

UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE DESIGN - CAMPUS BELO HORIZONTE
Programa de Pós-Graduação em Design



Lá da Favelinha

Design e inclusão
Modelos metodológicos
Subjetividades
E curva | Re Junte
Micropolíticas
Bem viver | Futuros Possíveis
Design Participativo
Cidadania e Política
Remexe Favelinha
Loja colaborativa
Macropolíticas
Neoliberalismo
Design Social
Design e cidade



Cerne - FUMEC

DESIGN E DEMOCRACIA: fundamentos para uma prática cidadã

Tese de Doutorado

Luiz Claudio Lagares Izidio

Orientadora:

Profa. Dra. Rita Aparecida
da Conceição Ribeiro



Coisas do caminho

Belo Horizonte
2021

UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE DESIGN - CAMPUS BELO HORIZONTE
Pós-Graduação em Design

Luiz Claudio Lagares Izidio

DESIGN E DEMOCRACIA: FUNDAMENTOS
PARA A PRÁTICA CIDADÃ

Tese de Doutorado

Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação em Design da Universidade do Estado de Minas Gerais – UEMG como requisito para a obtenção do grau de Doutor em Design.

Orientadora: Profa. Dra. Rita Aparecida da
Conceição Ribeiro

Belo Horizonte

2021

Luiz Claudio Lagares Izidio

**DESIGN E DEMOCRACIA: FUNDAMENTOS
PARA A PRÁTICA CIDADÃ**

Tese de Doutorado

Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação em Design da Universidade do Estado de Minas Gerais – UEMG como requisito para a obtenção do grau de Doutor em Design.

Orientadora: Profa. Dra. Rita Aparecida da Conceição Ribeiro

**Belo Horizonte
2021**

Catálogo na publicação
Ficha elaborada pelo autor

I98d Izidio, Luiz Cláudio Lagares.
Design e democracia: ferramentas para prática cidadã.
[digitado] /
Luiz Cláudio Lagares Izidio. – 2021.
213 f., enc.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Rita Aparecida da Conceição Ribeiro

Tese (doutorado) – Universidade do Estado de Minas Gerais,
Programa de Pós-Graduação em Design.

1. Design participativo. – 2. Design social. – 3. Cidadania.
I Izidio, Luiz Cláudio Lagares. II Universidade do Estado de
Minas Gerais. III Título.

CDD 321.8
CDU 005.94

DESIGN E DEMOCRACIA: FUNDAMENTOS PARA A PRÁTICA CIDADÃ.

Autor: Luiz Cláudio Lagares Izídio

Esta tese foi julgada e aprovada em sua forma final para a obtenção do título de Doutor em Design no Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade do Estado de Minas Gerais.

Belo Horizonte, 15 de dezembro de 2021.

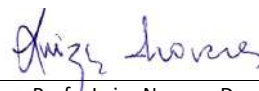
 Rita A. C. Ribeiro
Coordenadora Mestrado e Doutorado
MASP 1231056-1
ESCOLA DE DESIGN - UEMG

Profª. Rita Aparecida da Conceição Ribeiro
Coordenadora do PPGD

BANCA EXAMINADORA



Profª. Rita Aparecida da Conceição Ribeiro, Dra.
Orientadora
Universidade do Estado de Minas Gerais



Profª. Luiza Novaes, Dra.

Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro



Profª. Elisangela Batista da Silva, Dra.

Centro Universitário de Belo Horizonte



Prof. Sérgio Antônio Silva, Dr.

Universidade do Estado de Minas Gerais



Profª. Juliana de Oliveira Rocha Franco, Dra.

Universidade do Estado de Minas Gerais

AGRADECIMENTO

Agradeço a minha mãe por todo apoio e por sempre me incentivar a estudar e também ao meu pai (*in memoria*) com quem eu gostaria muito compartilhar esse momento e ainda a minha irmã todo apoio durante esse processo.

Aos meus amigos, amigas e amigues por todo amor, paciência e companheirismo nesses 4 anos de pesquisa, compreensão em todas as ausências e pelo carinho nos momentos que estivemos juntos, em especial a Misael Elias pelo companheiro. Um carinho especial as minhas companheiras de trabalho e de vida Paola Bellezzia e Marlise Loura que estiveram junto comigo acompanhando todo o processo de pesquisa, tanto dificuldades e alegrias no caminho da pesquisa, obrigado por tudo!

Agradeço também o apoio dos novos amigos e companheiros que essa jornada do doutorado me proporcionou, Clara Lis Cerqueira e Raquel Canaan, que se tornaram parte da minha vida, confidentes e parceiras para toda vida, amo vocês meninas!

À minha orientadora Profa. Dra. Rita Aparecida da Conceição Ribeiro, pelo apoio, conhecimento, questionamentos, orientações e pelas importantes contribuições durante o desenvolvimento dessa tese e também pela amizade construída durante esse processo.

Agradeço a todos os professores que passaram por minha vida e que deixaram um sentimento de que era possível acreditar no caminho da educação e do conhecimento, vivemos dias difíceis onde cada vez mais é possível perceber que é o conhecimento que salva. Chegar até essa conquista de ser um doutor no Brasil atual sendo um homem negro gay onde todas as estatísticas dizem que pessoas como eu não podem ou não conseguem, eu considero um vitória e tanto. Não é uma vitória só minha. É uma vitória de muitos que tentaram antes de mim e não conseguiram para que eu hoje estivesse aqui. Sinto-me muito agradecido ao universo por esse privilégio e que muitos como eu consigam alçar voos maiores que os meus.

Muito Obrigado às professoras Dr^a. Juliana Franco, Dr^a. Elisangela Batista da Silva, Dr^a. Luiza Novaes e o professor Dr. Sergio Antônio por aceitarem o convite para compor a banca examinadora.

Ao programa de pós-graduação em design da escola de design da UMEG, em especial aos colegas do grupo de pesquisa Design e Representação Social por todo auxílio. Agradeço a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Capes pelo financiamento da pesquisa a partir do ano de 2019 por meio da bolsa de pesquisa até o momento desta defesa.

A todos os grupos que se propuseram a participar generosamente dessa pesquisa e todos os designers e profissionais que se dispuseram a dar entrevistas, a todos os voluntários que participaram do experimento prático, a Casa do Caminho, em especial a pessoa do presidente Fernando Malaquias pela parceria e a todos os colaboradores da loja Coisas do Caminho.

A todos, muito obrigado!

RESUMO

O design é uma atividade criativa capaz de auxiliar no desenvolvimento de modos de viver nas esferas públicas e coletivas. Diante disso esta tese pretende estreitar os laços entre design, o campo social e político dentro da cidade. Nesse sentido buscamos o objetivo é entender como o processo participativo de design pode mediar a dimensão projetual e social em busca de dispositivos democráticos na relação de projeto com a comunidade. Fortalecendo assim as comunidades criativas e a formação dos espaços de cidadania insurgente evidenciando, assim, que as metodologias de design exercidas de maneiras democráticas, coletivas e legitimadas pelos cidadãos podem representar alternativas para inclusão e melhoria na qualidade de vida das pessoas. Para tanto, sistematizamos uma metodologia a partir de um estudo de caso, e aplicamos o modelo metodológico em um experimento prático em um contexto semelhante. Este processo de pesquisa mostra que os processos democráticos colaborativos e participativos de design auxiliam no fortalecimento do sentimento de cidadania e da prática cidadã na medida em que favorece o desenvolvimento de autonomia dos cidadãos.

Palavras-chave: Design participativo; Design social; Cidadania; Design Político; Dispositivos de design

ABSTRACT

Design is a creative activity capable of assist to develop ways of living in public and collective spheres. Therefore, this doctoral thesis intends to strengthen the ties between design, the social and political field within the city. In this sense, we seek to understand how the participatory design process can mediate the design and social dimension in search of democratic devices in the project's relationship with the community. Thus, strengthening creative communities and the formation of spaces for insurgent citizenship, thus showing that design methodologies exercised in democratic, collective and legitimate ways by citizens can represent alternatives for inclusion and improvement in people's quality of life. Therefore, we systematized a methodology based on a case study, and applied the methodological model in a practical experiment in a similar context. This research process shows that collaborative and participatory democratic processes in design help to strengthen the sense of citizenship and citizen practice insofar as it favors the development of citizens' autonomy.

Keywords: participatory design. Social design. Political design. Design Devices

Sumário

1 INTRODUÇÃO.....	15
2 O DESIGN COMO UM PROCESSO SOCIAL	26
2.1 – Existe design que não seja social?.....	26
2.2 – Inclusão pelo design	33
2.3 - O pensamento em design como ferramenta social	38
2.4 - Design e práticas urbanas criativas	45
3 AS POSSIBILIDADES DE INTERVENÇÃO DO DESIGN.....	48
3.1 Organização social para o processo de inovação.....	48
3.2 Cenários possíveis para a inovação social: do bem estar ao bem viver.....	54
3.3 O que cabe ao design diante desse novo cenário e futuro possível?	63
3.4 Codesign como processo democrático e agente para inovação social.....	67
4 A CONSTITUIÇÃO DA CIDADE PELAS VIAS PARTICIPATIVAS E CRIATIVAS.....	71
4.1 A constituição das cidades a partir da Revolução Industrial.....	74
4.2 Os processos de participação na cidade.....	79
4.3 Cidadania e Política	82
4.4 Design, política e democracia	86
4.4.1 Por um design político	89
4.4.2 O design como democracia, mas qual democracia?	93
4.4.2.1 Modelo democrático majoritário x Modelo democrático consensual	94
4.4.2.2 Modelo agonístico de democracia	95
5 METODOLOGIAS DE ESCOLHAS E ANÁLISES DOS ESTUDOS DE CASO	98
5.1 Metodologias de codesign para grupos produtivos em comunidades de contextos sociais frágeis	104

5.2 estudos de caso	109
5.3 Centro Cultural Lá da Favelinha	111
5.4 Desafio <i>Fashion</i> SEBRAE – REMEXE Favelinha	117
5.4.1 Análise do modelo metodológico usado no Desafio <i>Fashion</i> SEBRAE – REMEXE Favelinha	126
5.5 REMEXE Favelinha + CERNE - FUMEC	131
5.5.1 Coleção REMEXE Favelinha + CERNE – Coleção É curva – ano 2018	133
5.5.2 Coleção REMEXE Favelinha + CERNE – Coleção ReJunte – ano 2019.....	138
5.5.3 Análise dos modelos metodológicos usados na parceria REMEXE Favelinha + CERNE	145

6 SISTEMATIZAR AS PRÁTICAS DE DESIGN PARTICIPATIVO

EM COMUNIDADES.....	152
6.1. Primeira prática de pesquisa no CISFCX	156
6.2 Segunda prática de pesquisa no CISFCX	167
6.3 Loja colaborativa Coisas do caminho	175
6.4 Análises das aplicações das Metodologias cidadãs sistematizadas com base no Lá da favelinha nas práticas junto a Casa do Caminho	180
6.5.1 Análises da aplicação da Metodologia cidadã sistematizada na primeira prática realizada junto a Casa do Caminho	181
6.5.2 Análises da aplicação da Metodologia cidadã sistematizada na segunda prática realizada junto a Casa do Caminho	185
6.5.3 Análises da aplicação da Metodologia cidadã sistematizada com base nos e parâmetros macro e micro políticos para participação no contexto de espaços de cidadania insurgente	191

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

8 REFERÊNCIAS

9 ANEXOS

206

Lista de figuras

Figura 01 – Adaptação do modelo de metodologia de estudos de casos múltiplos de Robert Yin para esta pesquisa. Fonte: Izidio, 2019.....	23
Figura 02 – Linha do tempo da evolução do pensamento social do design Fonte: desenvolvida pelo autor.....	28
Figura 03 - Elementos constitutivos da inclusão social segundo Sposati (1998). Fonte: desenvolvida pelo autor.....	35
Figura 04 – Diagrama da dimensão projetual do design, a dimensão social do design e sistematização de soluções de design a partir da colaboração com comunidades. Fonte: desenvolvido pelo autor.....	65
Figura 05 – Estrutura de projetos do centro cultural lá da favelinha e a relação com designers. Fonte: desenvolvida pelo autor, imagens reprodução.	111
Figura 06 – Modelo metodológico do desafio 30 horas utilizado no Desafio <i>Fashion</i> do SEBRAE. Fonte: desenvolvida pelo autor.....	119
Figura 07 – Experimentação de técnicas de estamparia, estêncil, carimbo e fita. Fonte: Relato de atividade de moda: remexe lá da favelinha de 13 a 15/07/2017 Belo Horizonte. Trans.forma design para inovação social.....	121
Figura 08 – Abertura oficial do desafio <i>fashion</i> e jogo criativo. Fonte: Relato de atividade de moda: remexe lá da favelinha de 13 a 15/07/2017 Belo Horizonte. Trans.forma design para inovação social.....	122
Figura 09 – etapa mão na massa. Fonte: Relato de atividade de moda: remexe lá da favelinha de 13 a 15/07/2017 Belo Horizonte. Trans.forma design para inovação social.....	123
Figura 10 – Etapa de finalização das peças produzidas no desafio para serem fotografadas. Fonte: Relato de atividade de moda: remexe lá da favelinha de 13 a 15/07/2017 Belo Horizonte. Trans.forma design para inovação social.	124
Figura 11 – Resultado final do desafio. Foi criado um catálogo com as fotos da coleção. Fonte: Relato de atividade de moda: remexe lá da favelinha de 13 a 15/07/2017 Belo Horizonte. Trans.forma design para inovação social.	125
Figura 12 – Início do processo de colaboração entre Lá da Favelinha e Cerne, Primeiras visitas da equipe CERNE ao aglomerado e da Equipe Lá da Favelinha à Universidade FUMEC. Autor das imagens Gabriel Wendling bolsista de extensão do programa CERNE.	125

Figura 13 – Modelo metodológico utilizado pelo CERNE FUMEC junto com o REMEXE Lá da Favelinha no desenvolvimento da coleção É Curva. Fonte: desenvolvido pelo autor.	133
Figura 14 – Modelo metodológico utilizado pelo CERNE FUMEC junto com o REMEXE Lá da Favelinha no desenvolvimento da coleção É Curva. Fonte: desenvolvido pelo autor.	134
Figura 15 – Consultoria de modelagem experimental, ministrada pelo estilista Rodrigo Cezario e Capacitação em Tie-dye e estamparia, ministrada pelos alunos bolsistas do programa CERNE. Autor das imagens Gabriel Wendling bolsista de extensão do programa CERNE.	136
Figura 16 – Detalhes das soluções de costura encontradas. O aplique de bordado sobre a matriz de serigrafia na peça de <i>upcycling</i> e o lettering a partir da estética do pixo aplicado como <i>pacth</i> com acabamento em bordado. Autor das imagens Gabriel Wendling bolsista de extensão do programa CERNE.	137
Figura 17 – Produção do editorial de moda e desfile da coleção, É Curva. Autor das imagens Gabriel Wendling bolsista de extensão do programa CERNE.	138
Figura 18 – Modelo metodológico utilizado pelo CERNE FUMEC junto com o REMEXE Lá da Favelinha no desenvolvimento da coleção remexe 2 Fonte: desenvolvido pelo autor.	140
Figura 19 – Reuniões de alinhamento de pensamentos e discussão sobre mercado, publico alvo, divulgação e marketing a fim de construir um pensamento comum a cerca da marca remexe. Autor das imagens Gabriel Wendling bolsista de extensão do programa CERNE	141
Figura 20 – Braisntorm coletivo para a criação do nome da coleção e das linhas de produtos. Autor das imagens Gabriel Wendling bolsista de extensão do programa CERNE.	142
Figura 21 – Workshops de capacitação em moulage, acabamentos em costura, Estamparia e design de superfície. Autor das imagens Gabriel Wendling bolsista de extensão do programa CERNE.	143
Figura 22 – Desenhos das modelagens das roupas e o protótipo de uma das peças da coleção. Autor das imagens Gabriel Wendling bolsista de extensão do programa CERNE.	143
Figura 23 – Ensaio fotográfico das peças finalizadas para prestação de contas do projeto junto a universidade. Autor das imagens Gabriel Wendling bolsista de extensão do programa CERNE.	144
Figura 24 – Espaço do Centro de integração social Francisco Candido Xavier. Autor das imagens Fernando Malaquias.	152

Figura 25– Ações dos voluntários da ACEA- área coletiva de experiência agroecológica com os alunos da Escola Municipal Santo Antônio da Barra com ensinamentos sobre agroecologia. Fonte: Imagens de arquivo da instituição.	154
Figura 26 – Cozinha da Casa do Caminho e voluntários trabalhando. Autor das imagens o próprio autor.	155
Figura 27 – Sala de artesanato e de costura, Alunas da prática de pesquisa tendo aulas de corte e costura. Autor das imagens Juliana Ribeiro.	155
Figura 28 – Primeira reunião da prática de pesquisa e formação da equipe multidisciplinar. Fonte: próprio autor.	157
Figura 29 – Encontro de escuta da comunidade. Fonte: próprio autor.....	158
Figura 30 – Primeiro dia da prática com a comunidade, Aulas de fotografia para celular e oficina de autocuidado. Fonte: próprio autor.....	163
Figura 31 – Segundo dia da prática com a comunidade, aula teórica e prática sobre fotografia e oficina de maquiagem. Fonte: próprio autor.....	164
Figura 32 – Dia extra no curso. Prática de fotografia com os doces produzidos na cozinha da Casa do caminho. Fonte: próprio autor.....	165
Figura 33 – Oficina de <i>Tie Dye</i> e produção de carimbos. Fonte: próprio autor.	169
Figura 34 – Três voluntárias que foram responsáveis pela costura dos produtos do projeto Coisas do Caminho, respectivamente, Telma, Andrea e Dulce. Fonte: próprio autor.	170
Figura 35 – Produção de protótipos de alguns dos produtos da linha de casa proposta durante o <i>brainstorming</i> . Fonte: próprio autor.....	171
Figura 36 – Processo de tingimento das peças para a produção e posterior costura. Fonte: próprio autor.	172
Figura 37 – Resultado do uso dos carimbos nos produtos. Fonte: próprio autor.	172
Figura 38 – Processo de finalização das peças para inauguração da loja. Fonte: próprio autor.	173
Figura 39 – Alguns dos produtos que foram desenvolvidos com o grupo de voluntários. Fonte: próprio autor.	174
Figura 40 – Espaço do Quintal Coletivo e loja que estava disponível para ser ocupada. Fonte: próprio autor.	176

Figura 41 – Obras realizadas no espaço do Quintal Coletivo para receber a loja Coisas do Caminho. Restruturação do piso, abertura de porta lateral de acesso ao quintal e instalação dos nichos. Fonte: Instagram @coisasdocaminhopl.	177
Figura 42 – Voluntários que auxiliaram no processo do projeto da prática do doutorado e da concepção da loja. Fonte: Instagram @coisasdocaminhopl.....	178
Figura 43 – Inauguração da loja Coisas do Caminho. Fonte: Instagram @coisasdocaminhopl.	179
Figura 44 – Modelo metodológico utilizado na primeira prática de pesquisa baseado na sistematização das metodologias dos designers que trabalharam junto ao Lá da Favelinha. Fonte: desenvolvido pelo autor.....	182
Figura 45 – Modelo metodológico utilizado na segunda prática de pesquisa baseado na sistematização das metodologias dos designers que trabalharam junto ao Lá da Favelinha. Fonte: desenvolvido pelo autor.	186

Lista de quadros

Quadro 01 – Critérios para escolha de Estudos de Caso. Fonte: Desenvolvido pelo autor.	102
Quadro 02 – Critérios para análise das ações dos estudos de caso. Fonte: Desenvolvido pelo autor.	105
Quadro 03 – Parâmetros de análise sobre insurgência no contexto de participação do design em espaços de cidadania insurgente. Fonte: Desenvolvido pelo autor.	107
Quadro 04 – Parâmetros de análise sobre insurgência no contexto de participação do design em espaços de cidadania insurgente parte 2.....	108
Quadro 05 – Análise do modelo metodológico CERNE-FUMEC com ações colaborativas com o REMEXE Favelinha. Fonte: Desenvolvido pelo autor.....	146
Quadro 06 – Fluxograma da estrutura e atividades do Centro de Integração Social Francisco Cândido Xavier. Fonte: Desenvolvido pelo autor.....	153
Quadro 07 – Análise das etapas metodológicas sistematizadas e aplicadas junto a segunda prática com o grupo da Casa do caminho. Fonte: Desenvolvido pelo autor.	190
Quadro 08 – Análise da aplicação da metodologia cidadã sistematizadas com base e parâmetros macro e micropolíticos para participação no contexto de espaços de cidadania insurgente. Fonte: Desenvolvido pelo autor.	192

1 INTRODUÇÃO

O tema desta tese de doutorado surge da percepção do crescimento de um movimento que liga o design a questões sociais. Na verdade, alguns autores sustentam que essa ligação surge concomitantemente ao desenvolvimento do design, uma vez que este é parte integradora da formação do pensamento social e influencia e é influenciado pelos agentes pertencentes ao processo de design.

O campo de pesquisa em design tem crescido na direção, das questões sociais, buscando projetar formas de o designer participar ativamente com maneiras de trabalho que integram universidades, designers, sociedade e poder público de maneira participativa e mais democrática.

O design é fruto do pensamento social e das demandas culturais de uma época, dessa maneira, instaura novas relações cotidianas, mas se as suas soluções não atendem aos anseios dos usuários de alguma forma, sua sobrevivência no mercado é muito reduzida. Nessa perspectiva, estamos acostumados a enxergar o design mais como resposta pontual a um problema e menos como um problematizador da realidade sociocultural que o cerca e dos desdobramentos sistêmicos das suas intervenções.

Na conferência internacional *Changing to Change* ocorrida no ano de 2008, Ezio Manzini apontou duas perspectivas para o design: uma é a do design com uma obrigação explicitamente social - “Um novo campo de design onde alguns designers especializam-se em colaborar com assistentes sociais para resolver problemas sociais graves e específicos”-; outra mais geral, em que todos os designers, independentemente de sua especialização, deveriam redefinir seus objetivos e serem reorientados para novas demandas sociais emergentes.

O processo de design se caracteriza, portanto, como uma atividade que possui intervenção de interesses múltiplos, vindos de diversos grupos sociais que dele participam, sejam eles os produtores, os usuários ou os designers. O Design é, assim, uma atividade criativa, capaz de adaptar ou mediar elementos que compõem uma estrutura social, como por exemplo, a cultura e a economia. (CROSS, 1975) vê o design como força moderadora entre Tecnologia e Sociedade, e diz que isso afeta também as mudanças culturais e sociais, pois é comum inovações sociais criarem hábitos, novas dinâmicas e novas necessidades.

Podemos dizer, então, que essa ação moderadora do design se estende para as esferas públicas e coletivas dos modos de viver na e da cidade na medida em que o design está presente nas relações sociais incluídas nesse cenário.

Esta pesquisa tem como cenário primordial os processos de design que acontecem na cidade, pois, as cidades têm nas pessoas um recurso crucial, e à medida em que se tornaram grandes e complexas o suficiente para apresentar problemas de gestão urbana, transformaram-se em laboratórios capazes de desenvolver as soluções - tecnológicas, conceituais e sociais - para os problemas do crescimento. As ações coletivas colaborativas de design que participam e acontecem na urbe atuam de maneira direta ou indireta, como práticas ativas no desenvolvimento de subjetividades, resistência e política.

A cidade é um território fértil para nossas ações culturais e criativas, incluindo as ações vindas do design. As práticas culturais e criativas são ações que buscam interferir no cenário da cidade em busca da construção de um lugar, promovendo interação, diversidade e, conseqüentemente, mais qualidade de vida.

Entendemos práticas urbanas criativas como sendo “maneiras de fazer” e “maneiras de viver” que intervêm na distribuição geral das relações das pessoas com a cidade, uma vez que ela e o lugar oferecem às organizações acesso a trabalhadores altamente qualificados e a oportunidade de inovar e trocar ideias. A cidade é o local onde a inteligência humana, motivações, imaginação e criatividade estão à disposição dos processos de design, e é o lugar onde tem acontecido a substituição dos recursos naturais e o acesso ao mercado como recursos urbanos.

Portanto, torna-se claro o potencial do design na geração e manutenção de tais práticas criativas, enquanto referência para a construção de significações e meios de ativação de processos críticos, criativos e políticos da cidade.

No cenário atual, século XXI, no qual as cidades foram invadidas e dominadas pelo ideal neoliberal, ela e também seus habitantes são parte de um funcionamento que gera constante valor ao capital, criam-se espaços “públicos” desprovidos de diferença, que por sua vez é um elemento próprio da constituição da cidade (RENA; BRUZZI, 2014). Uma cidade sem diferenças torna-se um ambiente apolítico, um corpo vazio, e, portanto, sem vida.

Assim, o exercício de práticas criativas, ligadas ao design e aos negócios da economia do conhecimento, surgem como possibilidades de resistência alimentada por este mesmo capital. Nesse sentido, o design pode ser um agente criador e

desenvolvedor de experiências sensíveis de reflexão constituindo microrresistências, que apontam para novos modos de construir e habitar a cidade. Vários são os exemplos de iniciativas criativas e potentes que buscam descentralizar essa nova configuração social, de uma cidade dominada pelo neoliberalismo, para inventar outras formas de sociabilidade.

