- Avaliação das atividades desenvolvidas; - Execução e adequação do plano de vendas.

Tomando por base as etapas elencadas anteriormente, vale ressaltar que este artigo tem como foco a primeira parte da pesquisa, as fases de planejamento, idealização e estratégia de ação, respectivamente descritas nas etapas 1, 2 e parte da 3, não considerando assim as partes de execução e verificação, apresentadas em parte da etapa 3 e na etapa 4.

O levantamento de dados que direcionou a pesquisa dentro da comunidade, teve como alicerce a observação participante em paralelo com o desenvolvimento social sustentável, tal como fundamenta o design em parceria.

Durante as visitas ao Parque Vivo, foi identificada a necessidade de reformar o ambiente e adequá-lo às especificidades das possíveis atividades que serão desenvolvidas. Tais atividades, demandaram também a compra de equipamentos e materiais para a adequação do espaço visando tanto a execução do projeto quanto a sua continuidade, a fim de empoderar as moradoras participantes do projeto, tornando-as agentes multiplicadoras dentro da comunidade. Dessa forma, o projeto prevê a perpetuação do conhecimento adquirido pelas próprias alunas do projeto.

A divulgação buscou estimular a inscrição do projeto proposto. Como estratégia de aproximação, elaborou-se uma linguagem textual clara e direta. Em consonância com este conceito, a construção da linguagem gráfica buscou adequar-se ao “fazer manual” tendo como foco o contexto das alunas. Além da divulgação formal, moradoras da Comunidade puderam fazer convites pessoais às amigas e conhecidas.

Paralelamente à divulgação, a inscrição foi feita por meio de preenchimento de formulário que identificava os interesses que levaram as moradoras ao projeto e quais habilidades possuíam. Dessa forma, será possível o cruzamento dos dados adquiridos com o levantamento de técnicas e produtos previstos pelo projeto com objetivo de adequar o planejamento estratégico das dinâmicas com as atividades já praticadas pelas moradoras.

A partir de conversas realizadas com as gestoras do Parque Vivo, de pesquisa realizada anteriormente no mesmo local⁵, foram levantadas técnicas, por meio de pesquisa exploratória, que foram avaliadas seguindo os seguintes critérios: adequação às habilidades dos possíveis

⁵ Pesquisa de mestrado realizada no âmbito do LIDE. CRUZ, B. de O. **Um exercício de colaboração por meio de práticas projetuais: Mães Inosel**. 2017. 128 p. Dissertação (Departamento de Artes e Design) PUC/Rio, 2017.

participantes e aos recursos disponíveis, viabilidade da produção e conformação ao mercado. Levando em consideração tais parâmetros listamos algumas das técnicas pré-selecionadas na tabela a seguir.

Tabela 2 – Disposição das técnicas de artesanato levantados

Definição das técnicas levantadas	
Macramè	Técnica de tecer fios que não utiliza maquinário; forma de tecelagem manual;
Trança Kumihimo	Tecelagem manual para fazer pulseiras;
Nó Jingang	Forma popular chinesa de tecer usando diferentes tipos de nós;
Pirografia	Desenho em couro utilizando uma ponta incandescente;
Cartonagem	Técnica egípcia que mescla tecidos de linho e gesso;
Macramè com pedra	Técnica que encapsula pedras decorativas com o tecido do macramê;
Trança de 5 voltas	Tecelagem manual com cinco linhas;
Abadás customizados	Intervenções têxteis de corte e costura em roupas;
Seminole de Patchwork	Técnica antiga de tecelagem criada por nativas americanas no século XVIII;
Flores de papel	Técnica que consiste na produção de flores com os mais diferentes tipos de papel;
Tranças Ply Split	Tipos variados de trançados com diferentes fios;
Tecelagem artesanal	Tecelagem de fios e tecidos feitos a mão ou com um tear manual;
Dobradura e costura em papel	Técnica que integra diferentes materiais durante o ato de costurar;
Tie Dye	Processo de estampa artesanal em tecido;
Decoupage	Processo de cobrir uma superfície com retalhos de pano ou papéis ;
Azulejos de argila	Construção de suporte de argila e utilização de massas para criar desenhos e padrões;
Trança espinha de peixe	Técnica para trançar fios que tem um resultado parecido com as espinhas dos peixes;
Fuxico	Técnica que consiste em formar trouxinhas de pano a partir de círculos recortados de tecidos;
Estampas com carimbo	Utilização de objetos variados tais como, batata, borracha etc., para criar estampas por meio de repetição;
Kirigami em tecido	Diferente dos famosos origamis, onde o papel é apenas dobrado, no Kirigami o papel é cortado, criando formas geométricas, superfícies, paisagens e outros desenhos. Atualmente, existem alguns movimentos de artesãos que levaram esta

técnica do papel ao tecido.

7. Conclusão

A instituição comunitária Parque Vivo apresentou-se como um ambiente favorável à aproximação da PUC-Rio em suas atividades *extra-muros*. Estudos e investigações acadêmicas prévias do LIDE se mostraram como um ponto consistente de união entre os dois locais, abrindo portas para novas experiências de troca e conhecimento entre comunidades próximas fisicamente, mas de realidades distantes.

A relação próxima entre design e artesanato apresentou-se como outro ponto de contato entre os dois locais, possibilitando o encontro da teoria com a prática, fornecendo instrumentos e capacitando as participantes do projeto como multiplicadoras de conhecimento na comunidade.

A natureza do Design em Parceria carrega questões inerentes à sua prática. A aproximação e cooperação dos participantes no processo metodológico fomentam a troca de saberes e experiências entre as partes atuantes. Com cooperação direta do Parque Vivo, novas questões serão levantadas pelos pesquisadores, em diálogo com participantes, durante o desenvolvimento das atividades seguindo assim, as diretrizes do Design em Parceria.

Ao longo do desenvolvimento, subentende-se possíveis adaptações no plano de ação estabelecido no planejamento. Essas alterações serão provenientes da atuação dos colaboradores no processo projetual. Cabe ao designer compreender esse movimento, assumindo o papel de moderador dessas questões. A moderação torna-se essencial para que as adaptações não afastem as atividades dos resultados previstos pelo projeto, mas que se elas se adequem a realidade do Parque Vivo. Consequentemente, essa manutenção garante uma efetividade e norteamento consistente na construção das atividades.

Considerando os possíveis resultados, o projeto contribui para a capacitação dos envolvidos na execução das atividades, respondendo com eficiência as variações no planejamento que podem aparecer ao longo das aplicações das atividades propostas. Ela gera parâmetros de desenvolvimento que são essenciais para o embasar as decisões dos mediadores perante as alterações. Assim, por meio da pesquisa relatada neste artigo, a condução das atividades no Parque Vivo virão a apresentar mais assertividade em relação aos resultados finais das atividades.

Referências Bibliográficas

- BONSIEPE, Gui. **Paesi in via di Sviluppo: La Coscienza del Design e la Condizione Periferica**. In: MORAES, Dijon de. **Análise do Design Brasileiro: entre mimese e mestiçagem**. São Paulo: Edgard Blücher, 2006.
- COUTO, R. M. de S. **O Ensino da Disciplina de Projeto Básico Sob o Enfoque do Design Social**. 1991. 72 p. Dissertação (Departamento de Educação) PUC/Rio, 1991.
- CRUZ, B. de O. **Um exercício de colaboração por meio de práticas projetuais: Mães Inosel**. 2017. 128 p. Dissertação (Departamento de Artes e Design) PUC/Rio, 2017.

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