Nos últimos anos, a criatividade foi introduzida nas políticas econômicas e urbanas como um recurso fundamental para competir na economia global do conhecimento. Muitas estratégias de cidades criativas se concentraram em fornecer os espaços - ambientes físico e social - para estimular a produção de conteúdos e comunidades criativas, esta última, possui várias características e modos diversos de funcionamento. Existem alguns pontos fundamentais comuns nas comunidades criativas: o fato de serem sempre expressão de mudanças radicais na escala local; desafiam os modos tradicionais de fazer, introduzindo meios diferentes e intrinsecamente mais saudáveis de produção; buscam soluções concretas para os problemas sociais, fortalecendo o tecido social; e geram ou colocam em prática novas ideias de bem-estar (MANZINI, 2008).

Por isso é importante investigarmos maneiras democráticas dessa produção do espaço uma vez que essas iniciativas são o alvo principal de cooptação por parte do Estado-Capital e suas formas rentistas neoliberais.

Percebendo um movimento de conversão de ações democráticas em processos de rendição ao poder do capitalismo, em 2017, Ezio Manzini e Victor Margolin escreveram uma carta aberta para a comunidade de Design chamando para um levante pela democracia. Nesta carta os autores atentam para o fato de que estamos vivendo tempos difíceis e perigosos, pois há ataques à democracia em vários países – incluindo aqueles em que a democracia parecia ser inabalável.

Diante disso, os autores acreditam que a comunidade de design deva tomar uma posição, falar e agir para defender a democracia como um valor central da sociedade, essa atitude deve acontecer pelo reconhecimento da forte convergência entre democracia e design em quatro aspectos:

1. design da democracia – melhorar os processos democráticos e as instituições sobre as quais se constrói a democracia;
2. design para democracia – permitir que mais pessoas participem no processo democrático, especialmente por meio da utilização da tecnologia;

3. design na democracia – construir o acesso, a abertura e a transparência nas instituições de forma a garantir igualdade e justiça;
4. design como democracia – a prática do design participativo para que diversos atores possam moldar nossos mundos presentes e futuros de maneira justa e inclusiva.

Os autores salientam que o desenvolvimento de formas e processos democráticos sempre envolveu o design, e deve continuar a fazê-lo concebendo, desenvolvendo e conectando novas possibilidades para a democracia e o bem-estar. Nesse sentido esta tese de doutorado justifica-se pois converge com as aspirações de pensadores do design, principalmente com as ideias propostas por (MANZINI; MARGOLIN, 2017) e de diversos segmentos da sociedade, buscando propostas para o design mais democráticas e inclusivas.

Talvez o grande desafio do design nesse cenário complexo das cidades contemporâneas seja exercer a sua capacidade de gerar interação entre pessoas para que suas ações possam ser potencializadas, e ainda, colocar em prática suas habilidades em lidar com o pensamento sistêmico a fim de combinar cocriação, interação e aprendizagem para criar novos cenários urbanos mais favoráveis ao compartilhamento e uso comum.

O designer surge assim, como um construtor e organizador de experiências, que tem como incumbência criar uma nova visão da cidade, revelando preocupações com as mais variadas situações de interação do utilizador com o ambiente urbano. Enquanto interveniente do domínio público, tem a possibilidade de atuar visando novos diálogos entre o público e a cidade, melhorando esta relação e devolvendo ao público a vontade de habitar o espaço urbano (OLIVEIRA; CASTELA; CARVALHO, 2007).

No mesmo sentido, Thackara (2008) aborda o “design em um mundo complexo”, evidenciando a importância de modelos de ações colaborativas, contínuas e abertas, que incluam pessoas e comunidades. O autor reforça a necessidade da integração do designer com agentes locais e cidadãos para desenvolver formas de inovação colaborativa, que resultam em novos serviços para a vida cotidiana. No entanto é necessário por parte do designer desenvolver competências que vão além de um âmbito profissional específico, relacionadas à interatividade, à habilidade de escuta e de ação em diferentes contextos, à gestão da informação, ao desenvolvimento coletivo, à análise sistêmica, dentre outras, ou seja, estar aberto ao outro (THACKARA, 2008).

Por isso torna-se tão relevante o uso de metodologias de codesign, atividade geralmente realizada entre profissionais de design e outros atores não treinados nessa prática (stakeholders), nesse sentido essas metodologias, potencializam o papel estratégico do design para a inovação social e inclusão social, a partir do momento que envolve e inclui pessoas não treinadas em design no processo de desenvolvimento de soluções criativas por meio do design.

Os indivíduos que colaboram entre si na cocriação de valores comumente reconhecidos e compartilhados fortalecem a construção de uma cidade mais pública e comum a todos. O paradigma do codesign tem sido utilizado, principalmente por aqueles que desejam explorar e propor alternativas para novos modos de vida ou futuros possíveis, pois já é notório que precisamos pensar formas de vidas mais reais e menos idealizadas, além de empoderar a participação de comunidades em políticas públicas sociais para que elas possam passar a ter o protagonismo de suas ações.

Portanto, quando falamos em construção de futuros possíveis estamos considerando ações que pensem sistematicamente soluções que sejam inclusivas, que abarque a diversidade e também pensem na sustentabilidade, fortalecendo assim o processo de cidadania. Esta é uma construção plural e que demanda a participação de vários setores da sociedade pensando e trabalhando de maneira coletiva, colaborativa e cocriada para o desenvolvimento de novas maneiras de se viver e se relacionar nesse mundo complexo em que vivemos.

Assim, o problema central de pesquisa desta tese de doutorado está situado no seguinte questionamento: Como o processo participativo de design pode contribuir para o desenvolvimento de dispositivos mais democráticos, justos e inclusivos que promovam práticas cidadãs nos ambientes urbanos?

Gostaríamos de elucidar alguns termos utilizados na questão central da pesquisa, a fim de definir a maneira que utilizamos esses termos. Os termos são: dispositivo e práticas cidadãs.

A respeito do termo dispositivo, ele é usado aqui sob o viés do pensamento de Foucault (1997) a respeito desse conceito. O autor considera dispositivo como um conjunto heterogêneo, que inclui a rede criada entre a relação de poder e os elementos formadores dos discursos, instituições, leis, proposições de mudança, ações participativas para a resolução de um problema, medidas administrativas, entre outras coisas. Portanto, o dispositivo tem uma relação estratégica e sua principal função é responder a uma emergência (AGAMBEN, 2005).

Nesse sentido, criar dispositivos de design que possam favorecer os processos democráticos da relação entre designer e não designers na busca de resolução de problemas criados pela complexidade da cidade, diz respeito efetivamente, à criação de ações, serviços e produtos que possibilitem o diálogo entre poder público e comunidades, melhorando esta relação por meio da colaboração e cocriação.

Já com relação ao termo práticas cidadãs, consideramos essas como atividades nas quais os cidadãos possam exercer seus direitos em plenitude. Ainda em relação a essas práticas, consideramos o uso da criatividade na resolução de problemas cotidianos e também o fato dessas iniciativas acontecerem de forma coletiva e colaborativa.

Diante desses esclarecimentos o questionamento que surge é quais ações efetivas do processo participativo do design podem auxiliar na revitalização de uma praça pela comunidade, na construção de ideias para a solução dos problemas de transporte, na construção de modos de agir que auxiliem na diminuição da violência ou até mesmo como ferramentas de design podem auxiliar nas questões relativas ao direito à cidade, geração de renda para um grupo de mulheres artesãs, subsistência dos cidadãos e à moradia. Isto é, a criação de dispositivos de design que possam incluir as pessoas durante o processo, reposicionando o protagonismo nas ações propositivas de soluções dos problemas.

Diante desse universo complexo surgem muitos caminhos a seguir, na busca de entender como acontece essa relação entre design, cidade e comunidade, além de suas relações de poder e suas relações políticas. Portanto como questões norteadoras primordiais de pesquisa temos: Quais mundos têm sido engendrados pelas práticas e discurso do design no que diz respeito às suas práticas na cidade? Além disso, qual a relação do design com práticas democráticas? Por quais matrizes de pensamento e sujeitos o design pode ainda ser atravessado no que diz respeito ao seu viés social? Quais ações efetivas de design participativo e como elas podem ser usadas como dispositivos mais democráticos, justos e inclusivos?

O objetivo geral desta tese é identificar como as ações de design podem funcionar como dispositivos democráticos na resolução de problemas cotidianos entre comunidades e a cidade. Além disso pretende-se desenvolver novas formas de sistematização de dispositivos de design, ou seja, protocolos de ação que possam ser seguidos para obtenção de resultados semelhantes aos casos pesquisados, que

sejam mais participativas e que garantam o envolvimento de diversos atores na construção de novos mundos, presentes e futuros, de maneira mais justa e inclusiva.

No intuito de chegar a este objetivo foram traçados os seguintes objetivos específicos:

- Contextualizar o discurso e as práticas atuais do design no campo social.
- Discutir, a partir da constituição das cidades, as relações entre cidadania, política e modelos de democracia.
- Identificar as possibilidades de inclusão social pelo design, caracterizando o pensamento em design como ferramenta social.
- Por meio de estudo de casos múltiplos identificar ações de design participativo já existentes que propõem formas democráticas de interação com a sociedade.
- Propor novos dispositivos vindos do design para a criação de participação democrática da sociedade, de forma mais justa e inclusiva, nas soluções dos problemas urbanos.
- Elaborar formas de sistematização de novos dispositivos de design para uma participação mais democrática visando o compartilhamento de informação para futuras reaplicações.
- Experimentar novos dispositivos de design e para uma participação mais democrática com grupos de pessoas que incluem designers e não designers.
- Testar dispositivos levantados, por meio de análise dos estudos de caso, em um grupo que esteja iniciando suas atividades.

O caminho metodológico desta pesquisa surge como uma continuidade dos estudos de meu mestrado, desenvolvidos na dissertação “Design e Inovação social: tecnologias sociais a partir de abordagens metodológicas do design” ¹.

O problema de pesquisa da dissertação estava em torno da busca do entendimento de como as metodologias de design usadas na prática de projetos / grupos produtivos / empreendimentos solidários com produção artesanal poderiam se tornar tecnologias sociais a fim de serem reaplicadas. Como resposta a esta questão

¹ A dissertação de mestrado intitulada, Design e Inovação Social: tecnologias sociais a partir de abordagens metodológicas do design, foi desenvolvida no Programa de pós-graduação em Design da Universidade Pontifícia Católica do Rio de Janeiro – PUC-Rio, sob Orientação da professora Doutora Luiza Novaes e com bolsa positiva financiada pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico – CNPq.

foi proposta a elaboração de uma sistematização das metodologias de design usadas no contexto de produção artesanal a fim de considerá-las tecnologias sociais.

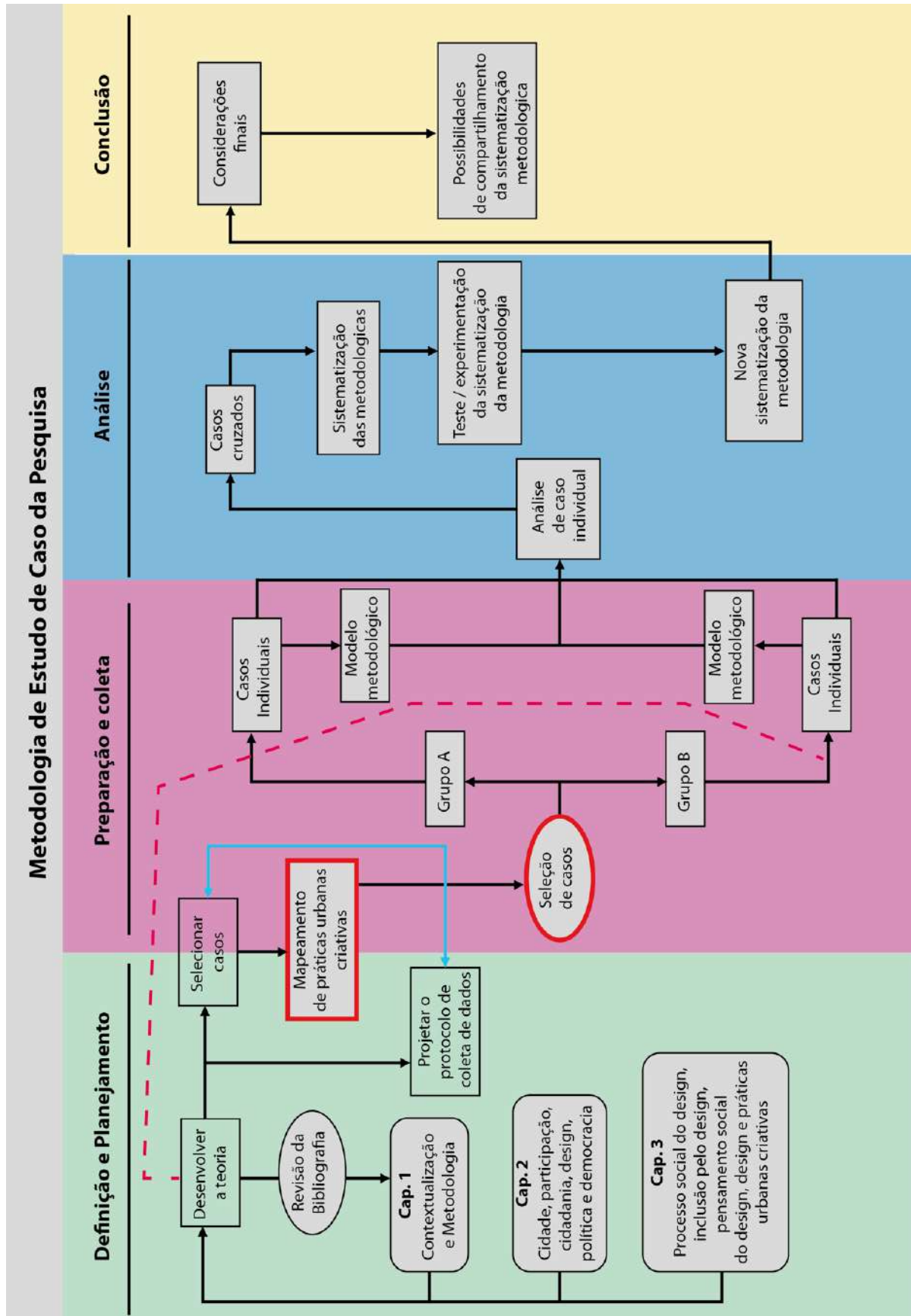
Esta sistematização teve como base a metodologia de casos múltiplos de Yin (2001) que propõe uma análise individual e cruzada de estudos de casos. A partir dessa proposição foi possível desenvolver modelos de atuação metodológica de design e matrizes de referências (indicadores de participação e colaboração do design para o campo artesanal), dos grupos analisados.

Dessa maneira, acreditou-se que foi possível ampliar o caráter estratégico do design no processo de inovação social. Além disso, esses modelos e matrizes de sistematização da metodologia do design, visavam auxiliar novas possibilidades de ação na relação entre design e artesanato, especificamente.

No âmbito dessa pesquisa de doutorado, o intuito foi ampliar o caminho de pesquisa que já venho trilhando e propor novos conhecimentos e a ampliação desses processos, na medida em que passamos a refletir sobre como o design pode agir diante de questões que envolvem o ambiente da cidade e seus cidadãos, a possibilidade dos cidadãos projetarem suas soluções diárias, fortalecendo assim as comunidades criativas (MANZINI, 2008) e consequentemente, pensando sobre como tudo isso está relacionado com a formação dos espaços de cidadania insurgente (HOLSTON, 2013). Além de, evidenciar que as metodologias de design podem ser práticas democráticas que, aliadas a formas de organização coletivas e a legitimadas pelos cidadãos e o poder público, podem representar soluções para a inclusão e melhoria da qualidade de vida das pessoas.

Com base no modelo de estudos de casos múltiplos de Yin (2001) e a adaptação feita por (IZIDIO, 2017), o percurso metodológico desta pesquisa foi construído a partir de etapas que se sucedem, no entanto, o processo de pesquisa é vivo e deve ser feito de maneira ativa, ou seja, algumas etapas foram permeando-se com outras. Segundo Yin (2001), cada caso particular consiste em um estudo completo, no qual se procuram provas convergentes com respeito aos fatos a às conclusões para o caso. (YIN, 2001, p.72).

Figura 01 – Adaptação do modelo de metodologia de estudos de casos múltiplos de Robert Yin para esta pesquisa. Fonte: Izidio, 2019.



A metodologia foi dividida em quatro etapas que se sucederam. A primeira foi a etapa de definição e planejamento, onde foi realizado o desenvolvimento de uma revisão crítica da bibliografia, principalmente no que diz respeito à relação entre design, democracia, política e seus aspectos sociais. Além da identificação de uma ação participativa relevante na cidade de Belo Horizonte que tivesse a participação de design e metodologias participativas que pudessem ser analisadas como estudo de caso múltiplo.

A segunda etapa foi a preparação e coleta de dados, foi definida então o caso de estudo, realizada uma pesquisa sobre o mesmo, preparação do protocolo de coleta de dados e entrevistas. Ficou definido então que iríamos trabalhar com o Centro Cultural Lá da Favelinha. Diante disso, conversamos, entrevistamos e analisamos o trabalho dos designers que tiveram envolvimento com o grupo entre os anos de 2017 a 2019. Além de conversar com participantes do grupo, seus representantes e moradores da comunidade. Feitas as entrevistas, já nessa etapa, iniciamos uma sistematização dos modelos metodológicos utilizados pelos designers. Tivemos o foco das análises nas metodologias que os designers utilizaram, criamos para cada experiência um modelo metodológico e partir deles traçamos análises a partir de critérios que foram construídos com conceitos bases para o trabalho coletivo e colaborativo, além de parâmetros relacionados aos aspectos subjetivos macro e micropolíticos dos indivíduos. Feito esses mapeamentos criamos sistematizações dessas metodologias percebendo quais metodologias tinham potenciais mais aflorados para os critérios estabelecidos e então criamos um novo modelo metodológico a partir dessa sistematização. Com esse modelo construído partimos para a atuação prática junto a uma instituição na região metropolitana de Belo Horizonte, na cidade de Pedro Leopoldo.

A terceira etapa foram as análises onde experimentamos esse modelo metodológico na prática em um experimento que aconteceu no Centro de Interação Social Francisco Cândido Xavier no ano de 2020. Já estávamos em período pandêmico o que dificultou um pouco as atuações práticas, mas ela ocorreu de acordo com os parâmetros de segurança estabelecidos pela Organização Mundial de Saúde. Aplicação do modelo metodológico sistematizado a partir da experiência do Lá da Favelinha aconteceu com algumas adaptações já que estávamos em outro contexto, porém semelhante.

Por fim, a quarta e última etapa do caminho metodológico desta pesquisa, foi a conclusão onde fazemos uma análise da aplicação da sistematização no experimento prático, trazendo os pontos positivos e negativos a partir dos mesmos critérios utilizados no processo de sistematização.

Feito esse caminho metodológico, esta tese estrutura-se em sete capítulos. Sendo o primeiro esta introdução. No segundo capítulo falamos sobre o design como um processo social, traçamos uma linha do tempo da evolução do pensamento social do design, trazemos ainda a ótica da inclusão pelo design e o seu pensamento como ferramenta social, além de relaciona-lo com as práticas criativas urbanas.

Já no terceiro capítulo tratamos das possibilidades de intervenção do design e dos processos de organização social para a inovação social e diante disso as novas perspectivas de bem estar para a sociedade. Diante disso, começamos a traçar um novo olhar sobre a relação do projetar entre o designer e a comunidade e a dimensão projetual e social, e como é possível estabelecer uma relação de construção de dispositivos de design que sejam cocriados. No capítulo quatro inserimos a questão da cidade na discussão e começamos a falar sobre as práticas criativas e participativas dentro da cidade. Para tanto, fazemos um resgate da relação com o design e as práticas criativas, desde a revolução industrial, falamos sobre os processos democráticos e políticos do design e como ele pode acontecer.

No capítulo cinco, descrevemos mais detalhadamente sobre o caminho metodológico e os critérios de escolha do estudo de caso, Centro Cultural Lá da Favelinha, quais foram os critérios de análises e o apresentamos. Ainda, mostramos a parceria do Programa de extensão CERNE da universidade FUMEC com o Lá da Favelinha e sua marca de roupa REMEXE. No sexto capítulo relatamos a vivência prática realizada na cidade de Pedro Leopoldo, em Minas Gerais, com um grupo de voluntários do Centro de integração social Francisco Candido Xavier e os resultados alcançados com esse experimento.

Por fim, o capítulo sete diz respeito as considerações finais da tese onde relatamos nossas experiências de todo o processo, análises e também deixamos possíveis caminhos abertos para novas pesquisas.

2 O DESIGN COMO UM PROCESSO SOCIAL

Há várias definições para o termo design, e vários autores se dedicam a pesquisar a origem e conceito do design, entre eles André Villas-Boas (1997), Roberto Eppinghuas (1999), Bernahard Burdek (2006), Lucy Niemeyer (2007) e Rafael Cardoso (2008), e outros. Alguns desses autores consideram que o design surgiu como uma atividade para atender demandas ligadas à produção industrial: o design separava o projeto da produção, processo este que anteriormente era feito por uma única pessoa.

Como toda atividade humana, o design também foi evoluindo no que diz respeito à sua conceituação. Em uma abordagem mais contemporânea o design é percebido de forma multidisciplinar como uma atividade criativa cujo objetivo é estabelecer as qualidades multifacetadas de objetos, processos, serviços e seus sistemas em ciclo completo de vida. Atuando como o fator central da humanização de tecnologias e agente de intercâmbio cultural e econômico.

Nesse sentido, o ponto principal desta colocação é a capacidade que o design tem de modificar o ambiente e modificar a relação dele com o indivíduo diante de suas necessidades concretas. Diante disso, consideramos não ser possível que exista um design que não seja social, o que existe são abordagens do design que não têm pretensões sociais, e sim, apenas o viés mercadológico e financeiro.

Este capítulo trata da relação entre design e seu viés social, a partir de uma abordagem da não neutralidade do design em questões sociais, uma vez que ele é constituído por meio do processo social e como tal influencia e é influenciado pelo social.

2.1 EXISTE DESIGN QUE NÃO SEJA SOCIAL?

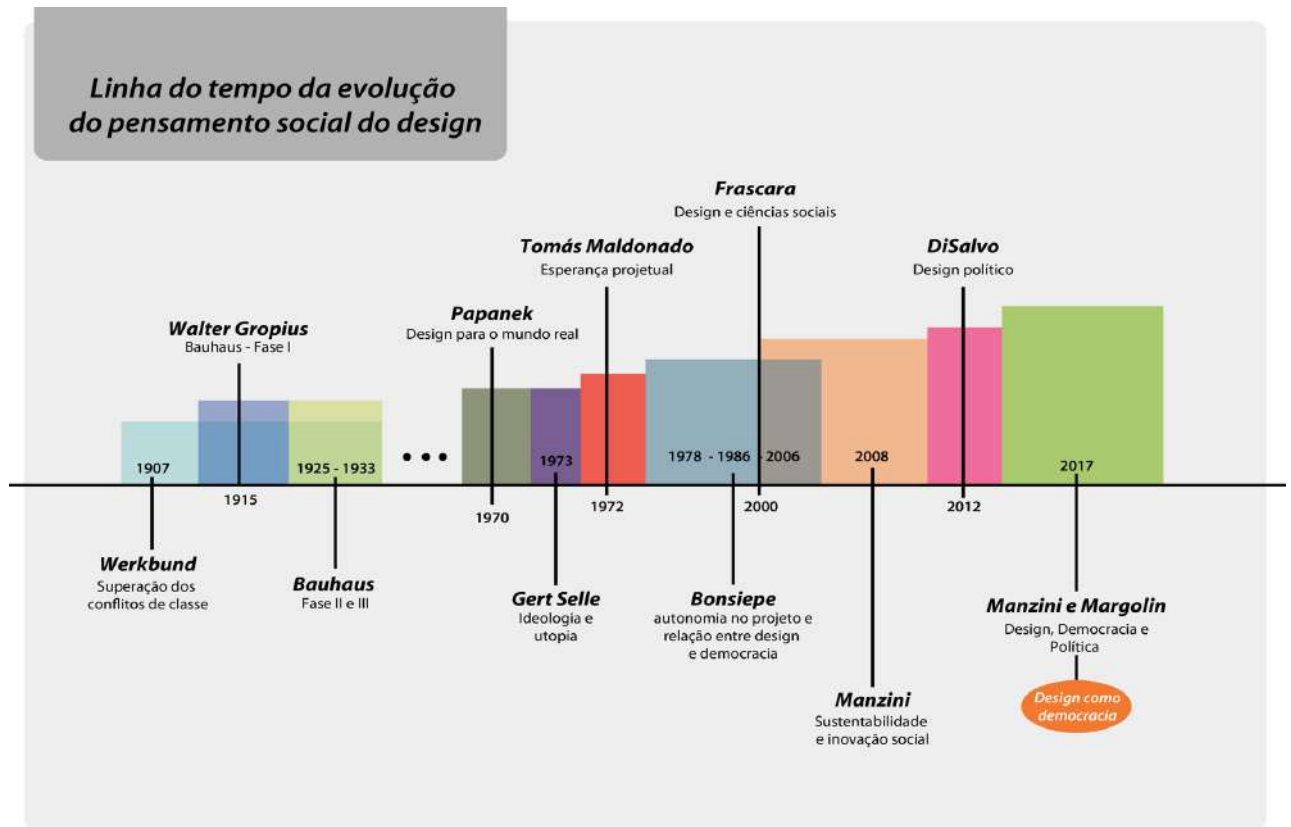
Analisar o design de forma ampla e inserido no contexto social faz com que ele se aproxime mais da realidade das pessoas, criando assim um ambiente material coerente para atender melhor suas necessidades. Segundo Couto (1991), o design é basicamente um processo de interação social e como tal, não é socialmente neutro, sendo influenciado por interesses dos participantes durante o seu processo. O campo de saber do Design, segundo Cipiniuk (2014), é a expressão do universo simbólico ou do imaginário social, e por conseguinte ele se integra ao modo de produção econômico em sua dimensão histórica.

Portanto, declarar que o design não possui um viés político e social é, no mínimo, uma afirmação infundada, pois desde o seu surgimento ele permeia as relações dos indivíduos na sociedade. Desde o início do que hoje intitulamos de Design, na *Deutscher Werkbund* ², o teor político já estava presente no vulto do funcionalismo precoce, pois, era visto como uma atuação que ajudaria a superar os conflitos de classe.

A imagem abaixo mostra uma linha do tempo com autores, e seus campos de estudos, que sustentam o envolvimento do design com questões sociais ao longo do desenvolvimento do design.

² Associação alemã de artesãos.

Figura 02 – Linha do tempo da evolução do pensamento social do design Fonte: desenvolvida pelo autor.



Na Werkbund havia um desejo de estabelecer uma nova relação entre artesãos e indústria. Existia uma busca em relacionar os processos artesanais aos industriais, bastando para isso que o artesão aprendesse com a máquina e retirasse dela o melhor. Os artistas que defendiam essa união propunham uma revisão na divisão de trabalho na fábrica, pois consideravam que, ao contrário do artesanato, ela alterou a posição do homem moderno diante do mundo. Isso devido não ao uso da máquina, mas sim a uma visão predominantemente materialista da época e pela articulação deficiente entre indivíduo e comunidade (MATIAS, 2014).

Segundo Oliveira (2004), a indústria poderia ser uma salvação, isto é, um meio para uma plena coesão social se soubesse domar a brutal materialidade da máquina e religar-se à antiga idealidade do artesanato (OLIVEIRA, 2004). Mais tarde esse pensamento de coesão social e de uma reformulação cultural influenciou Walter Gropius a fundar a Bauhaus. Gropius, enquanto diretor da Bauhaus, levava consigo a ideia de que a produção industrial seria capaz de executar artefatos que habitavam a casa de todos, numa visão de redução da diferença de classes (OLIVEIRA, 2004).

A metodologia de Gropius visava levar a questão formal para o campo da atividade produtiva, sendo assim, o trabalho artístico não teria por finalidade inventar uma forma, mas sim modificar por meio dessa forma o curso da vida cotidiana. A Bauhaus é reconhecida como uma escola moderna, no entanto, seus antecedentes remetem a Werkbund, e por consequência, aos movimentos *Arts and Crafts* e ao *Art Nouveau*, já que ela surgiu da união de duas escolas de Weimar, a Escola de Belas Artes e a de Artes Aplicadas (OLIVEIRA, 2004).

Gropius convidou para trabalhar na Bauhaus diversos artistas e os convenceu a desempenhar sua tarefa social dentro da escola, por meio do ensino. Ele acreditava que o arquiteto de sua geração tinha uma missão a cumprir e que era preciso, primeiramente, demarcar o campo de atuação deste novo profissional e suas atividades, a fim de unir os modernos meios de produção com a capacidade criativa dos artistas. Além disso ele propunha uma interação entre professores e alunos, por meio do compartilhamento de experiências (OLIVEIRA, 2004).

Como uma escola democrática, a Bauhaus foi fundada sob o princípio da colaboração, tanto que muitos dos alunos recém-formados eram incentivados a colaborar como professores na segunda fase da escola. Segundo Argan (1992), como a existência que se projeta é a existência social, o projeto também deve ser uma atividade social, de grupo, interdisciplinar; é uma garantia da seriedade do trabalho, mas também da sua democraticidade intrínseca. A sociedade ideal e democrática, idealizada por Gropius, previa a superação das classes que no futuro voltaria a ser uma das centralidades do design.

Continuando em busca de evidências dos aspectos sociais e políticos do design, encontramos outros autores que tratam dessa aproximação e a relação da função social do design e de sua influência na transformação social. Tomás Maldonado (1972) observou a degradação ambiental causada pela sociedade industrial,

[...] trata-se de escolher entre um pessimismo destrutivo e um pessimismo construtivo: quanto a nós, escolheríamos a segunda alternativa. Para nós só existe uma possibilidade: refutar sem tréguas tudo o que possa ameaçar a sobrevivência humana; contribuir para inutilizar as «bombas a retardador», quer dizer, ripostar ao crescimento irresponsável com o crescimento responsável, à congestão com a gestão. Em breve a nossa escolha aplica-se à projeção (MALDONADO, 1972).

Maldonado tratou da esperança projetual, da necessidade de o designer agir com autonomia e consciência social, no ato de projetar. Ele considerava o design como um instrumento econômico e cultural capaz de integrar as transformações sociais. Matias (2014) defende a necessidade de resolver problemas de relevância social por meio da atividade projetual, na qual a forma deveria surgir como expressão de uma estrutura engendrada a partir da complexa conjunção de fatores técnicos, econômicos, políticos, sociais e culturais.

Bonsiepe (1978, 1986, 2006) desde a década de 1970, tem observado os problemas da dependência tecnológica e industrial dos países em desenvolvimento frente aos países desenvolvidos e tem discutido a relação entre design e democracia, no sentido de se buscar autonomia no projeto de design. Considerando que essas questões levam ao questionamento do papel da tecnologia e da industrialização como um procedimento para democratizar o consumo de bens e serviços e, finalmente, para o papel ambivalente da estética como o domínio da liberdade e da manipulação.

Bonsiepe (2006) considera que ao projetar produtos e artefatos semióticos queremos seduzir, e isso é que promove uma predisposição positiva - ou, de acordo com o contexto, negativa - para uma combinação de produto e signo. Dependendo das intenções no ato de projetar inclina-se mais para a autonomia ou para a falta dela. Ele observa ainda que uma das funções dos designers seria exatamente mediar essa polaridade projetando a forma do produto como resultado de uma interação. Para Bonsiepe, projetar significa lidar com paradoxos e contradições e, em uma sociedade atormentada por contradições, não existe como as habilidades do designer não serem afetados por elas.

Frascara (2000) destacou a importância da aproximação do campo do design com o campo das ciências sociais no desenvolvimento de projetos mais orientados aos benefícios sociais que aos interesses comerciais. O autor parte do princípio de que o design está preocupado com a concepção e produção de objetos e sistemas que contribuam para o nosso cotidiano. E que o objetivo das ciências sociais é o estudo dessa mesma vida, às vezes visando apenas compreendê-la e discuti-la, às vezes ajudando os envolvidos a afetá-la. Portanto, a maneira como a relação entre design e ciências sociais irá se desenvolver depende dos profissionais envolvidos nessa relação e de seus valores culturais.

Frascara (2002) considera que o desafio é harmonizar a ambição ilimitada de riqueza por parte das empresas com os limites físicos do planeta e os limites

psicológicos dos países explorados que sustentam a riqueza das minorias super industrializadas (FRASCARA, 2002. p. 234). Na visão do autor, a conexão entre design e ciências sociais acontece de duas maneiras. A primeira, para maximizar o sucesso de empresas que desenvolvem o design em níveis de tomada de decisão e, a segunda, que além do foco nos prazos e no lucro o design deve se interessar por contextos mais complexos que envolvam a sociedade, além de utilizar dos seus esforços para garantir o bem-estar da humanidade.

Manzini (2008) tem discutido a importância da sustentabilidade no desenvolvimento de projetos de design e vem apontando o potencial do design para inovação social de novas organizações baseadas em redes de colaboração, como um caminho para a mudança do paradigma vigente da produção industrial. Além de recentemente tratar também do pensamento da aproximação do design com práticas democráticas.

Com relação ao tema da inovação social para a sustentabilidade, o mesmo autor, considera que a sustentabilidade deveria ser o meta-objetivo de todas as possíveis pesquisas em design e não ser visto como um setor extra para o campo de pesquisa, visto que as consequências relativas a questões relacionadas a sustentabilidade atingirão a sociedade como um todo.

Portanto, a preservação e a regeneração de nosso capital ambiental e social significará justamente romper com as tendências dominantes em termos de estilo de vida, produção e consumo, criando e experimentando novas possibilidades. É justamente nessas questões que o design pode ser integrado, uma vez que, a criatividade é uma das habilidades do design, que age como elemento efetivo e necessário para conduzir um processo de inovação social e tecnológica que proponha a transição rumo à sustentabilidade.

Segundo Manzini (2008) as inovações sociais geralmente são baseadas na vida cotidiana que, com o auxílio de ferramentas de design, criam modos de ser e fazer, ao mesmo tempo criativos e colaborativos. Além disso, é nessa colaboração que o design pode ser potencializado pela criatividade cotidiana, fortalecendo assim o seu caráter interdisciplinar.

Recentemente, Manzini e Margolin (2017) contribuíram para o fortalecimento da relação entre design e as questões sociais trazendo a visão da aproximação do Design com a democracia. Essa relação diz respeito, basicamente, à criação e desenvolvimento de maneiras de inclusão dos cidadãos no processo de design, seja

por meio, da melhora nos processos democráticos das instituições que constroem ou mantêm a democracia, do acesso de mais pessoas no processo democrático e, ou ainda, por meio do uso da tecnologia promovendo a transparência nas instituições de maneira a garantir igualdade e justiça, e por fim, promovendo práticas do design participativo para que esses atores possam moldar novas formas de imaginar e viver o mundo, sendo essas, mais justas e inclusivas (MANZINI;MARGOLIN, 2017).

Os autores salientam que o desenvolvimento de processos mais democráticos sempre envolveu o design, e deve continuar fazê-lo. Este seria um novo meio de resistir aos ataques contemporâneos às democracias e principalmente conceber, desenvolver e conectar novas possibilidades para a democracia e o bem-estar social. Portanto, o design sempre esteve atrelado a questões sociais e políticas. Cardoso (2012) percebe que o design tem sido cada vez mais associado à resolução de problemas complexos, dentre eles os pertencentes ao âmbito social. Diante disso, ele atenta para o fato que o ato de projetar em Design tem ultrapassado as fronteiras tradicionais do projeto orientado ao produto.

As teorias e práticas do design têm percorrido novas esferas projetuais, como comprovado neste resumo histórico sobre o pensamento social do design, (ver figura 2), em busca de outros modelos de atuação com foco na melhoria dos fatores humanos, ambientais e econômicos. Esses múltiplos fatores tornam o design uma tarefa complexa, pois envolvem questões que vão além do simples ato de projetar e que suas inter-relações condicionam e redefinem constantemente a maneira de fazer design. (CARDOSO, 2012).

Lidar com as questões sociais é uma necessidade de todas as profissões e não apenas dos designers. Seria um erro aceitar esse viés social do design como uma norma de como o designer deve ou não agir no ato de projetar. A intenção é fomentar uma consciência crítica dos profissionais de design, a fim de diminuir o desequilíbrio enorme entre os centros de poder e as pessoas submetidas a esses poderes. Isto porque o desequilíbrio é antidemocrático na medida que nega o acesso e a participação e trata as pessoas como meras instâncias no processo de objetivação e mercantilização.

De maneira geral podemos dizer que a característica transformadora e flexível do design permite que suas práticas mudem de acordo com o problema em questão. Desse modo, fica evidenciado o desafio de estabelecer novos paradigmas para o desenvolvimento e emprego de conhecimentos de design que sejam mais

democráticos, inclusivos e que abarque a complexidade da contemporaneidade (MANZINI; MARGOLIN, 2017).

2.2 INCLUSÃO PELO DESIGN

Por muito tempo o design foi visto como sinônimo de objetos caros, requintados, não necessariamente práticos e engraçados. Isto porque o design era popularmente identificado como algo que incrementava os objetos, aproximando o design de uma ideia efêmera, *fashionista* e obsoleta. Dessa maneira o design foi sendo afastado da ideia de uma solução inteligente para os problemas da vida cotidiana e visto mais como algo que agregava valor e beleza aos objetos. Isto aconteceu principalmente por conta da construção do discurso do design e a ausência de questionamento a respeito da própria atividade do design. Não que essa realidade tenha mudado bruscamente, mas hoje, percebe-se um movimento que coloca o design em confronto com sua própria atuação e com realidades sociais diversas, o que faz com que designers se posicionem criticamente sobre os conceitos e práticas do design e sobre abordagens projetuais.

Pensar uma maneira de produção do design voltado para o social, coloca o design como um dos eixos centrais das transformações subjetivas, podendo ser uma das ações políticas para produzir uma mudança social efetiva, que perpassa a busca de novos modos de produção ou alternativas ao capitalismo, ou seja, formas de se abordar o ato de projetar em design de uma maneira mais inclusiva, participativa e de coprodução. Não é possível pensarmos em inclusão pelo design sem antes entendermos o que consideramos como sendo um processo de inclusão.

Inclusão pode ser entendida como um conjunto de ações que visam oferecer a possibilidade de acesso a bens e serviços a todos favorecendo o bem-estar. (SPOSATI, 1998). Ao se discutir sobre inclusão necessariamente precisamos, também, falar de exclusão, uma vez que uma só existe pela falta da outra. Confrontar a exclusão na sua relação com a inclusão é tratar de questões éticas e políticas, possibilitando novas identidades e dinâmicas sociais.

No cenário atual, em que o capital financeiro rege nossas vidas exercendo o seu poder e suas vontades sobre nós, a relação entre exclusão/inclusão se evidencia, considerando que os modos de produção capitalista são estruturalmente excludentes principalmente sob a perspectiva da acumulação. Esse processo fica sempre mais

evidente em momentos de recessão econômica e social, talvez por ser uma situação na qual as desigualdades ficam mais perceptíveis.

Ao mesmo tempo que a exclusão está estruturada no capitalismo, muito por conta das ações neoliberais, o processo cognitivo do próprio capitalismo favorece possibilidades para algo que irá favorecer a inclusão: o crescimento do desejo da diferença. Segundo Sposati (1998), o direito à diferença surge a partir da metade do século XX e influencia a noção de igualdade, uma vez que, essa só passa ser completa se incluir a diferença, só é possível discutir igualdade se considerarmos a equidade. Esse termo diz respeito principalmente ao processo de adaptação de uma regra a uma situação específica a fim de deixá-la mais justa. Nesse sentido, a inclusão social passa a ter como consequências a igualdade, a equidade e a cidadania. Por outro lado, a exclusão social seria a negação ou a perda desses mesmos quesitos.

No Brasil, comumente as pessoas consideram uma pessoa excluída socialmente como sendo uma pessoa pobre ou sem recursos financeiros para manter suas condições básicas. A respeito dessa universalização no sentido de exclusão, Sposati (1998) considera que há uma distinção entre exclusão social e pobreza. Por conter elementos éticos e culturais, a exclusão social se refere também à discriminação e à estigmatização. A pobreza define uma situação absoluta ou relativa. Portanto, pobre é o que não tem, enquanto excluído pode ser o que tem o sexo feminino, a cor negra, a orientação sexual ou de gênero diferentes, o que é velho etc. Essa diferenciação entre pobreza e exclusão não significa que o pobre não possa ser discriminado por ser pobre, mas que a exclusão inclui outras subjetividades que não necessariamente passam pela pobreza.

Ainda com relação à discriminação e ao estigma, nossa sociedade é construída entre os proprietários e os não proprietários. Um exemplo disso é o brasileiro médio, que possui um senso comum, que considera depender do acesso ao Sistema Único de Saúde - SUS como um estado de miserabilidade ou incapacidade de obter o desejado plano de saúde. Ou seja, nós, enquanto sociedade, não incorporamos padrões básicos e universais de cidadania, ainda vivemos mais pelo individual do que pelo coletivo e o comum. Sposati (1998) garante que a exigência de padrões mínimos precisa fazer parte do padrão de dignidade que a sociedade quer ver reconhecido entre seus pares (SPOSATI, 1998).

Diante de toda essa discussão, a grande questão é, qual é o ponto de virada da exclusão social para a inclusão social? Sposati (1998) acredita que o patamar de

mudança acontece quando deixamos de lado padrões genéricos, como: sociedade justa, salário digno, toda criança na escola etc., e passarmos a exigir do Estado uma posição concreta e que leve em consideração a equidade no processo de inclusão social.

Além disso, Sposati (1998) propõe pensarmos a inclusão social a partir da garantia de quatro elementos: autonomia; qualidade de vida; desenvolvimento humano; equidade.

Figura 03 - Elementos constitutivos da inclusão social segundo Sposati (1998). Fonte: desenvolvida pelo autor.



A autonomia seria a capacidade e a possibilidade do cidadão em suprir suas necessidades vitais, espaciais, culturais, políticas e sociais, sob as condições de respeito às ideias individuais e coletivas, a possibilidade de exercício de sua liberdade, entre outras coisas. Nesse sentido, a autonomia inclui não só a capacidade do cidadão de se auto suprir, mas ter acesso desde o mínimo de sobrevivência até ter suas subjetividades, desejos e anseios alcançados.

A qualidade de vida diz respeito à democratização dos acessos às condições de preservação do homem, da natureza e do meio ambiente, usufruto da riqueza social e tecnológica aos cidadãos de uma comunidade.

O desenvolvimento humano seria a possibilidade de todos os cidadãos desenvolverem seu potencial com o menor grau possível de privação e de sofrimento; a possibilidade de a sociedade usufruir coletivamente do mais alto grau da capacidade humana.

A equidade se refere ao reconhecimento e a efetivação, com igualdade, dos direitos da população, sem restringir o acesso a eles nem estigmatizar as diferenças que conformam os diversos segmentos que a compõem. Ou seja, condições que

favoreçam a manifestação das diferenças, sejam elas, religiosa, de gênero, política, étnicas, culturais, etc. (SPOSATI, 1998).

A construção da compreensão sobre inclusão e sua integralidade permite que possamos sair das noções genéricas da realidade de uma sociedade, de uma cidade, de um bairro e de uma comunidade. Incluir o design nesse processo de formação de ações reais de inclusão social faz sentido.

A evolução do raciocínio do design para o social proporcionou uma mudança no contexto projetual. Passamos de um contexto imaginado ou uma abstração do contexto real, para um contexto criado a partir dos reais interesses e necessidades das pessoas, trazendo como resultados projetos mais humanizados, nos quais os usuários são inseridos no processo de concepção das ações de design, favorecendo a democratização do acesso. Nos processos sociais do design, a democratização acontece principalmente pela inclusão do “usuário” no processo de design, seja, um cidadão, uma associação de bairro, um conjunto de moradores de uma cidade etc.

No âmbito da abordagem do design social Couto (1991) percebe duas vertentes de atuação, o **Design Social Para** e o **Design Social Com**. Entende-se, **design social para**, o desenvolvimento de projetos que são pensados e desenvolvidos levando em conta o contexto social, cultural e econômico dos indivíduos que irão usufruir desse processo, portanto, é algo feito para essas pessoas e inserido em seu contexto. Esse processo não necessariamente pressupõe a participação das pessoas no desenvolvimento do projeto. Por outro lado, o **design social com**, além de considerar os aspectos econômicos, sociais e culturais dos indivíduos para o qual o designer está projetando, ele inclui essas pessoas no processo. (COUTO, 1991).

A inovação do processo do design social, consiste em introduzir, nas etapas do processo de projeto, a participação do usuário do produto, trazendo consigo elementos da sua vivência. Com esta prática, o design social cria uma lógica de projetar, construída pouco a pouco, com uma contínua participação dos indivíduos, no qual expressam suas subjetividades, seus desejos e suas necessidades.

O propósito do compromisso social é o que deve motivar a participação do designer em projetos que unem comunidades, geralmente carentes, e designers, para juntos buscarem soluções para determinados problemas. Vale lembrar que este processo deve acontecer de forma horizontal e participativa, ou seja, o processo de tomada de decisão deve acontecer de forma conjunta onde ambos, designers e comunidade, possam interagir em igualdade.

Couto (1991) considera que, neste contexto o designer não projeta sozinho, mas ajudará a distribuir conhecimento para que a população possa produzir, ela mesma, as coisas de que necessita. Essa estrutura de trabalho faz parte de uma visão multidisciplinar e colaborativa, na qual a autoria não é apenas do designer, mas sim, de todos os envolvidos no processo de produção, sendo um exemplo claro de processo coletivo colaborativo onde não há uma liderança, portanto, trata-se de uma parceria ou codesign. Essas iniciativas participativas e colaborativas que estão presentes no design social são também princípios para a Inovação Social.

Inovação social é um termo relativamente recente, que tem sido largamente usado associado à ideia de Design. A definição apresentada pelo *Centre for Social Innovation* considera que a ideia de inovação está ligada a melhoria em relação a algo com um contexto específico, portanto, inovação social refere-se à criação, o desenvolvimento, a adoção da integração de novos conceitos e práticas que colocam as pessoas e o planeta em primeiro lugar.

Segundo Manzini (2008), este é um conceito que se refere a mudanças do modo como indivíduos ou comunidades agem para resolver seus problemas e criam oportunidades capazes de responder às necessidades da sociedade de hoje, de gerar mudanças significativas, duradouras e de melhorar problemas sociais amplos.

Para Sennet (2013) a cooperação azeita a máquina de concretização das coisas e a colaboração é capaz de compensar o que porventura falta individualmente. Mas, na prática, a cooperação com pessoas diferentes de nós pode tornar-se um grande esforço. “A cooperação como uma habilidade requer a capacidade de entender e mostrar-se receptivo ao outro para agir em conjunto, mas o processo é espinhoso, cheio de dificuldades e ambiguidades” (SENNETT, 2013, p.10). Com certeza o designer se depara com pessoas e realidades muito diferentes da sua, apesar de complexo, esse encontro pode ser muito enriquecedor. Promover a mudança de baixo para cima é um grande desafio, e é ainda maior quando se trabalha com pessoas diferentes de nós.

A fala, a escuta e o diálogo são ferramentas essenciais para a formação desses grupos e uma atuação eficiente do designer. “Esse trabalho de detecção e contemplação é uma potencialidade em todos os seres humanos, anulada pelas afirmações de autoridade” (SENNETT, 2013, p.331).

O design, aliado à inovação social, é capaz de unir saberes populares, conceitos técnicos, conceitos científicos e organização social, que funcionam como processos

eficazes para o objetivo de inclusão social. Dentro do cenário de inovação social o design torna-se estratégico por ser um campo de estudo que possui grandes chances de conter uma atitude interdisciplinar capaz de transitar pelas questões envolvidas na busca de soluções adequadas para as demandas sociais. Em suma, o design possui habilidades que podem colocar em ação descontinuidades locais promissoras, contribuindo para efetivas mudanças sistêmicas. (MANZINI, 2008).

As descontinuidades locais, segundo Manzini (2008) são iniciativas locais que têm como base as mais diversas formas de criatividade, conhecimento e capacidades organizacionais que acontecem de modo mais aberto e flexível possível, com o objetivo de romper com os padrões consolidados e nos guiar a novos comportamentos e modos de pensar. Essas descontinuidades são o que potencializa o surgimento das comunidades criativas, podem ser identificados como pessoas, grupos, ou comunidades que de forma colaborativa, inventam, aprimoram e gerenciam soluções inovadoras para novos modos de vida (MENORI, 2007).

As comunidades criativas possuem várias características e modos diversos de funcionamento, tendo como pontos fundamentais comuns: o fato de serem sempre expressão de mudanças radicais na escala local; desafiam os modos tradicionais de fazer, introduzindo meios diferentes e intrinsecamente mais saudáveis de produção; buscam soluções concretas para os problemas sociais, fortalecendo o tecido social; e geram ou colocam em prática novas ideias de bem-estar.

Enfim, são pessoas que são capazes de dar vida a soluções inovadoras e fazem isto recombinao o que já existe, sem esperar por uma mudança geral no sistema. Levando em consideração que estas iniciativas criativas surgem localmente, o Design pode ter um papel relevante no desenvolvimento desse processo, por conta da maneira como trabalha em situações locais promovendo qualidade de vida.

2.3 O PENSAMENTO EM DESIGN COMO FERRAMENTA SOCIAL

O mundo está em uma mudança contínua e rápida, se refletirmos a respeito das transformações ambientais, tecnológicas ou econômicas, ou, ainda mais significativamente, se olharmos para as mudanças sociais, é possível perceber a falta de políticas adequadas para responder a essas transformações e a necessidade de adaptar e desenvolver sistemas capazes de estruturar o tecido social, econômico e cultural para a transição para um modelo de desenvolvimento mais sustentável.

É exatamente essa dificuldade em se ter soluções para todos problemas existentes na cidade que deu origem a um fenômeno difuso propiciando a formação das comunidades criativas, em que os indivíduos colaboram entre si para produzir os resultados que o estado de bem-estar tradicional parece não ser capaz de fornecer. (FRANQUEIRA, 2010).

Portanto, intercalando esses dois olhares, percebemos que Inovação Social está relacionada primeiro com pessoas e a resolução de suas necessidades, são mudanças de comportamentos que passam por um processo que vem de baixo para cima, ou seja, não é algo imposto, é algo que pressupõe uma interação entre os atores e suas tomadas de decisões, que são feitas de forma coletiva.

Como dito na seção anterior, essa inovação, em sua maioria, se dá pela manifestação de uma espécie de criatividade comum coletiva que leva a solução de problemas por parte de comunidades, moradores de um bairro, um grupo de alunos entre outras formas de organização comunitária coletiva.

A criatividade é a faculdade que nos permite pensar em nós mesmos de forma diferente do que somos e, portanto, propor uma finalidade além da situação presente. Sem criatividade pode haver cálculo, mas não projeto. O projeto que se configura como a predisposição dos meios operacionais para pôr em prática os processos criativos. A criatividade ética e politicamente intencionada é a ideologia, e não pode haver projeto sem ideologia (ARGAN, 1985).

O design é uma atividade criativa cujo objetivo é constituir relações entre as pessoas e os objetos, os processos e os serviços, agindo como um agente facilitador entre aspectos tecnológicos, econômicos, culturais e subjetivos. Sendo capaz de usar a criatividade para moldar o ambiente diante de suas mudanças, portanto, a criatividade é um aspecto inerente ao design.

Criatividade é diferente da lógica e da ciência porque não tem por finalidade o conhecimento abstrato, mas um conhecimento indissolivelmente ligado ao fazer e, portanto, à técnica. Em toda a sua história, a arte sempre esteve ligada a imaginação, criatividade dinâmica, ativa e produtiva, portanto, é compreensível que a crise da imaginação tenha determinado a crise da arte, e está a crise da cidade, como criação histórica e instituição política. Essa crise, que já tem aspectos assustadores, pode tornar-se a crise final das agregações sociais baseadas em interesses comuns, tradições comuns, orientações ideológicas comuns, responsabilidades administrativas comuns (ARGAN, 1985).

Portanto, considerando que o design é uma atividade onde a criatividade é intrínseca e que ela está intimamente ligada a esse processo de institucionalização da criatividade, no que diz respeito ao uso do design pelo poder público para validar projetos que na realidade são rentistas. Diante disso, torna-se necessário pensar de forma ampla as práticas de design e perceber que ao utilizá-las de forma ética e inseridas no contexto social. Elas, na verdade, aproximam as pessoas da realidade, criando um ambiente material e imaterial coerente para atender melhor às necessidades dos projetos nos quais o design está inserido.

O design é basicamente um processo de interação social e como tal, não é socialmente neutro, sendo influenciado por interesses daqueles que participam do seu processo. É nesse contexto, de permanente reprodução e reinvenção do sistema social e econômico por meio de práticas culturais criativas, que o termo economia criativa assume importância. O termo economia criativa se configura como um conjunto de ideias que dão suporte a atividades específicas produtoras de bens e serviços que têm como aspecto estruturador o singular, o simbólico e o intangível.

Os setores incluídos dentro do conceito de economia criativa são: publicidade; arquitetura; artes e antiquários; artesanato; design de moda; cinema, vídeo e fotografia; software, games e aplicativos eletrônicos; música e artes visuais e performáticas; edição; televisão; rádio. (SZANIECKI, 2012)

O Design é um dos setores que estão estabelecidos dentro do conceito de indústria criativa e que mantém relações econômicas importantes com outros setores, como por exemplo, o turismo, os museus e as galerias, o patrimônio histórico cultural e o esporte. (IZIDIO, 2016, p.4). O objetivo da Economia Criativa é tornar a cultura um eixo estratégico nas políticas públicas de desenvolvimento do Estado brasileiro. Muitas vezes o status de política pública reforça a ideia de cidade-empresa, ressignificando o papel do estado no desenvolvimento da cultura e tornando-se um recurso possível para a reestruturação do capital na economia.

Basicamente o objetivo do conceito de economia criativa é a padronização da produção de bens e serviços culturais a um ideal de cidade que, cada vez mais, está relacionado a aspectos da cultura local. Construído por meio da “cultura da cidade” e das “singularidades da cidade”, ou ainda da construção de uma imagem-síntese da cidade (SÁNCHEZ, 2010), o ideário de Cidade Criativa conecta-se ao local para legitimar a construção de uma cidade mercadoria. O rótulo Cidade Criativa é baseado na política de Indústrias Criativas, essas por sua vez são entendidas, segundo o

DCMS (Department for Culture, Media and Sport) do Reino Unido, como, “as indústrias que têm sua origem na criatividade, na habilidade e no talento individual e têm potencial para renda e emprego através da geração e da exploração da propriedade intelectual” (DCMS, 2001, p. 04 apud SZANIECKI, 2011, p.181).

Nesse processo o design tem influência, pois, é capaz de conectar-se à cultura e ao contexto social através de representações simbólicas que identificam, sinalizam e concedem sentido ao mundo e aos seus objetos. Assim mescla a vocação comunicacional da cidade, a uma objetividade projetual dos processos criativos existentes na cidade e a um método próprio do design que liga cultura e técnica como recursos criativos para a cidade. Esses recursos criativos são utilizados para a reconstrução simbólica da cidade ou adequação à realidade das produções dos megaeventos, os quais, são o principal estímulo para se obter o título de cidade criativa.

Assim cria-se uma ideia de diversidade cultural criativa, na qual teoricamente todas as manifestações criativas seriam passíveis de receber investimento, porém, nem todas as possibilidades culturais criativas da cidade são contempladas com a mesma intensidade, já que quem determina esses investimentos é um consenso entre os atores dominantes que geralmente são estabelecidos por parte do governo instituído.

Pontos como esse, tornam o ideário de “cidade criativa” questionável, pois sua ressignificação simbólica da cidade às vezes é feita sem levar em consideração a complexidade cultural da cidade e apoiada em ações que favorecem a gentrificação dos espaços públicos criando-se então cidades-mercadorias e cidades-espetáculos típicos do processo neoliberal. A questão é qual o papel social do design nesse processo de construção de uma imagem de cidade ideal, cidade criativa? o que cabe ao design nesse processo? Até onde o design é peça atuante nesse processo, e até onde, ele é cooptado pelo processo?

A criatividade, potencializada pelo design, está a serviço do fomento de experiências sensíveis e manifestações artísticas que podem contribuir para a construção de novos modos de construir e habitar a cidade, ou, está fadada a práticas que visam fortalecer a especulação capitalista neoliberal contemporânea, que cada vez mais utiliza da cultura e da cidade para garantir seus lucros. É preciso que sejamos capazes de criar micro resistências a esse padrão neoliberal internacional de

construção de uma cidade mercadoria principalmente pelo fato de esse padrão favorecer aqueles que detêm o poder.

Além disso, as políticas públicas culturais têm exercido papel estratégico e servido de instrumento social e mecanismo para o desenvolvimento econômico, e ainda, sendo parte decisiva nos planejamentos urbanos, visto que passaram a receber grande volume de investimento. Portanto, resistir nesse momento é garantir que esses investimentos em políticas públicas culturais sejam acessíveis a uma ampla camada da população.

As micro resistências, a este modelo de utilização da economia da criatividade, para a criação de uma cidade mercado, acontecem a partir da ressignificação dessa mesma criatividade. Ou seja, a utilização dela para de fato ocupar espaços biopotentes, de maneira, que possam estimular a produção de soluções e respostas a problemas cotidianos que realmente surjam de baixo para cima, com a colaboração e protagonismo da comunidade, e não um padrão importado e instituído como sendo um modelo ideal. O termo espaços biopotentes, na definição de Pelbart (2013), são lugares onde o poder da vida, da criatividade e coletividade é tão real que faz a transformação do poder que subjuga e oprime a vida das pessoas em um potência de vida e de vontade de viver, ou seja, a constituição desse lugar Biopotente, surge do entendimento do conceito de Biopoder (poder sobre a vida) e sua mutação em biopotência.

Segundo Pelbart (2011), o Biopoder está ligado a forma como acontece a ligação e a mudança entre poder e vida. Na concepção de Foucault, o Biopoder se interessa pela vida, por sua produção, reprodução, controle e ordenamento de suas forças. A esse poder sobre a vida compete suas estratégias: a disciplina (adestramento do corpo e docilização do indivíduo buscando otimizar suas forças) e a biopolítica (que percebe o homem como espécie e busca gerir sua vida coletivamente).

A partir da captura, pelo poder, do desejo da vida e do que ela pode vir a ser, é que o conceito de Biopoder se expande para biopolítica. O que acontece é uma liquefação dos limites entre o que realmente somos e o que é imposto para sermos. A partir do momento em que o capitalismo por meio da cooptação da nossa cognição define o que pensamos e o que queremos o poder atinge níveis subjetivos, nunca antes atingidos por ele, é tão fundo que chega no cerne da subjetividade e da própria vida (PELBART, 2011).

Esse contexto, deve-se ao fato de que o poder imperial acaba com tudo o que é comum, ou seja, acontece uma desapropriação da linguagem, dos símbolos, das imagens, enfim, de todos os meios compartilhados do indivíduo que o tornam capaz de se comunicar e produzir algo em sociedade.

Para HARDT; NEGRI (2005), só podemos nos comunicar de forma criativa e colaborativa utilizando imagens, símbolos, ideias que constituem novas linguagens, símbolos e relações comuns (HARDT;NEGRI, 2005, p. 256-257). O processo da biopolítica acontece de maneira totalizante nas sociedades de controle, pois, o poder integra toda a sociedade, suas relações sociais e penetra na consciência e nos corpos das pessoas. Sendo assim as subjetividades são absorvidas no Estado.

O resultado disso é que as resistências deixam de ser marginais e passam a ser centrais e ativas de uma sociedade que se abre em redes. Isso significa que o poder que desterritorializa e integra toda a sociedade ao capital, em vez de unificar tudo, cria paradoxalmente um meio de pluralidade e singularização não domesticável e incapturável (HARDT; NEGRI, 2001a).

Diante disso, Pelbart (2011) considera que com essa inversão foucaultiana do termo “biopolítica” ela pode deixar de ser “o poder sobre a vida”, para se tornar o “poder da vida”, o que poderíamos chamar também de biopotência (PELBART, 2011). A ação Biopotente das micro resistências está justamente no uso da criatividade como um bem comum, que invade as estruturas organizacionais dos lugares criativos das cidades, bem como as reais motivações para esses lugares existirem e o protagonismo de todo esse processo.

É o que Hardt; Negri (2001) consideram como sendo uma experiência biopolítica que se aproveita de estratégias do próprio capitalismo para subvertê-lo, tornando-se uma alternativa de produção onde são criadas formas de sociabilidade solidárias baseadas no trabalho colaborativo e na participação democrática, pois a tomada de decisão sobre os processos de produção e gestão são compartilhadas com a comunidade.

A possibilidade de resistir a essa nova lógica do capitalismo, que tem tomado conta das cidades brasileiras, vem justamente das práticas criativas existentes na cidade. A força dessas práticas está justamente em utilizar o caráter coletivo que é inerente à cidade apontando para novos modos de construir e habitar a cidade.

As micro resistências acontecem geralmente de forma coletiva, pela reunião de artistas, arquitetos, designers e outros atores culturais, que unem desejos em comum

para modificar, reestruturar ou até mesmo tencionar espaços urbanos amorfos pela cidade.

As práticas criativas que possuem potência de resistência são as que se organizam coletivamente e surgem de maneira independente dos programas culturais estabelecidos estrategicamente pelo Estado. Porém é preciso estar alerta com relação a ideologia dos projetos, como já citado anteriormente, muitos projetos e ações de design carregam um discurso alinhados com a ideia de, justamente, criar uma cidade mais rentável e apropriada ao consumo.

As ações de resistência vão na contramão do lucro pelo lucro, e buscam resultados que interligam as necessidades reais das pessoas, em âmbitos sociais, culturais e econômicos. Rena e Bruzzi (2014), consideram que esses coletivos criativos urbanos apontam novas possibilidades de imaginar e constituir as cidades, construindo um caminho que amplifica a potência do fazer-com, atuando tanto na esfera micro, atentando-se para as especificidades locais, quanto a partir da relação entre eles e do compartilhamento das experiências geradas numa dimensão macro (RENA; BRUZZI, 2014).

A construção dessa resistência coletiva, que indubitavelmente já está no DNA da cidade, é a partir de cada indivíduo que representa um grau de potência específico, relacionado à sua capacidade de afetar-se e de ser afetado. A constituição dessa coletividade, ou seja, da multiplicidade da cidade, abarcar, portanto, todas essas singularidades.

Essa coprodução acontece em conjunto com os profissionais envolvidos nos coletivos e também com moradores e habitantes da cidade, pois, todos e qualquer um inventam na densidade social da cidade, na conversa, nos costumes e no lazer, qualquer um detém a força-invenção, a criatividade, cada cérebro-corpo é fonte de valor e torna-se vetor de valorização e de autovalorização. (PELBERT, 2011).

Pensar uma forma de produção do design voltado para a produção de políticas para a cidade coloca o design como eixo estratégico das transformações subjetivas, podendo ser uma das ações de resistência política para produzir uma mudança social efetiva que perpassa pela busca de uma nova forma de produção ou uma alternativa ao capitalismo, mais inclusiva, participativa e de coprodução. O objetivo geral dessas iniciativas criativas resistentes está relacionado com as mudanças no modo como indivíduos ou comunidades agem para resolver seus problemas e criar novas oportunidades.

O Design pode favorecer e fortalecer essas práticas, pois dialoga bem com outros campos disciplinares e é capaz de desenvolver soluções integradas de produtos, serviços e comunicação, ou seja, estratégias capazes de enfrentar os desafios do mundo contemporâneo.

Além de unir saberes populares, conceitos técnicos e científicos e organização social, que funcionam como armas eficazes para o objetivo de inclusão social. Rena e Bruzzi (2014) assinalam que esses processos criativos representam, assim, uma forma de resistência à lógica das novas indústrias criativas, que tendem a transformar a cidade em algo pasteurizado, consensual e apolítico.

2.4 DESIGN E PRÁTICAS URBANAS CRIATIVAS

A cidade é um território fértil para nossas ações culturais e criativas. As práticas criativas são ações que buscam interferir no cenário da cidade em busca da construção de um lugar, promovendo interação, diversidade e, conseqüentemente, mais qualidade de vida. Entendemos práticas urbanas criativas como sendo “maneiras de fazer” que intervêm na distribuição geral das maneiras de fazer e nas suas relações com maneiras de ser e de formas de visibilidade. (RENA; BRUZZI, 2014, p. 163). Torna-se, portanto, claro o potencial de tais práticas enquanto referência para a construção de significações e como meios de ativação de processos críticos, criativos e políticos da cidade.

São ações que fazem com que o sutil, o efêmero, apareça em gotas na cidade acelerada, que é cada vez mais levada a uma verticalização árida, ao concreto e ao asfalto, em suas pistas duplicadas e sem árvores (temos certeza de que a cidade não precisa ser assim).

No cenário atual das cidades invadidas e dominadas pelo ideal neoliberal, onde não só a cidade, mas seus habitantes são parte de um funcionamento que gera constante valor ao capital, criam-se espaços “públicos” desprovidos de seus elementos básicos: a diferença, e o inevitável estado de tensão inerente à existência da mesma. Sem tais características a cidade torna-se um ambiente apolítico, um corpo vazio, e, portanto, sem vida.

O espaço urbano transforma-se, assim, em uma espécie de simulacro, no qual a construção de uma imagem “ideal” é priorizada em detrimento da consideração das necessidades e especificidades locais. Esta situação acaba por anular as possíveis relações de identificação, vivência e apropriação da cidade por parte da população,

desencadeando um processo de alienação entre as pessoas e o território urbano. (Rena; Bruzzi, 2014, p.165).

Portanto, o exercício de práticas criativas surge como uma forma de resistência alimentada por este mesmo capital. Nesse sentido, as manifestações criativas críticas podem funcionar como experiências sensíveis de reflexão e constituir formas de micro resistência, que apontem para novos modos de construir e habitar a cidade. Vários são os exemplos de iniciativas criativas e potentes que buscam descentralizar essa nova configuração social para inventar outras formas de sociabilidade. (GOMES, 2014).

Estamos traçando um percurso complexo entre resistir ao capital e criar futuros possíveis, mais justos e diversos para viver e habitar na cidade, este caminho tem passado pela experimentação da criação coletiva e colaborativa. O fato é que o resultado tem sido uma participação criativa participativa de comunidades que antes eram excluídas de experimentos como este.

Viver na cidade contemporânea requer repensar o nosso lugar e nossa relação com nosso eu e com o outro, ou seja, requer compartilhar o que temos em comum. O processo de Inovação Social, descrito anteriormente, pode ser considerado uma alternativa para essa construção comum, visto que suas bases priorizam o protagonismo da comunidade, a criação de soluções de baixo para cima e a valorização dos bens comuns.

No entanto para que esse processo passe de idealizado para real é necessário que os financiadores incentivem a experimentação e a inovação, além disso, precisamos evoluir no que diz respeito às dinâmicas de governança, com a criação de novas formas de planejamentos e desenvolvimentos de políticas públicas que deem conta dessas novas formas de organização.

Portanto, é importante desenvolver novas ferramentas de governança que facilitem a própria existência dessas comunidades criativas, ou seja, criar um arcabouço cultural e legal capaz de lidar com as demandas surgidas com essas novas formas de organizações e empreendimentos, isto a partir de uma cultura de colaboração entre poder instituído e comunidades. Em termos de dinâmica governamental, isto significa uma mudança nas tomadas de decisão por parte do poder instituído, onde o cidadão possa ser incluído e envolvido no processo de decisão de seus problemas para garantir decisões mais adequadas para resolver os problemas. (FRANQUEIRA, 2010).

O design pode ter um papel importante nesse processo de criação de futuros possíveis, pois é uma área de conhecimento que possui ferramentas e estratégias para lidar sistematicamente com o pensamento complexo que está em vigor.

Contudo, um caminho possível para sua ação talvez seja compartilhar suas metodologias de cocriação e incluir indivíduos não treinados em design para a resolução de problemas, criando possibilidades de vida na cidade mais inclusivas e verdadeiramente compartilhadas.

3 AS POSSIBILIDADES DE INTERVENÇÃO DO DESIGN

No capítulo anterior falamos a respeito do processo social do design e como ele é construído e se desenvolve, por meio, da não neutralidade do design às questões sociais, o processo de inclusão pelo design e o pensamento social do design. Apresentamos o conceito de inovação social e falamos brevemente como este conceito inclui a criatividade e a potencialidade dos cidadãos nos processos de resolução de problemas cotidianos na cidade.

Neste capítulo iremos retomar o processo de inovação buscando desenvolver e entender o contexto de organização social necessária para que, esse conceito, ganhe força e seja desenvolvido.

Além disso, iremos relacionar este conceito com o processo social do design e as possibilidades de criação de novos cenários de vida a partir de uma visão ligada ao pensamento complexo e sistêmico do design.

Por fim, articulamos como essas novas formas de prefiguração de futuros possíveis podem ser integradas ao desenvolvimento dos locais de cidadania insurgentes potencializando o uso da criatividade e do design como elementos fundamentais para o desenvolvimento das soluções de problemas cotidianos, ou seja, inovação social.

3.1 ORGANIZAÇÃO SOCIAL PARA O PROCESSO DE INOVAÇÃO

Inovação social diz respeito a novas maneiras de como nós cidadãos relacionamos com o mundo, e mais especificamente, como construímos nossa relação com o lugar que habitamos, como nos relacionamos em comunidade e resolvemos nossos problemas utilizando a criatividade como ponto de partida. (MANZINI, 2008).

Portanto, o processo de inovação acontece tanto em uma dimensão social (novos meios de produção, novas relações de trabalho, novas lógicas de organização social e criação de uma nova realidade) como em uma dimensão projetual (soluções pragmáticas, criativas e inclusivas). Nesse sentido, a inovação social envolve muitos atores e requer o entendimento e a identificação de um problema que seja comum a todos eles, além de explorar diversas possibilidades de soluções.

Este é um processo complexo, pois leva em consideração vários aspectos da vida na busca de soluções que possam reconfigurar as relações da vida cotidiana e a

criação de novos cenários de existências e de organização social. O termo cenário tem relação a uma visão geral de algo complexo e articulado, um conjunto de transformações possíveis ou condições para que elas aconteçam de maneira a afetar uma realidade existente, ou seja, alternativas para a mudança da realidade. (MANZINI, 2009). No que diz respeito a inovação social metodologias de design podem ser utilizadas pelos cidadãos na solução de seus problemas e desenvolvimento de novas formas de se viver. Nesse sentido a construção de cenários orientados pelo design (COD) torna-se um processo de sistematização possível de reconfiguração do atual sistema de produtos e serviços disponíveis aos cidadãos.

Esse processo é útil em situações complexas, onde existem muitas variáveis e muitos atores. A complexidade, segundo Morin (2008) é um tecido composto por elementos diversos associados e inseparáveis. Um conjunto de acontecimentos, ações, interações, retroações, determinações, acasos, que constituem o nosso mundo fenomenal. (MORIN, 2008, p. 51). O autor considera ainda que a complexidade se apresenta na desordem, na ambiguidade e na incerteza e o conhecimento seria a maneira que encontramos de por ordem a esse processo. No entanto essa ordenação vinda do conhecimento não pode ser entendida como o processo de simplificação, pois, existe a consciência de que o pensamento complexo não é o pensamento completo; pelo contrário, sabe-se de antemão que sempre há incerteza (MORIN, 2008). Nesse sentido, Morin (2007) considera que

O pensamento complexo tenta dar conta daquilo que os tipos de pensamento mutilante se desfazem, excluindo o que eu chamo de simplificadores e por isso ele luta, não contra a incompletude, mas contra a mutilação. Por exemplo, se tentarmos pensar no fato de que somos seres ao mesmo tempo físicos, biológicos, sociais, culturais, psíquicos e espirituais, é evidente que a complexidade é aquilo que tenta conceber a articulação, a identidade e a diferença de todos esses aspectos, enquanto o pensamento simplificante separa esses diferentes aspectos, ou unifica-os por uma redução mutilante. Portanto, nesse sentido, é evidente que a ambição da complexidade é prestar contas das articulações despedaçadas pelos cortes entre disciplinas, entre categorias cognitivas e entre tipos de conhecimento. (MORIN, 2007, p.176-177).

Trazendo esse pensamento da complexidade para o processo de inovação social pelo design, pode-se considerar que a inovação social aliada ao design lida com elementos diversos e múltiplos – comunidade, novas formas de trabalho e produção,

organização social, novas formas de interação com o meio ambiente, novas economias, novos modos de produção, novas formas de se viver e novos cenários de mundos possíveis – o tempo todo e ao mesmo tempo, de forma que estes elementos estão inseridos em um contexto cuja evolução é imprevisível.

Além disso, Cardoso (2012) afirma que se deve aceitar a complexidade como condição existente para projetar soluções ao invés de combatê-la. (CARDOSO, 2012). Nesse sentido, o pensamento complexo auxilia na construção de articulações entre os elementos presentes no processo de inovação social e o design, fortalecendo o entendimento de como essas relações podem vir a acontecer. No paradigma da complexidade há uma relação dialógica, simples x complicado, ordem x desordem, entre a visão sistêmica composta pelo todo e não simplificada apenas das partes. Assim, é possível entender que conhecer as partes, permite conhecer melhor o todo; e a partir desse todo, conhecer cada vez mais as partes, promovendo um conhecimento sistêmico globalizantes e ininterrupto. (MORIN, 2011, p.75).

Manzini (2002) propõem que o design para inovação social se refere a um projeto em torno de mudanças radicais dos sistemas sociais existentes atingindo um nível sistêmico, a fim de reajustar os sistemas sociais de um determinado contexto, no intuito de torná-los resilientes para abarcar atividades futuras de Design voltadas para a sociedade. (MANZINI, 2002).

Para compormos um pensamento sistêmico que dê conta da complexidade do processo de inovação social é preciso compreendermos alguns princípios para a formação dessa inovação, que por sua vez podem ser considerados ontológicos nesse processo de inovação. Alguns dos princípios fundamentais para pensarmos a inovação social por meio do design seriam:

- A. Criação de **novos cenários sociais** mais condizentes com a realidade de uma nova forma de produção de vida que faça sentido no que diz respeito às mudanças radicais necessárias para a inovação social. O cenário é uma visão contextual da sociedade, são novas alternativas para as dinâmicas sociais, culturais e econômicas, além disso, podemos considerar a criação de cenários para uma perspectiva do indivíduo numa busca de novas maneiras de interação dele com o mundo. A metodologia de criação de cenários orientados pelo design leva em consideração um diálogo entre dois processos recíprocos: um indutivo, que vem de baixo para cima, a partir da geração de ideias criativas promissoras

reconfigurando o sistema de produto e serviço já existente para os cidadãos. É uma abordagem dedutiva, que vem de cima para baixo, partindo de uma exploração sistemática de reconfigurações promissoras do sistema atual, descrevendo cenários alternativos e sugerindo novas soluções para os cidadãos. Portanto a construção de novos cenários e maneiras de se viver, envolvem três focos: **uma visão**, que tenta responder como o mundo seria se ...? Esboçando uma imagem de como seriam as coisas se uma sequência de novos eventos acontecesse. **Uma motivação**, componente do cenário que confere significado às novas possibilidades, tentando responder o por que esse cenário é significativo. Isto, por meio de uma explicação racional da possibilidade de mudança levando em consideração as condições circundantes assumidas nas alternativas propostas e como elas serão avaliadas. E por fim, **novas propostas**, a ideia de construção de novos cenários visa justamente criar alternativas ao cenário existente. Existe um fator muito importante para desenvolver novas propostas, que é **a praticidade**, ou seja, essas novas propostas precisam ser viáveis e funcionais. Elas que irão conferir profundidade e consistência à visão, elas tentam responder como podemos fazer essas novas possibilidades acontecer? Segundo Manzini (2009), o tipo de cenário varia conforme a motivação, com isso a praticidade irá gerar diversas propostas de cenários. (Manzini, 2009).

- B. O **caráter contextual** é de suma importância para pensarmos inovação social pelo design. Del Gaudio (2014) considera que para um cenário de inovação social por meio de práticas participativas em que o design esteja presente é preciso levar em consideração a relevância e influência dos fatores contextuais dos projetos, além das condições de desenvolvimento dos projetos. Por **contexto**, Del Gaudio (2014) considera o conjunto de espaço físico, dos atores (participantes, colaboradores, não participantes) existentes no projeto e as dinâmicas que acontecem entre eles. Já **condições de desenvolvimento** de um projeto, diz respeito à rede de projeto e, dentro dela, ao tipo de parceiro e as características dos participantes, o tempo disponível, os recursos econômicos e as características do designer (educação, experiência, conhecimento do contexto). Portanto levar em consideração o caráter contextual faz com que alguns problemas sejam evitados no decorrer do desenvolvimento do projeto. Situações como, a não preparação do designer as situações de dificuldade, as divergências temporais, falta de participação da população, obstáculos vindos das forças locais

de poder, e finalmente, a incapacidade dos parceiros do projeto de lidar com as divergências temporais, a falta de conhecimento, compreensão e preparação à um processo de design, podem ser evitadas na medida em que o design ao longo do processo de inovação inclua abordagens que levem em consideração os fatores contextuais. É importante falarmos a respeito do contexto, pois, a maioria das metodologias que utilizamos em projetos de inovação social pelo design, no Brasil, são metodologias importadas de países com a realidade social muito diferente da nossa. Portanto, não é possível que usemos essas metodologias de maneira pura. Segundo, Light e Akama (2012) diante de processos participativos, transmitir ou ensinar uma metodologia “pura” não é útil porque não permite a compreensão de como isso acontece. (LIGHT; AKAMA, 2012 apud DEL GAUDIO, 2014). Nesse sentido, precisamos sempre fazer uma leitura e uso crítico das metodologias vindas de outros países para o nosso contexto e nossa realidade e não simplesmente utilizá-las esperando resultados iguais aos obtidos no seu local de origem. Por isso é necessário que os designers envolvidos em projetos que visem a inovação social tenham uma visão crítica a respeito do seu papel nesse processo sem que exista uma idealização dos resultados. Visto que são inúmeras as dificuldades durante o processo de inovação social e os objetivos desses projetos são indefinidos e intangíveis. Acreditamos que a idealização aconteça pela disseminação de uma visão romântica e acrítica do seu potencial na resolução concreta de problemas, tanto no âmbito pessoal quanto no que diz respeito a disciplina de Design. Portanto, é importante repensar o papel efetivo de intervenção do design em ações participativas que visam a inovação social em contextos sociais de conflito, frágeis e marginalizados. Segundo Del Gaudio (2014) os processos participativos de Design baseiam-se no pressuposto de que a população está interessada em participar e que possui características como ativismo, colaboração, confiança, disponibilidade de tempo e recursos, e interesse no bem comum. Porém muitas vezes forças de poder locais inviabilizam esses processos de identificação do indivíduo com o seu próprio local. Torna-se preponderante que sejam criadas pré-condições e que se tenha um pré-conhecimento do contexto local para que se tenham ações úteis para que as futuras ações do projeto sejam desenvolvidas.

- C. Criar **condições democráticas** para que as demandas das propostas de soluções dos problemas cotidianos sejam de baixo para cima (*bottom-up*), ou seja,

de uma necessidade vivida pelos membros das comunidades e percebidas por eles como uma oportunidade potencial de mudança. É fundamental que a democracia e a possibilidade de processos democráticos e transparentes aconteçam. Condições democráticas pressupõe ações participativas envolvendo a equipe do projeto, beneficiários do projeto e parceiros dos projetos. Nesse sentido, podemos levantar algumas questões como por exemplo: como envolver os usuários, deixá-los participar ou deixá-los ser representados; como gerenciar um projeto e como facilitar um processo; como lidar com conflitos e poder; como levar em conta o contexto organizacional e a cultura; e como organizar a comunicação entre os participantes, e como gerenciar as expectativas (STEEN, 2011). É possível concluir, portanto que o processo de design no desenvolvimento de inovação social é também um processo de exercício de poder. Nesse sentido, a possibilidade de escolher quem pode participar do processo de tomada de decisão do projeto e contribuir com ideias que levem a resultados faz do processo de design o espaço intangível onde o equilíbrio pode ser fortalecido ou alterado (GAUDIO; FRANZATO; OLIVEIRA, 2018). Uma alternativa para a manutenção democrática dessas relações de poder que envolvem o processo de inovação pelo design é o uso de metodologias participativas e inclusivas em todo o processo. Esse recurso favorece a transparência e a identificação dos beneficiários, pois, tendem a horizontalizar os processos decisórios durante o desenvolvimento do projeto.

- D. Criação de uma **rede de colaboração multidisciplinar** para que o processo de criação de soluções frente ao problema a ser solucionado seja por meio do **codesign**. Projetos que visam a inovação social pelo design precisam necessariamente de uma estrutura multidisciplinar pois os desafios são imensos e o designer sozinho jamais daria conta de tamanha complexidade, mesmo sendo um profissional polivalente no que diz respeito ao entendimento de contextos complexos e sistêmicos. O uso do codesign como meio para a criação de soluções para o projeto de inovação social é importante, pois essa abordagem, tem sido vista como um ponto chave para tornar a vida cotidiana mais democrática, isto, devido a uma crescente experimentação do codesign na promoção e participação da cidadania, promovendo situações mais democráticas nos cenários cotidianos. (DEL GAUDIO; FRANZATO; OLIVEIRA, 2018).

E. Mudança no paradigma de desenvolvimento social. Inovação social pressupõe novos rumos no modo como pensamos o mundo e, também, na maneira como relacionamos com ele. Portanto, para que tenhamos inovação é preciso repensar a forma como lidamos com o meio ambiente, com os modos de produção, o modo de valorização social e deslocarmos rumo a sustentabilidade econômica, ambiental e social. Nesse sentido a inovação para a sustentabilidade geralmente envolve o desenvolvimento de sistemas complexos de produtos e serviços e a reorganização das cadeias de valor atuais em novas redes, exigindo a cooperação de muitos atores diferentes (empresas, instituições públicas, associações, pequenas e grandes empresas). Ou seja, pressupõe uma nova maneira de se ver e pertencer ao mundo. Um dos pontos principais nessa mudança de paradigma é a maneira como tratamos o desenvolvimento econômico e sua relação com o social. Por muitos anos a sensação de bem-estar da sociedade era medida a respeito do quanto conseguimos acumular. Diante de um pensamento sustentável essa razão não faz mais sentido e estamos migrando para um pensamento mais integral onde o bem viver estar baseado na construção de um novo cenário de vida cujo os preceitos levam em consideração uma visão ampla de desenvolvimento econômico, meio ambiente e sociedade.

Aprofundar no entendimento desses princípios proporcionará uma maior possibilidade de sucesso em ações que visem o desenvolvimento de inovações sociais, uma vez que estas, demandam mudanças radicais nos processos sociais, econômicos e políticos instituídos. Para que isso seja possível é preciso que tenhamos cidadãos organizados com vínculos e laços sociais fortes.

3.2 CENÁRIOS POSSÍVEIS PARA A INOVAÇÃO SOCIAL: DO BEM ESTAR AO BEM VIVER

Segundo Manzini (2008), Inovação Social refere-se às mudanças do modo como indivíduos ou comunidades agem para resolver seus problemas e criam novas oportunidades. Essas iniciativas, geralmente, possuem um caráter de conhecimento criativo e uma capacidade organizacional que se manifestam de modo mais aberto e flexível, com o objetivo de romper padrões consolidados e guiar novos comportamentos e modos de pensar. Compreender o design de forma expandida com foco no social se faz necessário, já que, na maioria das vezes, o resultado de um

projeto de design reflete as necessidades e interesses dos indivíduos, como forma de um processo de interação social.

Nesta perspectiva, o design favorece e fortalece a inovação social, pois dialoga bem com outros campos disciplinares e é capaz de desenvolver soluções integradas de produto, serviço e comunicação, ou seja, estratégias adequadas para se enfrentar os desafios do mundo contemporâneo. Um exemplo disso são os projetos de design com foco no social, em comunidades com contextos sociais frágeis³, nos quais o designer tem uma participação ativa no processo de empoderamento de indivíduos em busca de uma melhoria da qualidade de vida.

Dentro do cenário de inovação social o design torna-se estratégico por ser um campo de estudo que possui grandes chances de conter uma atitude interdisciplinar capaz de transitar pelas questões envolvidas na busca de soluções adequadas para as demandas sociais. Em suma, o designer é capaz de colocar em ação descontinuidades locais promissoras, contribuindo para efetivas mudanças sistêmicas. (MANZINI, 2008).

As descontinuidades locais, segundo Manzini (2008) são iniciativas locais que tem como base as mais diversas formas de criatividade, conhecimento e capacidades organizacionais que acontecem de modo mais aberto e flexível possível, com o objetivo de romper com os padrões consolidados e nos guiar a novos comportamentos e modos de pensar. Essas descontinuidades são o que potencializa o surgimento das comunidades criativas, e que por sua vez irá fortalecer o desenvolvimento de locais de cidadania insurgente, locais onde a cidadania é exercida em sua totalidade e os cidadãos conseguem acessar ativamente os campos sociais, políticos e econômicos na sociedade.

Os locais de cidadania insurgente possuem várias características e modos diversos de funcionamento, porém o mais importante é que esses casos possuem um ponto em comum que é fundamental: são sempre expressão de mudanças radicais na escala local; desafiam os modos tradicionais de fazer, introduzindo outros modos muito diferentes e intrinsecamente mais saudáveis; buscam soluções concretas para

³ O termo contextos sociais frágeis é usado segundo Del Gaudio (2014) quando se refere a contextos que se caracterizam por serem caóticos e hiper politizados, pela falta de segurança pública, pelas divisões sociais, pela insuficiente presença de instituições formais, pelas lutas pelo poder, pela presença de atores com agendas conflituais, pelas condições econômicas e sociais frágeis e por sofrer com a exclusão social. (DEL GAUDIO, 2014).

os problemas sociais, fortalecendo o tecido social e imaginação social, geram ou colocam em prática ideias novas de bem-estar.

Este é realmente um ponto crucial a respeito da inovação social, ela possibilita criarmos novos cenários e novas possibilidades de agir no mundo. Diante disso propomos um exercício de criação de uma nova possibilidade de futuro a partir da criação de cenários onde o design possa atuar em conjunto com a sociedade para a construção de uma nova visão de bem-estar social baseada na integralidade dos saberes, afetos e fazeres, considerando uma nova visão de desenvolvimento social, ambiental e econômico. Na construção desse caminho levaremos em conta a ideia de prefiguração como forma de experimentar hoje coisas que ainda não são possíveis, ou seja, projetar novas possibilidades de futuro diante de uma mudança radical da realidade atual.

Esta proposição corrobora com a construção de uma visão compartilhada de futuros possíveis e sustentáveis, na qual, segundo Manzini (2008), cabe ao design oferecer novas soluções aos problemas, sejam eles novos ou velhos. E, para tanto, o designer deve estar profundamente ciente de sua missão, que é “melhorar a qualidade do mundo”. Os designers lidam com as interações cotidianas dos seres humanos com seus artefatos. São estas interações, aliadas às expectativas de bem-estar, que devem mudar seu caminho e rumar à sustentabilidade. Manzini (2008) considera que, caminhar rumo à sustentabilidade é ir na contramão do conservadorismo, em outras palavras, preservar e buscar a regeneração do nosso capital ambiental e social, isso significa romper com as tendências dominantes em termos de estilo de vida, produção e consumo, abrindo-se para novas possibilidades. (MANZINI, 2008 p.15).

A inovação social liga-se a questão da sustentabilidade, justamente, no ponto em que ambas rogam de descontinuidades sistêmicas, ou seja, mudanças que envolvem as estruturas da sociedade. Hoje vivemos em uma sociedade que considera normal um crescimento que vem do uso cada vez maior dos seus recursos materiais para a produção. O capitalismo é um sistema de acumulação infinita de quanto dinheiro você consegue fazer e acumular, explorando o meio ambiente e a vida humana. Devemos caminhar no sentido contrário, de uma sociedade capaz de se desenvolver a partir da redução desses níveis, simultaneamente melhorando a qualidade do ambiente social e ambiental, até porque, os limites do nosso planeta se tornaram evidentes.

O capitalismo gera a ideia de que o responsável pela destruição é o ser humano, no entanto alguns autores (ESCOBAR, 1996, 2016), (MEDINA, 2001), (ESTERMANN, 2009), (CHOQUEHUANCA, 2010), (ACOSTA, 2016), consideram que a diminuição de recursos naturais se deve ao captaloceno, uma era na qual os meios capitalistas passam por cima de todas as regras, com o objetivo de fazer e acumular dinheiro. Levando em consideração esta colocação fica evidente que algumas coisas não se encaixam, como por exemplo, a perspectiva de consumo consciente e desenvolvimento sustentável, ambos se tornam impossíveis de existirem dentro de uma perspectiva capitalista de consumo. Nesse sentido propomos pensarmos o desenvolvimento do bem-estar como uma maneira de entender o futuro do consumo ambiental, social e econômico.

Primeiramente, para se ter a pretensão de ser sustentável é preciso compreender o sentido de Resiliência, capacidade de se recobrar facilmente ou se adaptar às mudanças. No nível da questão ambiental, Manzini (2008), diz que sustentabilidade se refere às condições sistêmicas a partir das quais as atividades humanas, em escala mundial ou local, não perturbem os ciclos naturais além dos limites de resiliência dos ecossistemas nos quais são baseados e, ao mesmo tempo, não empobrecam o capital natural⁴ que será herdado pelas gerações futuras. (MANZINI, 2008, p. 22). Já no nível social, o mesmo autor, considera que sustentabilidade se refere às condições sistêmicas através das quais, seja em escala mundial ou regional, as atividades humanas não contradizem os princípios da justiça e da responsabilidade em relação ao futuro, considerando a atual distribuição e a futura disponibilidade de “espaço ambiental. (MANZINI, 2008, p. 22)

Por espaço ambiental, entende-se, a extensão territorial necessária para manter um sistema sócio técnico neste mesmo espaço de uma forma sustentável, isto é, indica quanto “ambiente” uma pessoa, cidade ou nação deve dispor para viver, produzir e consumir sem desencadear fenômenos irreversíveis de deterioração. Já os princípios de justiça declaram que cada pessoa tem direito ao mesmo espaço ambiental.

Quando se diz que essas mudanças são sistêmicas, isto está relacionado a uma nova visão do sistema de produção, que para ser sustentável, o uso e consumo tem

⁴ Capital natural são os recursos renováveis, que conjuntamente com a capacidade sistêmica do ambiente de reproduzir recursos renováveis, devem ser levados em conta como um todo. O termo refere-se também a riqueza genética, ou seja, à variedade de espécies habitantes no planeta. (Manzini, 2008, p. 22)

que ir ao encontro de demandas da sociedade por produtos e serviços sem perturbar os ciclos naturais e sem empobrecer o capital natural. Ou seja, reduzir drasticamente o uso de recursos ambientais (baseado em recursos renováveis, minimizar a utilização de recursos renováveis inclusive ar, água e terra, e evitar acumular resíduos).

É certo que essa descontinuidade ou mudança sistêmica acontecerá por meio de um grande período de transição, acreditamos que já estamos vivenciando este período pois a cada dia crescem iniciativas de pensar alternativas de produção que levem em conta a sustentabilidade, por meio do compartilhamento de ideias, métodos e técnicas que possam ser formuladas de forma coletiva e colaborativa a fim de gerar melhoria da qualidade de vida das pessoas. Manzini (2008) considera que essa mudança ocorre baseado em um processo de aprendizagem social, e que para isto, é fundamental repensar as ideias de bem-estar que a sociedade formula e socializa. Ela é uma construção social que se forma ao longo do tempo, de acordo com uma variedade de fatores.

O ideal de bem-estar, que domina hoje, foi herdado da Revolução Industrial, ele está ligado a tendência de associar a percepção de bem-estar à uma disponibilidade sempre maior de produtos e serviços. A promessa de liberdade individual e democracia do consumo, estabelecida na Revolução Industrial, não foi mantida e estamos descobrindo que não pode ser mantida nem agora nem no futuro.

Mudanças já acontecem, percebe-se um início de criação de novos conceitos de bem-estar, a ideia é que essa mudança não parta de uma necessidade, mas sim de uma escolha. Nas últimas décadas, através da transformação da economia baseada nos serviços e no conhecimento, a posição do produto material, na construção da ideia de bem-estar, tem perdido força.

O bem-estar, agora, aparece como a disponibilidade de acesso a uma série de serviços, experiências e produtos intangíveis. (MANZINI, 2008). Portanto, o bem-estar passa de uma condição apenas de acúmulo e de obtenção de produtos, para um bem-estar baseado no acesso, ou seja, a consciência construída pela sociedade é que a qualidade de vida está relacionada à quantidade e qualidade dos serviços e experiências aos quais podemos ter acesso.

Segundo Manzini (2008) o problema dessa visão emergente de bem-estar é que, embora quebre a ligação entre bem-estar e consumo de recursos ambientais, ela pode se tornar na prática ainda mais insustentável, devido a alguns fatores como: as novas “necessidades intangíveis” tendem a ser adicionadas às antigas “necessidades

materiais”, e não a substituí-las; A velocidade e a flexibilidade dos novos estilos de vida implicam os mesmos quesitos no acesso aos serviços que, por essa mesma razão, proliferam. Por fim, o fornecimento desses serviços imateriais pode se basear em um alto nível de consumo material.

Portanto, apesar das mudanças já vividas na construção do ideal de bem-estar ainda encontramos dificuldades para solucionar os problemas embutidos na nova forma de se pensar qualidade de vida. Nesse sentido, ainda estamos na busca de novas maneiras de perceber e ou sentir este bem-estar a fim de que seja uma prática mais sustentável. Manzini (2008), nos apresenta um possível caminho a percorrer, “qualquer tentativa que objetive superar tanto o tradicional modelo de bem-estar (baseado no consumo) quanto o novo modelo (baseado no acesso), deverá concentrar-se em um estudo minucioso do papel do usuário neste processo”. (MANZINI, 2008, p. 52)

A partir desse pensamento Manzini (2008), nos apresenta uma alternativa para pensarmos, o bem-estar ativo, uma ideia que com certeza não elimina as outras, mas as integra, com uma nova condição: a condição na qual somos ativos e cuidamos de nós mesmos, da nossa família, da vizinhança e do ambiente. Além disso, o autor sustenta que, qualquer ideia de bem-estar, para ser sustentável, deve (re)descobrir a qualidade do contexto e, portanto, o valor dos bens comuns, o autor, conceitua bens comuns como entidades que pertencem a todos e a ninguém em particular, sendo assim, enquanto permanecerem “comuns”, não podem ser reduzidas a produtos comercializáveis e não podem ser, portanto, compradas ou vendidas. (MANZINI, 2008, p.47)

Diante dessa visão de bem-estar os designers ficam numa posição paradoxal: é necessário que cada sociedade e seus profissionais contribuam para a construção de um mundo onde as expectativas de bem-estar sejam menos associadas à existência de novos artefatos. Por outro lado, naquilo que diz respeito aos designers, o que se apresenta como possibilidade de contribuição aparentemente, é justamente, apenas projetar e produzir artefatos. Portanto o desafio do Design está em criar alternativas e processos que permitam ser possível uma nova geração de artefatos (tangíveis e intangíveis) que colaborem com as novas demandas sociais, sejam mais sustentáveis e ao mesmo tempo apreciados pelos usuários. Para além da produção de artefatos sustentáveis, o desafio maior para o design é reinventar seus modos de fazer para processos que sejam compartilhados e comuns a sociedade de modo que possam

contribuir para os processos de inclusão social e manutenção dos bens comuns da sociedade.

Ainda falando em desafios e construção de futuros possíveis rumo a sustentabilidade, existe um pensamento que promove uma quebra no paradigma da sensação de bem-estar. A proposta do Bem viver assegura uma proposta que inclui o bem comum e pretende ir além no que se refere a interação do homem com a natureza e consigo próprio.

Bem viver é um processo construído das experiências do sul global (SANTOS, 2010) e povos originários. A vida em harmonia que constrói o bom e o bem, para uma sociedade diferente com valores diferentes da antropocêntrica. Segundo Acosta (2008) outros valores estão em jogo: o conhecimento, o reconhecimento social e cultural, os códigos de condutas éticas e inclusive espirituais na relação com a sociedade e a Natureza, os valores humanos, a visão do futuro, entre outros (ACOSTA, 2016). Esse pensamento coloca em xeque a ideia de desenvolvimento de acumulação, de abundância, para pensar um mundo onde caibam vários mundos, incluindo o que é diferente.

A partir de problemas concretos do presente propõe-se novas formas de viver e enfrentar o mundo, como por exemplo, a participação cotidiana em regimes democráticos, fazer com que a ideia de que cada pessoa importa, combater o capitalismo, combater o colonialismo, combater o patriarcado, etc. Não existe o bem viver em uma sociedade que oprime, explora e destrói o planeta. Não existe bem viver em uma visão antropocêntrica em que o ser humano é o centro de tudo e pode explorar tudo num contexto desestruturado de desenvolvimento.

Nesse sentido a vida do ser humano é interdependente do processo de construção social. Esse processo não pode se dar apenas a partir das palavras, esse processo exige uma prática coerente, uma desconstrução da forma de pensar a produção e a reprodução da vida.

O bem viver vai questionar o nosso conceito de abundância que não necessariamente diz respeito a acumulação de coisas. Abundância passa por como você organiza o seu tempo e como ele é organizado socialmente, questão do lazer, trabalho, acesso à saúde. O bem viver envolve rever o sistema mais cruel e destrutivo que a humanidade já inventou, o capitalismo. Envolve pensar em outra forma de se relacionar onde não seja mercantilizada a própria vida.

René Ramírez, ministro de planejamento do Equador, concebe o bem-viver como um “bioigualitarismo republicano”, “bio” pelo fato de reconhecer e incluir os direitos da Natureza, é “social-igualitário” pois defende as gerações futuras, amplia a democracia com a plurinacionalidade e a justiça socioeconômica e é “republicano” por se apoiar em uma institucionalidade requerendo a atuação do Estado e a responsabilidade do cidadão. (ACOSTA, 2018).

Sendo assim, o bem-viver pode ser visto como uma plataforma que se origina de diferentes ontologias e elementos culturais. Ontologia é vista aqui como uma forma sob a qual entendemos e interpretamos o mundo, baseada, em uma série de pressupostos sobre o que existe ou não e suas relações. São predeterminações que se constroem a partir da prática e interação dos humanos com o meio não-humano.

Essa maneira de ver o mundo se organiza por bases comuns: **Outra ética para reconhecer e atribuir valor:** afastamento da visão de valorização atual onde tudo o que nos rodeia é visto como mercadoria com valor de uso ou troca, compartilhando outra ética frente ao mundo. **Valorização do saber local:** trata-se de reconhecer, respeitar e incluir a diversidade de saberes rompendo com as relações de poder dominante. **Abandona-se a racionalidade manipuladora e instrumentalizadora:** Propõe-se o abandono da pretensão de dominar e manipular tudo o que nos rodeia, sejam pessoas ou natureza, para convertê-los em meios que sirvam a nossos fins. Uma **vocação orientada ao encontro, diálogo e interações entre os diferentes saberes:** o bem-viver não se pretende a uma visão reducionista mantém sempre uma postura crítica. **Concepções alternativas da Natureza:** qualquer maneira de desenvolvimento requer reconceituar a ideia ocidental de uma natureza externa a nós, desarticulada de objetos, que pode ser manipulada e ter seus recursos apropriados.

Essa plataforma múltipla de visão do mundo que é o bem-viver, fortalece uma construção de perspectiva de futuro. É uma mudança radical na conformação de cenários e nos desdobramentos de mecanismos para discutir diferentes opções, na articulação de valores, nas formas sob as quais se chega a acordos e de desenham projetos políticos.

Essa nova maneira de perceber a qualidade da vida cria pontes mais complexas no processo de construção social. Um questionamento que tem muita relação com os processos de design no contexto de projetos sociais é: como é possível se conectar, novamente, nessa nova perspectiva que recoloca as pessoas para debater coletivamente, pensando que tipo de sociedade elas querem construir? Para garantir

que esse debate aconteça é preciso que consigamos criar e exercitar uma prática cotidiana, formas organizativas profundamente democráticas desenvolvendo maneiras de possibilitar que cada cidadão exerça sua cidadania. Em tempos de pensamento neoliberal e de austeridade, onde o individualismo é a questão principal do momento, o bem viver promove o pensamento coletivo e comunitário, ou seja, uma ruptura com a realidade e ele se configura como um cenário novo e latente de potência e vivência coletiva.

Autores como Acosta (2008); Choquehuanca (2010) consideram três planos acerca da construção do conceito de bem-viver: **as ideias, os discursos e as práticas**.

No **campo das ideias** encontram questionamentos radicais sobre o desenvolvimento principalmente a sua ligação com a ideologia de progresso. As críticas do bem-viver vão além do desenvolvimento e chega à maneira como nós entendemos como pessoas e a maneira como concebemos o mundo.

No **campo do discurso** o bem viver diferencia-se do discurso que celebra o crescimento econômico ou o consumo material como indicadores de bem-estar. Suas referências de qualidade de vida perpassam por outros caminhos, levando em consideração as pessoas e a natureza.

Por fim, **no campo da prática**, são onde estão as ações concretas. Podem ser projetos políticos de mudança, planos governamentais, códigos de leis e a busca de alternativas ao desenvolvimento convencional. Neste campo se encontra o grande desafio das ideias do bem viver, tornar que suas ideias e discurso em estratégias concretas sem incluir as posturas criticadas pelo movimento. Isto faz com que as alternativas sejam viáveis.

Com relação ao papel do design nesse novo cenário a questão central é como agir diante dessa possibilidade de mudança e interligar as ideias, o discurso e a prática de design de maneira efetiva nessa nova realidade. Uma alternativa possível, aliando o pensamento do design com o bem viver, seria o designer construir meios que oriente seus conhecimentos e práticas para uma outra relação com o planeta projetando sustentavelmente e sistemicamente, criar processos democráticos de projeção abertos ao diálogo, principalmente com o social, buscando a inclusão da diferença nesse caminho, além disso, novas formas de atribuir e reconhecer valor nas coisas, e também, valorizar os saberes locais como possibilidades de projeto.

3.3 O QUE CABE AO DESIGN DIANTE DESSE NOVO CENÁRIO E FUTURO POSSÍVEL?

Na relação entre o design e novas possibilidades de futuro existem grandes desafios a serem vencidos, no entanto, acreditamos que já estamos traçando um caminho para que isso aconteça. O crescente número de pesquisas e projetos que envolvem o design com o campo social, é um exemplo disso. Muitas dessas pesquisas buscam exatamente criar mecanismos para que o design possa exercer sua criatividade projetual de forma a incluir a sociedade e criar avanços para a manutenção de formas inclusivas de soluções de problemas reais.

Design é um processo de interação social e inevitavelmente possui em si uma dimensão social que abarca e rege várias de suas ações. O que estamos em busca é aprender como aliar essas demandas sociais aos aspectos e decisões de projeto.

No âmbito do trabalho de design em comunidades com contextos sociais frágeis o maior desafio talvez seja identificar soluções para as demandas reais da comunidade. Esse processo é complexo e demanda uma série de iniciativas que muitas vezes o designer não está disposto a realizar, muitas vezes não por falta de interesse, mais sim por desconhecimento ou relação real com o contexto no qual o projeto está inserido. Na tentativa de entender esse processo o diagrama identifica alguns caminhos para entendermos a relação entre a dimensão social e a dimensão projetual do design nos contextos de comunidades socialmente frágeis.

A dimensão social diz respeito ao contexto no qual a comunidade está inserida. Geralmente o cenário desses locais são caóticos e hiper politizados, seja pela falta de segurança pública, ou pelas divisões sociais, ou até mesmo, pela insuficiente presença de instituições formais, pelas lutas de poder, pelas condições econômicas e sociais frágeis, e também, por sofrer com a exclusão social.

Ou seja, a complexidade é inerente ao contexto das comunidades dentro desses territórios convivem tanto os problemas como também as soluções para os eles. Visto que a criatividade é algo inerente ao ser humano, nesse sentido, autores como Certeau (2012), Sennett (2009), Holston (2013), vão sustentar o pensamento de que todo ser humano é apto a determinar ordenação premeditada sobre a materialidade, sendo capazes de designar rumos a ela e conseqüentemente projetando, ou seja, demonstrando habilidades de design.

O que na maioria das vezes acontece é que esses cidadãos não são treinados a exercer sua criatividade e potência criadora. É justamente nessa questão que o

designer entra como agente ativo para colaborar com seus saberes e conhecimentos e potencializar os desígnios existentes no contexto das comunidades.

Anteriormente, contextualizamos o espaço da comunidade como um local de potência criativa e de insurgência, os **locais de cidadania insurgente**. Este é um espaço criativo pois, a criatividade para gerar soluções vindas dos cidadãos é valorizado, é insurgente pois, vai contra o descaso do Estado para com suas demandas, além de reconfigurar o pensamento social ali presente (HOLSTON, 2013).

É nesse espaço que convivem os problemas sociais e também as possíveis soluções a eles. Nesse espaço também, convivem a dimensão social do design e a dimensão projetual, pois é o local onde as ações de design irão incidir. O que concerne a dimensão social do design são os conhecimentos, ferramentas, métodos e metodologias que o design possui capazes de auxiliar no desenvolvimento de soluções para possíveis problemas identificados pelos moradores das comunidades.

Essas metodologias fazem parte de uma perspectiva mais humanista do design, uma perspectiva que busca incluir o outro nos processos de decisão e de projeção. A partir desses conhecimentos e em colaboração com os agentes da comunidade, o design será utilizado para a tradução desses problemas e a criação de soluções. Na maioria das vezes não é criada uma única solução, são criados dispositivos de design para que as soluções sejam viáveis. Dispositivos são um conjunto de ações, ferramentas e métodos para se chegar à viabilidade de uma proposta de solução.

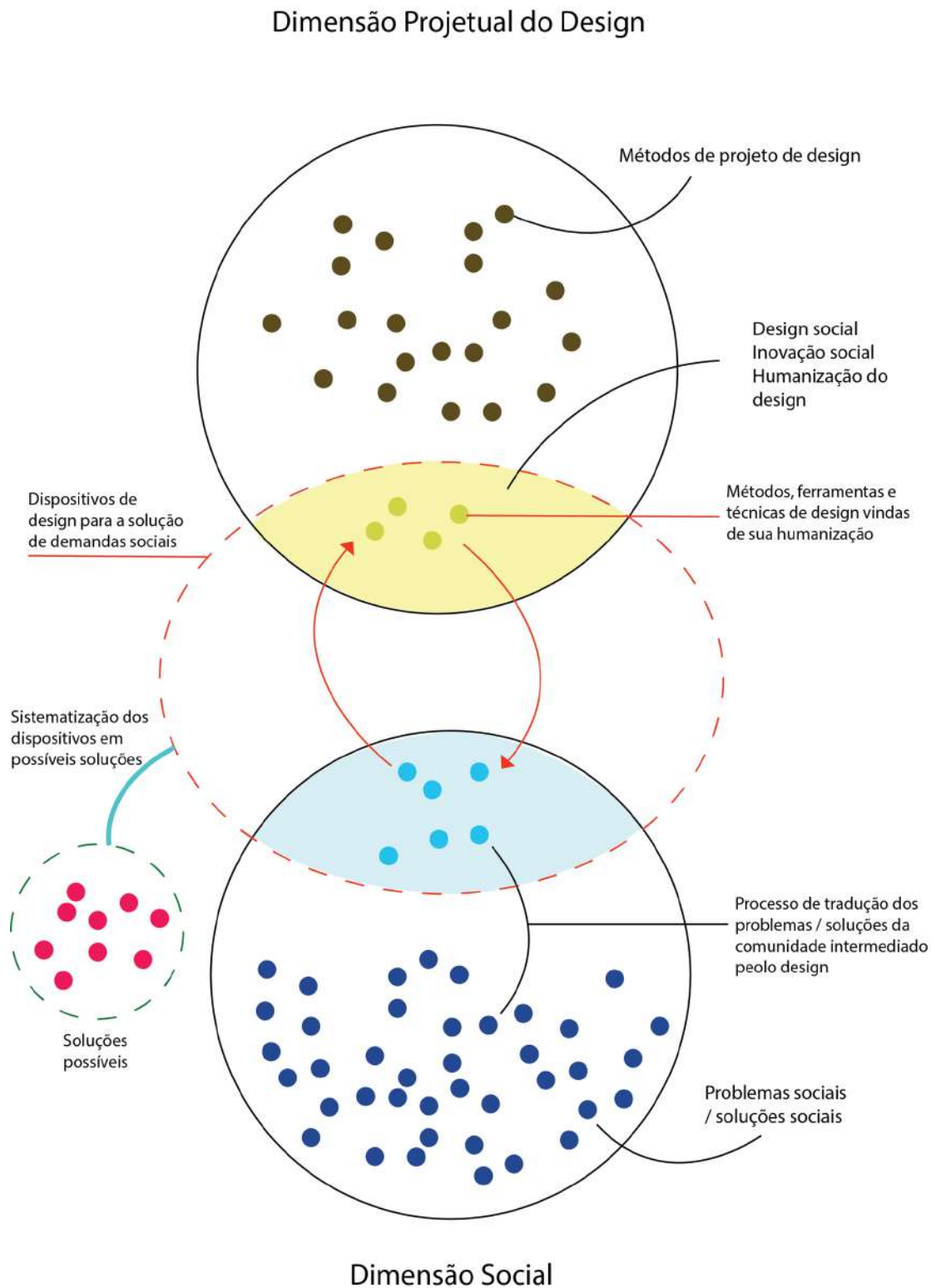
O grande desafio neste momento é que esses dispositivos sejam criados de maneiras democráticas a fim de que todos envolvidos no processo de criação de soluções sejam detentores de tomada de decisão. A construção da autonomia, dos processos de construção dos dispositivos de soluções pelo design, por parte dos agentes da comunidade, é o que irá garantir que o processo de sistematização e intelectualização (processo de formulação de um discurso lógico acerca de um conhecimento) dos mesmos, aconteça.

O que irá garantir que essa autonomia seja potencializada são os processos democráticos e de redirecionamento do poder de decisão dos designers para os agentes da comunidade. Somente a partir da autonomia, da tradução dos problemas para possíveis soluções e a colaboração ou cocriação entre designers e cidadãos é que podemos considerar que temos soluções possíveis para um problema.

Pois assim é possível dizer que a comunidade se apropriou da solução sendo possível replicar o seu caminho de construção de forma autônoma e independente.

Caso contrário os agentes da comunidade sempre precisarão de alguém para conduzi-los a solução de seus problemas.

Figura 04 – Diagrama da dimensão projetual do design, a dimensão social do design e sistematização de soluções de design a partir da colaboração com comunidades. Fonte: desenvolvido pelo autor.



Diante do que foi exposto, iniciativas de design que unem dimensão social e dimensão projetual em suas ações e conseguem aliar esses conhecimentos a processos democráticos, que sejam capazes de reconfigurar o ambiente de tomada de decisão, criando autonomia dos agentes beneficiários da comunidade, tendem a ter sucesso na geração de alternativas a problemas identificados pela comunidade.

Os processos democráticos colaborativos e participativos auxiliam no fortalecimento dos locais de cidadania insurgente como um espaço gerador da potência criativa da comunidade. A evolução do pensamento da atuação do design, por meio, colaboração entre designers e comunidade tem criado uma nova perspectiva de cocriação, isto tem alterado o cenário da prática do design, bem como, a criação de novos domínios de criatividade coletiva. Acredita-se que essa mudança de paradigma apoie uma transformação em direção a formas mais sustentáveis de viver no futuro.

Já é possível percebermos algumas mudanças a respeito da criação do comum, pois atualmente, vivemos uma “era da participação” ou da “cultura da participação”, onde as pessoas são capazes de produzir e contribuir para a solução de problemas comuns, que afetam a todos, de uma maneira mais engajada compartilhando seus interesses e preocupações por meio de uma criatividade coletiva (BROADBENT, 2018).

A criação de futuros possíveis por meio do design passa necessariamente por uma regeneração do capital ambiental e social rompendo com velhos modos de vida, produção e consumo, abrindo-se para novas possibilidades de interações cotidianas entre os seres humanos e seus artefatos.

A mudança entre estas interações e as expectativas geradas por elas criam um bem-estar ativo comum, que está bem próximo aos conceitos do Bem Viver, levando em consideração a inclusão do outro em todos os aspectos relativos as suas diferenças e criando meios para que essa diferença seja a potência latente de criação de soluções a problemas reais, por meio da cocriação e da reconfiguração das relações de poder.

As práticas da criatividade coletiva têm se mostrado promissoras para enfrentar os desafios sociais mais urgentes e, conseqüentemente, para resolver problemas complexos. A criação de um lugar comum onde a criatividade coletiva possa ser usada para a colaboração e solução de problemas, que envolvem a todos, conecta-se

facilmente com o design como democracia, aproximação proposta por Manzini e Margolin (2017), pois está em ressonância com a criação de novos mundos mais inclusivos e sustentáveis.

3.4 CODESIGN COMO PROCESSO DEMOCRÁTICO E AGENTE PARA INOVAÇÃO SOCIAL

Na busca de processos democráticos do design que possam fortalecer o desenvolvimento de soluções efetivas e viáveis para problemas identificados por comunidades o codesign mostra-se como uma boa alternativa, pois valoriza o processo de inclusão e a redistribuição das decisões com a comunidade.

Nesse sentido o codesign, enquanto metodologia, integra-se a esses cenários de criações de futuros possíveis por meio do design, uma vez que se baseia precisamente na ideia de incluir pessoas com vozes diferentes para a colaboração dentro do processo de design na construção de soluções comuns e coletivas.

O codesign, o “projetar com os outros” é uma metodologia que propõe um processo de design mais democrático, aberto e inovador e que vem encontrando espaço em projetos ou ações de mediação do design, principalmente, no que diz respeito à participação pública e a inovação social. Segundo Del Gaudio; Franzato; Oliveira (2018) o codesign é definido aqui em termos de uma de suas características técnicas: um processo de design no qual o papel do designer é compartilhado entre os diferentes atores que participam do processo. Nesse sentido o codesign é entendido como qualquer atividade de design colaborativo que ocorre entre vários atores - entre designers, assim como entre designers e não designers (pessoas não treinadas em design). (SANDERS E STAPPERS, 2008). Portanto, o codesign implica a redução do exercício de poder e das possibilidades de gerenciamento do designer no processo de design, enquanto aumenta a influência e a capacidade de transformação dos participantes em relação ao processo. É essa redistribuição de poder que promoveu a associação do codesign à democratização.

Na perspectiva dos modelos de democracia o codesign estaria em paralelo com o modelo agonístico (MOUFFE, 2005), pois, suas características são complexas, mas basicamente levam em consideração o outro – em todos os seus níveis de afetos, paixões, percepções, subjetividade e dissensos – como parte de processo de construção da vida social. Pelo fato de incluir o outro em sua totalidade o codesign “Enquanto abordagem de Design pode potencialmente criar novas disponibilidades e

novos valores, mas requer um novo conjunto de aptidões e uma abordagem filosófica subjacente da parte dos designers” (FUAD-LUKE, 2009, p. 147).

No que diz respeito à democracia, o ato de incluir, até mesmo, o dissenso como parte do processo democrático fortalece suas estruturas e a torna mais próxima do real. Já em relação ao design como democracia, práticas que incluem todos os cidadãos como formadores e pensadores do processo de design, também, criam uma vivacidade democrática nos processos de design e prospecção de novas possibilidades de participação cidadã.

Sanders e Stappers (2008) entendem o codesign como uma instância específica de cocriação, que por sua vez, refere-se a qualquer ato de criatividade coletiva. Eles afirmam também que o codesign é a criatividade coletiva aplicada em toda a extensão de um processo de design desde as ideias iniciais até a implementação real isto inclui os momentos e processos de decisão e deliberação.

Desenvolver ações de design de uma maneira mais coletiva e colaborativa coloca o codesign como metodologia estratégica no processo de design como democracia, por ser uma prática do design que envolvem diversos atores da sociedade levando-os a criar possibilidade de moldar nossos mundos presentes e futuros de maneira justa e inclusiva.

Diante disso, relacionar democracia e codesign amplia o espaço de atuação do design, pois, o uso de suas metodologias projetuais expande o campo para o desenvolvimento de novas metodologias criativas e integradoras. Dessa forma é possível permitir que diversos atores possam criar caminhos de produção de suas subjetividades e afetos, de meios de expressão dos dissensos, novas maneiras de ocupar a cena pública e formas atuais de compartilhamento do comum. Todo esse processo é essencial para fortalecer o design como campo de saber e conhecimento e também a própria teoria democrática fazendo com que ela se renove e consiga lidar com seus problemas contemporâneos.

O codesign pressupõe uma redefinição da localização do design durante o processo de cocriação, sendo assim, o design não está no centro da criação, como acontece no processo tradicional de criação, e nem no meio, como acontece no design social, onde o design é o meio por onde acontece a colaboração da criação. O desafio do codesign é encaixar o design igualmente as outras ferramentas de criação no processo de colaboração e cocriação, a fim de que não seja possível identificar sua autoria nesse processo.

As ações no âmbito do codesign envolvem colaborações com alto grau de confiança, são serviços sociais em que os usuários finais estão ativamente envolvidos, assumindo o papel de codesigners e coprodutores do serviço. (CIPOLLA, 2017).

Neste contexto utilizar-se do codesign como dispositivo de participação democrática não seria um processo passível de apenas dar voz às pessoas, mas sim gerar propostas eficazes através da ação projetual (Binder, Brandt, Ehn, Halse, 2015). A prática da colaboração realizada pelo codesign abre espaço para a atuação do design como mediador de processos de mudanças mais estruturais na sociedade que vão além de negociações para as partes interessadas que participam do processo de colaboração (MULLER, 2003).

O codesign está presente nos experimentos de design democrático, ou seja, no desenvolvimento de um serviço, de um processo de deliberação coletiva que envolva questões relativas à cidade, à conquista de mais direitos para moradores de uma vila, entre outras coisas. O processo de codesign coloca o design dentro de uma esfera global de ação em conjunto com indivíduos da sociedade, a fim de buscar soluções possíveis para problemas diversos. Mais especificamente o desafio é integrar métodos e ferramentas de codesign nesses processos de modo a melhorar a participação efetiva dos cidadãos e das partes interessadas, permitindo assim que mais pessoas contribuam melhor para a transformação de suas necessidades e propostas de futuros.

O paradigma do codesign tem sido utilizado, principalmente, por aqueles que desejam explorar e propor alternativas para futuros possíveis, pois já é notório que o estilo de vida que vivemos, individualista, centrado no produto e em suas formas de utilização, está levando o mundo por um caminho insustentável. Desenvolver a coletividade, a colaboração e a cocriação de maneiras de viver e se relacionar com o mundo tem ganhado espaço no cenário atual.

Diante da relação de design e democracia o codesign, enquanto metodologia de design ganha espaço, pois só é viabilizado se existir condições democráticas de criação ou solução dos problemas, uma vez que, a relação de codesign só se torna possível a partir da diluição das hierarquias de poder, pois pressupõe atitudes iguais na tomada de decisão durante o desenvolvimento de um projeto.

Existe um ponto crítico na utilização de metodologias de codesign, que é sua relação com o tempo de resultados. As ações que envolvem o codesign geralmente levam um tempo maior para se chegar a um resultado, do que se levaria utilizando

soluções tradicionais. Talvez, isso aconteça pelo fato de que as iniciativas de codesign levam em consideração as individualidades dentro do coletivo, ou seja, consideram as subjetividades de cada participante do processo para se chegar a um acordo coletivo e mais democrático em relação às etapas do projeto, execução e aplicação das soluções encontradas.

Muito tem sido discutido em grupos de pesquisa e em rodas de conversa sobre codesign, e essa relação “codesign x tempo”, argumentando a possibilidade de os processos serem acelerados ou devem manter-se no seu tempo usual. Um caminho que tem sido proposto é a manutenção da forma de atuação coletiva e colaborativa, e a intenção de se promover um novo pensamento em relação a essa aceleração de vida e de processos que o capitalismo nos obriga a seguir.

4 A CONSTITUIÇÃO DA CIDADE PELAS VIAS PARTICIPATIVAS E CRIATIVAS

As superfícies das cidades contam histórias e o tempo. Suas narrativas são épicas e construídas no cotidiano: falam de migração e produção, lei e riso, revolução e arte. Ao mesmo tempo em que são construídas, essas narrativas também são vivenciadas por nós, portanto a sua construção está entrelaçada com a maneira como vivemos e habitamos nossa casa, nossa rua, nosso bairro e todo o espaço e território que frequentamos.

Segundo Saquet (2007), o território é um espaço de vida, objetiva e subjetivamente; significa solo, formas espaciais, relações sociais, fora da natureza do homem; são obras e conteúdo; é um produto e condição das ações históricas e multiescalares, com diversas disparidades, diferenças, ritmos e identidades. (SAQUET, 2007 *apud* PÊGO, 2016). Portanto a visão de território não é estática, ele é ao mesmo tempo processual, relacional, imaterial, constituído por uma série de relações de poder que compõem um campo de forças que produz singularidades.

Nos reconhecemos como parte integrante de um sistema a partir do momento que percebemos que pertencemos a um lugar. No entanto, é o modo como habitamos este lugar que define nossas relações com outros indivíduos e com o entorno. É esse sentimento de pertencimento que faz com que acreditemos que seja possível interferir na rotina e nos rumos desse tal lugar.

Dessa maneira, viver, pertencer e habitar a cidade são ações resultantes da maneira como nos relacionamos. As referências culturais e individuais que acumulamos cotidianamente são frequentemente associadas com o meio de convivência, diante das diferentes situações em que se encontram. As características do ambiente propiciam o envolvimento social cotidiano. Essa relação ao conectar cognitiva e afetivamente pessoas e ambientes, auxilia na definição da identidade individual e coletiva.

Habitar é uma ação de esfera individual, pública, econômica, política e social, está relacionado com a maneira pela qual projetamos nossas vidas e cenários futuros dentro da coletividade da cidade. Portanto, habitamos um corpo que habita um espaço contido em um território chamado de cidade, que por sua vez é um espaço multifacetado que se permite habitar por diversas formas de subjetividades. Ao falar sobre a crise do Design, o historiador e teórico da arte Argan (1985), fala de uma “divergência crescente entre programação e projeto”, este último ligado diretamente

ao processo histórico, enquanto que a programação “apresenta-se como a superação da história enquanto princípio de ordem da existência social” (ARGAN, 1984, p.251). O autor considera que esse momento de crise acontece, pois o diálogo entre passado, futuro e nosso domínio sobre as escolhas e decisões a serem tomadas, próprios do projeto, estariam dando lugar à prática mecânica da programação. O mundo moderno tende a deixar de ser um mundo de objetos e sujeitos, de coisas pensadas e pessoas pensantes. O mundo de amanhã poderia não ser mais um mundo de projetistas, mas um mundo de programados. (ARGAN, 1985). O mesmo acontece com o desenvolvimento das cidades, os cidadãos ficaram de fora nas tomadas de decisões a respeito dos projetos de cidade que foram construídos ao longo da história. Nesse sentido Argan liga a crise do design a crise da cidade, pois, considera que “[...] a sociedade se reconhece na cidade como o indivíduo no objeto; a cidade, portanto, é um objeto de uso coletivo.” (ARGAN, 1985, p. 255). No entanto, assim como não nos reconhecemos sozinhos e sim a partir de objetos e da relação com o outro, a cidade também não existe individualmente.

A cidade não existe sozinha, mas sim, a partir de uma rede complexa que tem como base as relações existentes entre todos que a habitam. Nesse sentido todos influenciamos o funcionamento da cidade, no entanto existem agentes que possuem o poder de influenciar mais ou menos como essa grande rede irá exercer suas relações. Especificamente, os gestores das cidades criam horizontalidades comunicativas com outras cidades, uma produção de fluxos que passam por outros pontos, um circuito de circuitos.

O crescimento, desenvolvimento e modernização das cidades faz com que seu funcionamento seja em rede e as localizações e fronteiras são cada vez menos importantes. Este desenvolvimento possibilitou o surgimento de territórios descentralizados e núcleos desregionalizados, dentro da cidade, isso devido a um processo de atualização permanente e imanente do capitalismo o que trouxe como consequência a construção de espaços que guardam poucas relações e referências com a antiga cidade.

Se considerarmos que o capitalismo é um processo de reprodução da vida social por meio da mercadoria e que, atualmente, vivemos o capitalismo chamado cognitivo, que se alimenta justamente da criação de produtos estéticos, simbólicos e culturais de consumo. Capitalismo Cognitivo é entendido aqui sob a perspectiva de Cocco (2014) que faz uma reflexão acerca do desenvolvimento do capitalismo, considerando

que este vive um momento de transição onde o conhecimento passou a ser decisivo como afirmação de um novo regime de acumulação. Completada essa transição o novo capitalismo ficou definido como sendo do tipo cognitivo, onde, o trabalho de produção material, mensurável em unidades de produto por unidade de tempo, é substituído pelo trabalho considerado imaterial, ao qual os padrões de medida clássicos não são mais aplicáveis. Nesta colocação vale ressaltar o que se entende por Trabalho Imaterial, segundo Cocco (2014), significa que as atividades que geram valor são aquelas cognitivas, comunicativas, linguísticas e afetivas que formam essa “alma” que o capital precisa fazer baixar no chão de fábrica (COCCO, 2014). Portanto, trabalho imaterial é um trabalho vivo com produção concreta de sentido que qualifica o processo e valorização dos bens.

levando em consideração os processos cognitivos do capital é possível perceber alternativas, criadas por ele, para deixar a cidade mais suscetível aos negócios ou a venda, o uso dos aparatos culturais e suas políticas, geralmente são usados como argumento para a renovação da economia, principalmente através da justificativa de valor das práticas criativas existentes na cidade.

Nesse cenário complexo que é a cidade coexistem, força e violência do capital, que promove a cooptação dos espaços criativos da cidade, e a criatividade, de práticas sociais vão contra essa nova realidade produtiva e seus processos de cooptação. Enfim, a cidade hoje se apresenta como espaço de luta no que diz respeito a produção subjetiva, imaterial e criativa, na busca de novas modalidades de invenção de sujeitos, e na maneira como tenta resistir a formas de controle cada vez mais minuciosas, promovidas pelo capitalismo. As práticas criativas que acontecem coletivamente dentro do espaço urbano exemplificam bem esse cenário de resistência e de luta. (RENA; BRUZZI; 2014). Essa resistência coletiva é reconstruída a partir de cada indivíduo que representa um grau de potência específico, relacionado à sua capacidade de afetar-se e de ser afetado.

A multiplicidade da cidade, abarca, portanto, todas essas singularidades, esse processo de constituição coletiva por meio da coprodução acontece com os profissionais envolvidos nas áreas criativas, que atuam nos coletivos e também com moradores e habitantes da cidade, pois, a criatividade de cada cérebro-corpo é fonte de valor e torna-se vetor de valorização e de autovalorização, seja na densidade social da cidade, na conversa, nos costumes e no lazer, qualquer pessoa tem a possibilidade de deter a força-invenção. (PELBERT, 2011).

Pensar uma forma de produção do design voltado para o social e para a produção de políticas para a cidade coloca o design como um dos eixos centrais das transformações subjetivas dos sujeitos coletivos, podendo ser uma das ações de resistência política para produzir uma mudança social efetiva que perpassa pela busca de uma nova forma de produção ou uma alternativa ao capitalismo, mais inclusiva, participativa e de coprodução.

O direito à cidade é muito mais do que um direito de acesso individual ou grupal aos recursos que a cidade incorpora: é um direito de mudar e reinventar a cidade mais de acordo com nossos mais profundos desejos. Além disso, é um direito mais coletivo do que individual, uma vez que reinventar a cidade depende inevitavelmente do exercício de um poder coletivo sobre os processos de urbanização (HARVEY, 2014, p. 28)

É exatamente na resistência e na criação de uma diversidade de agentes transformadores da cidade que está o exercício do direito à cidade, ou seja, é a participação de todos os cidadãos que faz com que haja o enriquecimento da diversidade no espaço urbano, e conseqüentemente, o aumento do impacto na vitalidade da cidade e na experiência do público.

4.1 A CONSTITUIÇÃO DAS CIDADES A PARTIR DA REVOLUÇÃO INDUSTRIAL

A Revolução Industrial trouxe consigo mudanças significativas para as cidades e na maneira como passamos a viver e habitar os espaços. A fábrica passou a ser o núcleo do novo sistema de relações sociais e do organismo urbano, sendo assim, todos os demais setores da vida ficaram subordinados a ela. Isto levou a uma transformação das cidades tanto nos aspectos físicos quanto relacionais. Nesse processo de transformação social e estrutural, o desenvolvimento do capitalismo industrial provocou fortes alterações no que se refere ao papel desempenhado pelas pessoas nas cidades.

Podemos dizer, portanto, que a principal mudança vinda com o processo de industrialização foi a captura dos modos de vida e do modo de se viver na cidade, com isso criou-se uma relação direta entre as formas de trabalho e a sua divisão no modo de produção. Portanto, o que caracteriza o processo da revolução industrial é exatamente a nova forma de divisão do trabalho nas fábricas e o quanto essa transformação teve relação com as mudanças sociais.

O ambiente da cidade sempre teve relação com os meios de produção (LEFEBVRE, 2008). Dessa maneira, a cidade tem o seu ápice no mesmo momento em que as técnicas urbanas de produção foram separadas do artesanato e passam a constituir um sistema orgânico relacionado com o da economia e da estrutura social. A cidade ocupa um espaço específico bem distinto do espaço rural. A relação entre esses espaços depende das relações de produção, quer dizer, do modo de produção e, através dele, da divisão do trabalho no interior da sociedade.

Enquanto mediação, a cidade é o lugar onde as contradições da sociedade industrial passaram a se manifestar. O tempo e espaço da era industrial tendem para a homogeneidade, para a uniformidade, das relações sociais.

Atualmente, em tempos de capitalismo cognitivo com uma produção voltada para setores criativos e sociais, as políticas públicas implementadas vão estabelecendo dinâmicas de produção do espaço urbano muito complexas. Além disso, vão criando exclusão social em diversos níveis. Se a fábrica até os anos 1970 era o campo de exploração do trabalho pelo capital, atualmente, o capitalismo cognitivo, por meio de políticas neoliberais, explora tudo que é valioso (espaço, terra, trabalho, criatividade, afetos, etc.) em todo o espaço urbano (RENA; BAMBOZZI; RENA, 2016). O urbano é entendido, a partir da perspectiva de Rena (2016), como um amplo platô que envolve as ações no espaço-tempo (públicos, privados, comuns), dissociando a dicotomia entre cidade x campo, rua x rede, casa x trabalho (RENA; BAMBOZZI; RENA, 2016).

Ainda sobre a perspectiva que cria uma relação entre a fábrica e a cidade atual, (HARDT; NEGRI, 2009) consideram que a metrópole é para a multidão o que a fábrica era para a classe operária industrial. A respeito da metrópole, os autores consideram, que poderia ser considerada em primeiro lugar o esqueleto e a espinha dorsal da multidão, ou seja, o entorno urbano que sustenta sua atividade e o entorno social, um lugar e um potente repertório de habilidades no terreno dos afetos, das relações sociais, dos costumes, dos desejos, dos conhecimentos e dos circuitos culturais [...] a metrópole é a sede da produção biopolítica porque é o espaço do comum, das pessoas que vivem juntas, compartilhando recursos, comunicando, intercambiando bens e ideias. (HARDT; NEGRI, 2009)

Já a respeito do conceito de multidão, segundo os autores, Espinosa foi o primeiro a falar de Multidão, isto para se opor aos conceitos de povo e massa. O povo seria um amontoado de indivíduos achatados pelo poder, é uma falsa unidade criada por dispositivos de sujeição, ou seja, um modo de comando e de submissão. O

contrato é feito entre o soberano e o povo, tornado unidade submetida. A massa, por sua vez, é temida como corpo irracional e perigoso. Sempre olhamos a plebe pelo olhar dos dominantes, que lhes imputa todo tipo de vício e baixeza. Mas a natureza é a mesma em todos. “O povo é uno. A multidão, em contrapartida, é múltipla.

A multidão é composta de inúmeras diferenças internas que nunca poderão ser reduzidas a uma unidade ou identidade única – diferentes culturas, raças, etnias, gêneros e orientações sexuais; diferentes formas de trabalho; diferentes maneiras de viver; diferentes visões de mundo; e diferentes desejos. A multidão é uma multiplicidade de todas essas diferenças singulares (HARDT E NEGRI, 2005, p. 12). A essência da massa é a indiferença, a essência da multidão é a diferença. Na massa, no povo, as diferenças são submetidas a uma unidade formatada; já na multidão, o uno é submetido à produção constante da diferença. Hardt e Negri (2005) enunciam três definições para a multidão:

- Imanência: multidão como conjunto, multiplicidade de subjetividades, de singularidades, o indivíduo e conjunto de indivíduos é singular;
- Classe: multidão como classe social não operária. Cada corpo é uma multidão e nenhum corpo jamais caminha só. Não é necessário negar o conceito de classes, a multidão engloba as classes sociais;
- Potência: multidão como multiplicidade não esmagada pela massa, capaz de desenvolvimento autônomo e independente. A Multidão é o corpo não unificado, é um conjunto de singularidades que age, cria e transforma.

Nesse sentido, a associação proposta por Hardt e Negri de que a metrópole seria para a multidão o que a fábrica foi para a classe trabalhadora, é relevante na medida em que percebemos que a metrópole passa a ser o espaço onde a vida, afetos subjetividades e as relações da multidão acontecem, assim como a fábrica foi por muito tempo o lugar onde a classe trabalhadora reproduzia o seu modo de viver.

Esse pensamento leva-nos a induzir que assim como a fábrica historicamente se constituiu como um espaço de luta e resistência frente às ações autoritárias dos patrões, a cidade também se torna um campo onde por excelência são produzidas e criadas novas formas de vida, de luta e resistência, principalmente no que diz respeito às ações neoliberais comandadas pelo capital.

Compreender esses novos procedimentos de exploração territorial por meio de políticas neoliberais é importante para mapearmos os processos de participação, de

luta e resistência, na produção de uma cidade mais democrática, além de traçar futuros possíveis para atuação do design nesse processo de resistência e manutenção dos processos democráticos.

As intervenções que são feitas na cidade, atualmente, buscam responder a uma necessidade que, por muitas vezes, requer uma atitude política, pois as relações na cidade abrangem os indivíduos e a sociedade no todo, fazendo existir consequentemente uma política da cidade, assim como também uma ética da cidade. (LEFEBVRE, 2008).

Essa ética perpassa pela busca de formas de reprodução das relações sociais, sendo este um processo que acontece sob os olhos de cada um dos indivíduos, que se realizam em cada atividade social, inclusive as mais indiferentes como o lazer, vida cotidiana, o habitar e o habitat e a utilização do espaço urbano. A construção dessa reprodução social acontece na medida em que percebemos a importância do espaço social e como ele se constitui.

O espaço social não se constitui a partir de uma teorização, mas sim por meio da prática do dia a dia e do cotidiano. Nele está contida a divisão social do trabalho, portanto, ele é o lugar onde os objetos são construídos, o conjunto das coisas que ocupam a cidade e de seus subconjuntos. (LEFEBVRE, 2008).

Por ser considerado o local de construção e constituição do que ocupa a cidade, o espaço, torna-se um instrumento político, pois suas possibilidades de criação podem ser estratégicas nas mãos de “alguém”, individual ou coletivo. Ou seja, o espaço pode ser um instrumento de poder. Nesse sentido, o espaço é político pois não é um objeto científico neutro, descartado pela ideologia ou pela política, ele sempre foi político por ser estratégico, já que é construção social. Como construção social, o espaço requer uma representação que possa dar conta de toda a heterogeneidade presente nas relações sociais. E, da mesma maneira que o capitalismo influenciou no processo de divisão do trabalho e no processo de industrialização, ele também estará presente com influência nesse processo de representação do espaço social na cidade.

Dessa maneira as cidades passam a ser unidades de consumo correlatas às grandes unidades de produção das indústrias, modificando as formas de produção de vida, podemos dizer que temos uma nova representação da cidade, a máquina-cidade (HARVEY, 2012). Essa entidade máquina-cidade tem o seu funcionamento com base no neoliberalismo, que é a razão de pensar do mundo atual, no que diz respeito a constituição do Império, para Rena (2016), o império é constituído a partir da conexão

indissociável entre Estado e Empresas sob a ordem do sistema capitalista contemporâneo (RENA; BAMBOZZI; RENA, 2016). Nesse sentido, o império não estabelece um centro territorial de poder, nem se baseia em fronteiras ou barreiras fixas, é um aparelho de descentralização e desterritorialização que incorpora gradualmente o mundo inteiro dentro de suas fronteiras abertas e em expansão, seu objetivo é atuar na vida social como um todo (HARDT; NEGRI, 2001a).

O pensamento neoliberal tem como principal característica a generalização da competência como norma e conduta e incorporação de parâmetros empresariais nas dimensões subjetivas da vida. Portanto, neoliberalismo pode ser definido como: “conjunto de discursos, de práticas, de dispositivos que determinam um novo modelo de governo dos homens segundo o princípio universal da competência” (DARDOT; LAVAL, 2016).

Basicamente o neoliberalismo propõe que o bem-estar humano pode ser melhor proporcionado se levarmos em consideração o pensamento individual de vida, principalmente, em relação às estruturas institucionais caracterizadas por sólidos direitos à propriedade privada, livres mercados e livre comércio. O papel do Estado é criar maneiras para garantir toda essa estrutura de forma apropriada para que essas práticas aconteçam (HARVEY, 2012).

No que diz respeito à cidade, os princípios neoliberais em conjunto com as novas formas de exploração do capitalismo capturam os nossos desejos, nossas vidas - que são ocupadas pela produção da mais-valia não só no trabalho mas a todo momento e em todo o território da metrópole – e criam todo um sistema simbólico que tira a nossa subjetividade e nos torna trabalhadores e consumidores desejosos (consumo pelo consumo), dentro de um sistema capitalista financeiro que rege máquina-cidade. Dessa maneira o capitalismo cognitivo em conjunto com as ações neoliberais cria nas cidades sujeitos dóceis (próprios das sociedades disciplinares) porém de forma mais sutil e flexível. Segundo David Harvey

o neoliberalismo se tornou hegemônico como modalidade de discurso e passou a afetar tão amplamente os modos de pensamento que se incorporou às maneiras cotidianas de muitas pessoas interpretarem, viverem e compreenderem o mundo. O processo de neoliberalização, no entanto, envolveu muita destruição criativa, não somente dos antigos poderes e estruturas institucionais mas também das divisões do trabalho, das relações sociais, da promoção do bem-estar social, das combinações de tecnologias, dos modos de vida e de pensamento, das

atividades reprodutivas, das formas de ligação à terra e dos hábitos do coração. (HARVEY, 2012, p.12-13)

Mas nesta mesma cidade, com corpos mobilizados e docilizados, aparece um conjunto infinito de pequenas e fundamentais investidas sociais que insurgem com criatividade contra a nova realidade produtiva e suas máquinas de cooptação do neoliberalismo. Os autores, Hardt; Negri (2001) consideram que os esforços para contestar e subverter o Império, e para construir uma alternativa real, terão lugar no próprio terreno imperial. (HARDT; NEGRI, 2001b) .

Os autores ainda salientam que é na própria metrópole que as novas configurações de resistências se constituem com maior intensidade, pois em tempos de capitalismo cognitivo, onde as formas produtivas vêm das ideias, afetos e comunicação, a força do trabalho não está mais concentrada apenas nas fábricas, mas sim espalhadas por todo o território urbano, onde as forças se multiplicam, residem e interagem (HARDT; NEGRI, 2014).

Nesse sentido, para pensar a cidade, a produção do espaço, modos de participação e futuros possíveis do design para a configuração de cidade que temos hoje no sistema neoliberal imperial é fundamental refletirmos sobre a tomada do Estado pelo capital e as formas insurgentes de resistências a esse processo.

4.2 OS PROCESSOS DE PARTICIPAÇÃO NA CIDADE

O modo como habitamos um lugar diz muito sobre nossas relações e como nos reconhecemos enquanto seres que vivem em comunidades, é o sentimento de pertencer a um lugar que faz com que acreditemos que seja possível interferir na rotina e nos rumos desse tal lugar. As características do ambiente que vivemos propiciam o nosso envolvimento social cotidiano.

Nesse sentido, nós enquanto sociedade reconhecemos na cidade assim como um indivíduo é capaz de se reconhecer, afetivamente e cognitivamente, em um produto. Isso faz com que a cidade seja um objeto de uso coletivo. (ARGAN, 1985).

Portanto é importante pensarmos em como estamos utilizando a cidade e como podemos participar efetivamente dela, principalmente no cenário atual onde os modos de viver, pertencer e habitar a cidade têm sido considerados como mercadorias pelos processos do capitalismo cognitivo. Nesses processos, de tomada do Estado pelo capital por meio do neoliberalismo, é possível perceber formas de cooptação da cidade, deixando-a mais suscetível aos negócios por meio de mecanismos de gestão

pública, gerando políticas e instrumentos que fazem muitas vezes parte dos Estatuto da Cidade ⁵.

Muitas vezes o que acontece é a criação de espaços homogêneos, baseados em uma realidade urbana baseada única desprovida do elemento básico que forma a cidade que é a diferença. É o estado de tensão inerente à cidade que traz vida e o tom político, pois é a partir desse estado que os cidadãos precisam negociar o modo de como viver nesse espaço. (RENA; BRUZZI, 2014, p. 164).

Um exemplo, de construção desse espaço homogêneo, são as Operação Urbana Consorciada ⁶, uma espécie de parceria público privada que prevê regras de uso e transformações no espaço urbano, que gera territórios determinados com base no interesse de mercado e investimentos que geram títulos para o Estado. Mais uma vez fica clara a relação da passagem das formas de exploração da mais-valia que antes se dava nas fábricas e que agora se dá no território urbano.

Essas políticas públicas neoliberalizantes acontecem em diversos níveis e, geralmente, não acontecem de forma explícita e, de modo geral, são correntes na lógica de gestão das cidades pelo mundo. É a materialização da cidade em empresa, criando-se a cidade-empresa, passando por especulação imobiliária, a gentrificação ⁷ as políticas de revitalização (substituição de vidas pobres por vidas ricas e turistas) e as intervenções utilizando equipamentos culturais (museus, bibliotecas e afins). (RENA; BAMBOZZI; RENA, 2016). Essas abordagens encabeçam o eixo de gentrificação de grandes regiões e muitas vezes utilizam o discurso da arte, cultura, melhoria do espaço, embelezamento e segurança como mote para a participação ou aceitação da população.

Ao relacionar aspectos ligados à arte, cultura e design aos processos de gentrificação, esses processos neoliberais deixam à mostra o processo de crise que vivemos atualmente com relação a esses campos. Argan (1985) considera que “à

⁵ Estatuto da Cidade – Lei 10.257/00, que estabelece diretrizes gerais da política urbana.

⁶ Operação Urbana Consorciada – OUC é o conjunto de intervenções e medidas coordenadas pelo Poder Público com a participação dos proprietários, moradores, usuários permanentes e investidores privados, com o objetivo de alcançar em uma determinada área de transformações urbanísticas estruturais, melhorias sociais e valorização ambiental, podendo ocorrer em qualquer área do município. Fonte: oucqh.insdisciplinar.com acesso em: 06 de Nov. 2021

⁷ é um **processo de transformação de centros urbanos através da mudança dos grupos sociais** ali existentes, onde sai a comunidade de baixa renda e entram moradores das camadas mais ricas. O fenômeno decorre da revitalização urbana, em que espaços até então abandonados passam a ser vistos com potencial por determinados grupos sociais e econômicos. Isto faz com que haja aumento do custo de vida no bairro, e por consequência, afasta seus moradores tradicionais. Fonte: oucqh.insdisciplinar.com acesso em: 06 de Nov. 2021

crise do design do objeto, cuja qualidade só interessava aos produtores nos limites da quantidade do lucro, acrescentava-se a crise do design desse objeto coletivo que é a cidade.” (ARGAN, 1985, p. 266), ou seja, quando se fala em crise da arte e do design, na verdade fala-se também, na crise da cidade, pois, a qualidade das práticas artísticas e culturais regidas pelas indústrias culturais ⁸ neoliberais pouco importa aos que controlam este esquema de poder, porque o que está em jogo é o lucro que se consegue tirar da cidade.

A manifestação dessa crise se dá, não só por uma diminuição do nível cultural da cidade, mas também na perda do seu caráter original de organismo cultural, da sua coletividade e do seu uso comum. Essa queda de valor é determinada pelo fato de que a cidade não é mais um bem coletivo, um instrumento da comunidade ou um bem comum, mas, passou a ser um objeto de exploração por parte de uma minoria privilegiada.

O que acontece é que as práticas criativas que são incentivadas, pelas operações urbanas consorciadas, em sua maioria, são fórmulas importadas ou simplesmente ações que visam principalmente o lucro. A criatividade e a expressão artística inerentes ao povo brasileiro, e principalmente das classes populares, são negligenciadas em prol de um resultado rápido e satisfatório aos órgãos de fomento, ou seja, a criatividade que tem valor é aquela que gera lucro de maneira rápida e eficaz.

Nesse sentido, Rena e Bruzzi (2014) consideram que o espaço urbano se transforma, assim, em uma espécie de simulacro, no qual a construção de uma imagem “ideal” é priorizada em detrimento da consideração das necessidades e especificidades locais. (RENA; BRUZZI, 2014, p. 165).

O resultado disso é que ocorre uma anulação da identificação, a não apropriação da cidade pela população e o Estado-Capital, com seu Biopoder (poder sobre a vida), avança por todo o território da cidade e expropria os bens comuns já existentes ou em processo de formação.

⁸ Indústria cultural é um termo desenvolvido, por Max Horkheimer e Theodor Adorno, na década de 1940, no livro **Dialética do Esclarecimento: Fragmentos Filosóficos**, para denominar o modo de produzir cultura no período industrial capitalista. O termo faz referência principalmente a situação da arte na sociedade capitalista industrial, marcado por modos de produção que visavam sobretudo o lucro. O objetivo principal da indústria cultural é o lucro, além da idealização de produtos voltados para o consumo excessivo das massas. Este objetivo também reproduz o real interesse das classes dominantes, tornando-as legítimas e com elevado status social.

4.3 CIDADANIA E POLÍTICA

Um dos problemas mais urgentes no que diz respeito à reconstituição da cidade ou à reprodução do espaço social da cidade é a necessidade de desenvolver uma imaginação social diferente da que estamos vivenciando. Uma imaginação social que não seja determinista nos seus projetos e planejamentos e que ao mesmo tempo reinvente os compromissos ativistas com a reinvenção da sociedade e com a reformulação do estado.

Já que estamos falando em imaginação e projetando está para um tempo futuro, no intuito de conduzir possibilidades de atuação cidadã por meio do design na cidade, vale a pena dispormos de um tempo para pensarmos o que seria imaginar o futuro? Além disso, pensarmos de que cidadania estamos falando? E qual a relação desse futuro imaginado por uma participação cidadã por intermédio do design?

A imaginação do futuro não é feita do nada. Para pensar e imaginar o futuro é preciso uma reflexão e análise das condições prévias do quadro ou conjuntura atual, de maneira que seja possível antecipar problemas no processo. De certa maneira essa antecipação pode ser considerada um prognóstico da atualidade, ou seja, imaginar o futuro depende de uma visão crítica do presente.

Há quem diga que criar um prognóstico não faz muito sentido já que realmente não temos como prever o futuro, no entanto, consideramos que essa seja uma visão limitada, principalmente no que diz respeito a ações que envolvam o design social e sua participação em propostas que visem a transformação social ou que busquem uma democratização do acesso. Nesses casos o prognóstico é peça fundamental para se planejar ações futuras, ou seja, o prognóstico serve como base para a criação de um plano de ação futuro, é uma visão qualitativa para se determinar estratégias e táticas.

No entanto não é que seja possível determinar metodologias e métodos que darão conta 100% dos imprevistos e modificações inerentes às situações sociais, visto que essas ações são por demais complexas para serem tomadas de forma determinista, mas acreditamos que ter uma análise da conjuntura atual pode auxiliar e muito no enfrentamento das complexidades da sociedade e seus imprevistos. Para tanto é necessário que a ideia do prognóstico seja vista de maneira flexível e não-formalista, sendo mais direcionada para a ideia de cenários.

O conceito de cenários é visto aqui como um exercício de simulação no qual são imaginados desdobramentos possíveis para a atuação cidadã e do design na solução de problemas dentro do ambiente da cidade. Nesse sentido não pretendemos quantificar propriedades e nem esgotar as possíveis trajetórias de ações que envolvam a participação cidadã, design e cidade. O desafio é exatamente não fazer prognósticos que sejam reducionistas e sim processos abertos para construção coletiva e colaborativa.

Dessa maneira, acreditamos que a fonte desses cenários futuros não esteja em nenhuma produção especificamente arquitetônica, de design ou até mesmo, de planejamento de cidade, mas sim no desenvolvimento de um espaço em que todas as possibilidades de atuação na cidade possam conviver. Este “lugar” é o que o autor James Holston (2013) considera como sendo os espaços de cidadania insurgentes ou espaços insurgentes de cidadania. O autor utiliza o termo insurgentes para enfatizar a oposição desses espaços de cidadania aos espaços modernistas que ainda dominam fisicamente tantas cidades. Além disso o termo é utilizado também em oposição ao projeto político modernista ⁹ que absorve a cidadania num plano de construção do estado, mas, que no processo tende a reforçar um projeto elitista de contenção das classes trabalhadoras. Adotaremos esse termo para referirmos às novas e/ou outras fontes de cidadania e à afirmação de sua legitimidade, pois esses espaços constituem novas formas metropolitanas do social, ainda não absorvidas nas velhas estruturas e nem por elas liquidadas (HOLSTON, 2013).

No cenário da cidade neoliberal onde o Estado regulamenta todo uso do espaço, a gestão e o planejamento urbano tendem a ser utilizados como engrenagens para o funcionamento de uma cidade empresa. A crítica que fazemos é que essas ferramentas não admitem e nem desenvolvem produtivamente os paradoxos de um futuro imaginado, ao invés disso elas são utilizadas para tentar a construção de um plano sem contradições e sem conflito. O conflito é algo importante para o universo da cidade, pois é no dissenso que podemos enxergar o outro e perceber suas diferenças, esse processo tem relação direta com a cidadania.

⁹ Minha crítica ao planejamento modernista não é a de que ele pressupõe uma sociedade igualitária inexistente ou sonha com uma. Negar esse sonho seria o mesmo que ocultar ou estimular um controle mais totalitário do presente. Minha crítica na realidade, é que o planejamento modernista não admite e nem desenvolve produtivamente os paradoxos de seu futuro imaginado, ao invés disso ele tenta ser um plano sem contradições, sem conflito.

A cidadania formal refere-se à condição de membros de uma comunidade política - na história moderna, predominantemente o estado-nação. A cidadania substantiva diz respeito à série de direitos civis, políticos e sociais disponíveis ao povo. A perspectiva de cidadania muda à medida que novos membros surgem para manifestar suas reivindicações, expandindo seu alcance.

Esses debates valorizam o papel constitutivo da ambiguidade e do conflito na modelagem da multiplicidade da vida urbana contemporânea. Dentro do ambiente da cidade-empresa-máquina, ao mesmo tempo em que surgem novas formas de produção de cidadania, criam-se também novas formas de segregação e violência, fazendo com que esses avanços se desfaçam.

Marshall (1977) considera que “Cidadania é um status conferido a quem é membro pleno de uma comunidade. Todos que o possuem são iguais em relação aos direitos e deveres que a esse status são atribuídos”. (MARSHALL, 1977). Ele ainda salienta que é a percepção direta da condição de membro da comunidade com base na lealdade a uma civilização que é um bem comum, que faz com que os indivíduos exerçam sua cidadania, o que garante uma participação direta e assegura os direitos, responsabilidades.

A heterogeneidade presente na cidade age contra a absorção neoliberal da cidadania num projeto de construção do Estado, proporcionando possíveis fontes alternativas para o desenvolvimento de novos tipos de práticas e narrativas sobre o pertencer à sociedade e nela participar. Os lugares da cidadania insurgente são encontrados na intercessão desse contrassenso, ou seja, entre o processo de expansão da cidadania e o processo de cooptação da heterogeneidade da cidade por meio do Estado-Capital.

A insurgência, ou seja, o “agir contra” uma determinada ordem é importante para o projeto de repensar o social, porque revela um domínio do possível que está enraizado na heterogeneidade da experiência vivida, isto é, está ligada a um presente real e não em futuros utópicos.

A cidade é um território dialógico que comporta sistemas de oposição sem que as partes se anulem ou gerem um consenso, sendo assim, a construção de cenários futuros para a participação cidadã precisa envolver não só o desenvolvimento das formas insurgentes do social, mas também os recursos do estado para definir, e ocasionalmente impor, uma concepção mais abrangente de direito do que, às vezes, é possível encontrar no nível local.

4.4 DESIGN, POLÍTICA E DEMOCRACIA

A conjuntura atual, mundial e principalmente brasileira, mostra-nos um ambiente de crise que permeia todos os setores da sociedade transformando paisagens econômicas, políticas, sociais e culturais, não necessariamente nessa (des)ordem. Vivemos um tempo de emergência e esta se dá a partir do momento em que a história é atravessada por inúmeras temporalidades que estão emaranhadas e, por consequência, se afetam mutuamente colocando em crise as narrativas de progresso, acumulação e dos poderes constituídos.

O cenário político e democrático contemporâneo é de uma complexidade ímpar, vivemos um tempo em que o capitalismo tem invadido nossas vidas capturando nossas subjetividades e nosso cognitivo, de uma maneira tão feroz, envolvendo e abarcando até mesmo as formas de resistência criadas contra ele. Assim, pensar uma atuação política do design é colocá-lo no centro das discussões a respeito da busca de resistências micropolíticas ao capitalismo cognitivo. O viável seria pensar intervenções positivas, por meio do design social, na lógica vigente do capitalismo cognitivo, a fim de que, futuramente tenhamos um desmonte desse sistema rumo a um modo de vida mais inclusivo.

Um dos elementos que contribuem para a inclusão do design nesse cenário é a sua percepção como um processo de interação social, pois não lida apenas com objetos ou sistemas abstratos, mas também com relações sociais. O Design é capaz de atuar em interesses múltiplos entre os diversos grupos sociais que participam do processo de design sejam eles os produtores, os usuários ou os designers, sendo, portanto, uma atividade que não está neutra em relação às questões sociais e políticas.

É exatamente essa não neutralidade social e política que tem impulsionado o campo de pesquisa do design para além das articulações entre o ambiente universitário e institucional, criando uma desterritorialização da produção científica em design e do próprio fazer do design, abrindo possibilidades de compartilhamento entre saberes e fazeres, formais e informais, e mais em geral, de confluências entre diferentes atores sociais.

Nesse sentido, o momento de crise, visto aqui como o tempo atual de fortalecimento do processo cognitivo do capital, pode ser visto como brecha para a

resistência e fortalecimento do papel social e político do design, além de ser uma possibilidade de construção de futuros possíveis para o design a partir da compreensão da crise como um dissenso, ou seja, uma ruptura e uma descontinuidade sobre algo que é imposto.

Para tanto, faz-se necessário entender o que cabe ao design nesse processo complexo e como os engendramentos existentes nesse dissenso interferem diretamente nas ações criativas e na formação de uma imaginação viva (comum) de resistência a crise. O que já conseguimos perceber é que ações mais democráticas de fazer design tornam-se um horizonte possível para o fortalecimento do papel social e político do design e de uma resistência ao capitalismo cognitivo.

Neste cenário complexo o design se revela estratégico, por ser capaz de transitar por diversas questões envolvidas na busca de soluções adequadas para as demandas sociais. No entanto é preciso fortalecer o pensamento sobre o papel social e político do design de maneira a garantir que possamos projetar formas efetivas de construção da subjetividade de atuação política e social e não simplesmente ações que carregam consigo apenas o rótulo de sociais e políticas. É preciso criar estratégias que permitam que o design seja um agente constituinte de espaços de subjetividades ativas para a solução desses problemas complexos e futuros possíveis e desejáveis.

As revoluções, assim como as crises, são acontecimentos que não têm princípio e fim definidos, são eventos que passam por um período liminar. Momento ambíguo em que convivem simultaneamente as ideias hegemônicas estabelecidas e o ideário de resistência.

O contexto global de crise, captura da vida pelos processos cognitivos do capital e pelo neoliberalismo, que estamos vivendo abrange muitos aspectos da sociedade e ameaça direitos e conquistas que tínhamos como garantidos. No entanto, é preciso pensar para além do problema e buscar alternativas a este momento.

Sobre o processo de crise, Deleuze; Guattari (1995) entendiam a crise como um sistema complexo, cuja compreensão perpassa pelo entendimento da não separação dos âmbitos políticos, ambientais e subjetivos das nossas ações no mundo.

Esses autores veem a crise como um ponto de aglutinação e de saturação onde algo se rompe, sendo possível a partir daí criarmos novos traçados. Segundo, Tibola e Alvarenga (2018), um dos legados de Deleuze e Guattari para nós, é pensar a crise pela crítica e clínica, ou seja, enxergar a crise em sua ambiguidade, uma mudança,

forçada, repentina, inesperada e até mesmo violenta, mas que nos força a pensar. (TIBOLA; ALVARENGA, 2018).

As crises surgem como um momento de oportunidade para desestabilizar os processos instituídos. E assim, criamos movimentos de transformação que irão modificar as formas de ser, viver e habitar o mundo.

A análise da relação entre esses movimentos de mudança e os processos instituídos é o que Guattari chama de micropolítica, ou seja, é a busca por apreender o movimento das coisas, e esse movimento é feito pelos corpos, poderes e lutas que estão num mundo e constituem esse mundo. Portanto a micropolítica está interessada em como as relações desses movimentos de mudança acontecem e como criam corpos mais complexos e coletivos.

Além da micropolítica, Guattari e Rolnik (2000) falam sobre os Universos de Referência, que são coordenadas conjunturais de onde os corpos se orientam, por isso, a importância de pensarmos diferentes Universos de Referências que convivam e se relacionem. Nesse sentido, os autores, nos levam a pensar como podemos transformar não só nossa política, mas transformar nossos universos referenciais sobre o que olhamos ou para onde olhamos quando pensamos em política. Nesse sentido, podemos pensar, O que consideramos político? e para além disso, como construímos relações, vivências e experimentações políticas por meio do design?

A crise torna-se, portanto, um momento importante para agirmos de forma micropolítica para mudanças de foco, no que diz respeito à construção do papel social e político do design na e para a sociedade. É um momento importante para pensarmos as relações de poder instituídas na interação da sociedade, para que possamos engajar em práticas que sejam de desejos de mudança e não só em simples manutenção dos processos instituídos.

Para Pelbert (2011), essa captura do desejo coletivo, pelo capital, contribui para a manutenção das relações de poder instituído na contemporaneidade. Sendo assim é imperativo pensarmos a relação entre o capital e nossos desejos e de que forma essa relação pode estabelecer a permanência desses processos instituídos ou a mudança dessa relação.

4.4.1 POR UM DESIGN POLÍTICO

As crises vividas pelo capitalismo, desde 1929, com a quebra da bolsa vêm sendo globalizadas e têm gerado consequências devastadoras, populações endividadadas, dívidas impagáveis, recessão econômica e insegurança social. Junto com essas consequências surgiram também movimentos de resistência. As lutas contemporâneas são de certa forma uma recusa às concepções do estado de violência econômico e ideológico, vigentes no poder instituído. Abstrações essas causadas muitas vezes como consequência do processo cognitivo da lógica capitalista que vivemos.

É a partir dessa urgência por uma resistência e a busca da produção de subjetividades também resistente, que surgem como uma contra ação as mutações do capitalismo, e emerge a necessidade da produção do comum. Essa produção diz respeito à busca de novas formas de vida e de relações sociais que tenham como base a nossa capacidade de nos inventar e nos reinventar permanentemente. Diante disso, nos vemos imersos em uma dinâmica que se movimenta em torno de uma saída da impotência gerada pelas velhas instituições da soberania e da busca de um pensamento comum que nos leve em direção a exercícios de reinvenção das relações produtivas, dos modos de convivência e dos hábitos democráticos.

Do ponto de vista da resistência, portanto, a saída da crise estaria na capacidade de intensificarmos aquela força-criativa capaz de produzir novas tecnologias do comum, de alavancar processos de diferenciação, produção de subjetividade (interação social, cooperação, linguagem, informação, saberes e afetos). É essa força criativa que faz com que seja possível criar novas relações e define uma “estética da existência” ou seja a construção de um comum.

O design se conecta a essa produção do comum como um agente de geração dessa força criativa. Isto só é possível se o percebemos como um agente de interação social e como uma ferramenta que vai além da simples relação entre homem e coisas, mas como um dispositivo ágil de subjetivação capaz de perceber as singularidades dos indivíduos. Nesse contexto observamos que novas vias de empenho político e social do design alinhadas à capacidade autônoma, dos indivíduos e comunidades, de se comunicar e se organizar tem sido descoberta, são ações que vão além do alcance dos métodos usuais de controle empresarial e da política oficial.

Ainda que precarizados, os novos agentes de resistência organizam-se não somente para expor e conter os engendramentos do capitalismo e da política instituída, mas se unem em colaboração e cocriação, para efetivamente criar alternativas produtivas a este estado dramático de exploração, injustiça e aniquilação das riquezas comuns que o neoliberalismo nos impõe.

Como exemplos desses novos agentes, que ligam produção de subjetividade, resistência e renovação política, podemos citar ações de design participativo como por exemplo: as ações de produção simbólica relacionados com o design e artesanato, design e softwares livres, design e agricultura comunitária, design e ocupações populares, design e coletivos de arte ativismo, design e luta pela democracia, design e meio ambiente, etc.

Muitas dessas iniciativas se interessam pelo processo de formação de um pensamento político do design, além de possuírem um pensamento de produção em comum. Elas permitem a emergência não somente de percepções e sensibilidades, mas de relações e expectativas, aproximando pessoas, conectando outras redes e efetivando os elos imprescindíveis para a superação da ansiedade e imobilização coletiva.

O aspecto político não deve ser visto apenas como bandeira, tema, ou impacto social direto das práticas de design, mas pode interferir de maneira intrínseca nos processos internos do design. (DISALVO, 2012). O processo de design pode ganhar viés político se deixarmos apenas de enxergá-lo como resoluções de problemas pontuais para pensarmos suas ações e formulações internas e suas formas de produção como possibilidades de ação política.

Benjamin (1994) considera ser fundamental pensarmos os meios de produção na constituição de uma forma política. Assim como já dito anteriormente os meios de produção e de criação, agora, foram cooptados pelo capitalismo cognitivo, que por sua vez valoriza o pensamento e a produção vinda da subjetividade e criatividade dos indivíduos.

Nesse sentido podemos dizer que os meios de produção, hoje, não estão mais só nas fábricas, mas envolvem, também ou principalmente, o pensamento que se desenvolve no momento de concepção dos produtos. Ou seja, os indivíduos passam a ter centralidade na produção, e conseqüentemente, sua produção torna-se política, uma vez, que a prática política só é possível no embate entre o sujeito e o que está diante dele. A constituição de um pensamento sobre o papel social e político do design

abre espaço para a intervenção e mudanças pelos sujeitos para a construção de um design político.

Muitos projetos de design, principalmente, denominados sociais são construídos a partir da utopia de uma ação política do design, porém, na realidade, são cooptados, ou somente alcançam baixos níveis de intenção de empoderamento das redes comunitárias as quais estão vinculados, e reproduzem os mesmos mecanismos de dominação presentes nos processos instituídos do capital. Ainda é inviável (ou talvez nunca seja possível) verificar, pelo viés qualitativo, o nível de mudança social por meio de ações políticas de design, uma vez que essas, acontecem nas subjetividades como micropolíticas. As ações micropolíticas ainda agem de forma lenta, porém podem sim produzir mudanças no nível macropolítico.

O caráter político se conecta com o design, pois, é por meio de suas ferramentas, estratégias e interação com os indivíduos de uma comunidade ou beneficiários do projeto que as projeções de visualidades e espacialidades dos modos de vida são construídas.

Acreditamos que os processos democráticos do design são ações que ainda estão no nível micropolítico, mas que podem vir a dar resultados macropolíticos. Pois são práticas construídas com base na teoria democrática – participação, igualdade, legitimidade, autogoverno, dissenso e liberdades – perpassando pela compreensão das formas de expressão contemporâneas, pela produção dos afetos e subjetividades, de como os dissensos se manifestam, e de como os indivíduos podem ocupar a cena pública, construindo assim política na prática do dia a dia.

A criação desses dispositivos perpassa o caráter democrático do design, ou seja, formas de ação que possibilitem de fato a horizontalidade na tomada de decisão, a reconfiguração do lugar de poder e maneiras democráticas de projetar. Mouffe (2005) ao propor um modelo democrático agonístico vislumbra uma ordem democrática capaz de assumir o dissenso não como um antagonista, mas como um agente capaz de auxiliar a construção de uma prática democrática mais real.

No que diz respeito ao Design é o dissenso que torna as suas práticas sociais ricas em criatividade, inovação e possibilidades de construção de futuros possíveis no tempo presente. O Dissenso é algo inerente ao pensamento político do Design e coloca as práticas democráticas de design como micropolíticas em relação ao capitalismo cognitivo. Dessa forma o design age de forma biopolítica, ou seja, cria mecanismos de resistências aos processos instituídos. Hardt e Negri (2001)

conceituam biopolítica como sendo a resistência ao Biopoder, que é a forma de poder que regula a vida social e que na forma atual de capitalismo que vivemos torna-se função integral e vital. O Biopoder se refere a uma situação na qual o que está em jogo no poder é a produção e a reprodução da própria vida.

Nesse sentido, a biopolítica deixa de ser prioritariamente a perspectiva do poder e de sua racionalidade, tendo por objetivo passivo o corpo da população, e suas condições de reprodução. A noção de vida passa a significar uma virtualidade molecular da multidão, energia orgânica, desejo, poder de afetar e ser afetado. Ou seja, inclui a sinergia coletiva, a cooperação social e subjetiva no contexto de produção material e imaterial contemporânea, o intelecto geral. A partir daí, biopolítica não significa mais poder sobre a vida, mas antes a potência da vida. (PELBART, 2011, p. 134). “A Biopolítica não mais como o poder sobre a vida, mas como potência de vida” (PELBART, 2011, p. 25). Pois há sempre uma força em resposta: se há dominação, há também a insubordinação.

O design se conecta a toda essa complexidade pelo seu forte contexto de interação social e por estar ligado, cada vez mais, à produção da subjetividade, ou seja, a projeção de visualidades e espacialidades que interferem em nossos modos de viver, de nos relacionar e de nos constituir enquanto sociedade. Nessa linha de pensamento, retomamos aqui a percepção de Manzini e Margolin (2017) como uma possibilidade de futuro possível para o design, pois os autores aproximam o Design à democracia, na perspectiva da prática do design participativo como recurso para que diversos atores possam moldar novos mundos presentes e futuros de maneira justa e inclusiva.

Essa aproximação requer um posicionamento político, tanto da própria área de conhecimento do Design, como dos profissionais que exercem suas práticas em busca de maneiras ativas para a manutenção da democracia por meio de ações que envolvam a teoria e a prática do design.

Como o exercício de abrir um campo de diálogo entre democracia e design, surgem algumas questões acerca da convergência entre design e democracia: de qual democracia estamos falando? Quais práticas e ações sustentam essa aproximação e quais os futuros possíveis a serem moldados a partir dessa convergência?

Essas questões trazem à tona a necessidade de um aprofundamento nos temas em questão. O intuito é abrir canais de conversação entre esses dois campos do saber sem a pretensão de esgotamento do tema.

4.4.2 DESIGN COMO DEMOCRACIA, MAS QUAL DEMOCRACIA?

O debate sobre a democracia e sua qualidade tem acontecido em um momento que a representação política tradicional está em xeque. Vivemos um tempo de emergência para a solução de problemas estruturais e estruturantes. A lógica do capitalismo é pautada por uma sucessão de crises, criadas por ele mesmo em um movimento de esgotamento e criação de novas da fonte bens capitalizáveis. Porém como visto, os momentos de crise podem surgir como uma possibilidade de desestabilizar os processos instituídos do capital e criar movimentos de transformação, micropolíticas, que irão modificar as formas de ser, viver e habitar o mundo.

As ações democráticas acontecem na esfera pública, ou seja, em um espaço plural como uma arena de mediação dos processos dialógicos comunicacionais. Um espaço de articulação, de opiniões e de reconstruções reflexivas dos valores morais e normativos que orientam a convivência social. É neste espaço que os diferentes grupos constitutivos de uma sociedade múltipla e diversa partilham argumentos, formulam consensos e constroem problemas e soluções comuns. (MAGRANI, 2014).

Portanto, se a democracia for pensada como um modo de vida baseado nas noções de igualdade e de autogoverno, ela pode ser entendida como o esforço coletivo para construir um mundo partilhado a partir de condições justas. Esforço esse que se realiza cotidianamente no encontro de singularidades para a tessitura de uma experiência comunal.

No entanto, faz-se necessário o desenvolvimento de formas críticas, híbridas, horizontais e vivas de produção de conhecimento, que são essenciais para a produção de soluções emancipatórias e democráticas na contemporaneidade, sejam elas vindas do design ou de qualquer outra área de conhecimento.

Como forma de entender melhor o conceito Design como democracia apresentado por Manzini; Margolin (2017), buscamos por meio dos modelos de democracia, entender como são suas estruturas e quais relações são possíveis de estabelecer com o design tanto na teoria como na prática.

Os modelos de democracia podem ser compreendidos como uma "construção teórica concebida para revelar e explicar os elementos-chave de uma forma democrática e sua estrutura subjacente de relações" (HELD, 2007). Assim, modelos

de democracia nos apresentam tipos ideais, isto é, abstrações que nos permitem capturar as características e práticas normativas que distinguem uma proposta democrática de suas alternativas.

4.4.2.1 MODELO DEMOCRÁTICO MAJORITÁRIO X MODELO DEMOCRÁTICO CONSENSUAL

Uma definição cabível de democracia é “governo pelo povo e para o povo” (LIJPHART, 2003), no entanto, a reflexão que fazemos diante disso é quem governará, e a que interesses deverá o governo atender, quando houver desacordo de preferências? Uma possível resposta a essa questão é a de que prevalecerá a maioria do povo. Assim é o modelo democrático majoritário, simples e direto, de acordo com o anseio da maioria.

Uma alternativa para esta resposta é que prevaleça a vontade do maior número de pessoas. Este o ponto vital do modelo democrático consensual que considera a exigência de uma maioria como um requisito mínimo, ou seja, ao invés de satisfazer a vontade de minorias ele busca ampliar o tamanho destas. (LIJPHART, 2003, p.18).

A regra majoritária leva em consideração uma grande quantidade de poder político para governar como representante – o interesse – de uma maioria, cujas proporções não chegam a ser esmagadoras. Com isso uma minoria fica excluída do poder e refém do papel de oposição. Lijphart (2003), ressalta que este tipo de governo é o padrão “governo versus oposição”, e que este pode muitas vezes ser interpretado como antidemocrático, por se tratar de princípios de exclusão.

Em especial nas sociedades pluralistas, – são compostas por uma série de divisões, sejam elas: religiosas, ideológicas, linguísticas, culturais, étnicas ou raciais, originando subgrupos sociais quase separados, com seus próprios partidos políticos, grupos de interesse e meios de comunicação – provavelmente a flexibilidade estará ausente para a democracia de modelo majoritário. Sob tais condições, a prevalência da regra da maioria poderá ser vista como antidemocrática no modelo majoritário. Essas sociedades precisam de um regime democrático que estimule o consenso, que promova a inclusão em vez da exclusão, esta é a base da democracia de consenso. Outra diferença entre os modelos consensual e majoritário é a não concentração de poder nas mãos da maioria e sim a sua distribuição.

4.4.2.2 MODELO AGONÍSTICO DE DEMOCRACIA

A conjuntura atual é de um crescente sentimento de desconfiança nos partidos políticos tradicionais, por muitos acharem que eles deixaram de atender aos interesses da população, com isso a adesão aos valores democráticos tende a diminuir. Isto se deve principalmente às formas de deliberação e à definição daqueles aptos a deliberar. Portanto, um novo entendimento sobre democracia faz-se necessário colocando a ênfase na agregação de preferências de um maior número de pessoas no processo eleitoral.

Mouffe (2005), constrói a ideia do modelo agonístico, baseado na aceitação do dissenso dentro do processo democrático, ponto este que é combatido no modelo democrático deliberativo. O processo democrático do tipo deliberativo requer que os participantes não apenas sejam livres e iguais, mas também “razoáveis”, pois a democracia é entendida como um sistema de arranjos sociais e políticos, capaz de ligar o exercício do poder ao livre exercício da razão entre iguais. Por “razoáveis” entende-se que os participantes da democracia procuram defender e criticar instituições e programas nos termos de considerações que outros, como livres e iguais, têm razão para aceitar, dado ao fato do pluralismo razoável.

Ou seja, a adesão à democracia liberal seria como um tipo de acordo racional que fecharia as portas para a possibilidade de contestação na procura de uma solução racional final. Mouffe (2005) considera imprópria essa busca por um consenso racional descabida, pois a solução para nossos graves problemas contemporâneos não se resume a substituir uma nova forma de racionalidade. A autora considera que deveria, realmente, estar em jogo é a constituição de um conjunto de práticas que tornem possível a criação de cidadãos democráticos e não uma questão de justificação racional, mas de disponibilidade de formas democráticas de individualidade e subjetividade.

A principal característica da teoria política de Chantal Mouffe é a aceitação da parte crítica à democracia, ela enxerga esse dissenso como parte importante do processo democrático e busca entendê-lo como adversários e não inimigos. Nesse sentido o intuito não é eliminar as paixões da esfera pública de modo a ter um consenso racional de igualdade, mas mobilizar essas paixões em prol de desígnios democráticos.

De acordo com a abordagem deliberativa, quanto mais democrática uma sociedade, menos o poder será constitutivo das relações sociais. Se aceitarmos, contudo, que as relações de poder são constitutivas do social, então a questão principal para a política democrática não é como eliminar o poder, mas como constituir formas de poder mais compatíveis com valores democráticos. (MOUFFE, 2005, p.19)

Compreender a natureza constitutiva do poder implica abandonar o ideal de uma sociedade democrática como uma instituição perfeita, harmônica ou transparente. Para entendermos como o pluralismo do processo agonístico e as relações de poder formam o social, a autora propõe uma distinção entre “política” e “o político”.

A primeira seria um conjunto de prática, discursos, instituições que buscam estabelecer uma ordem a coexistência humana, ou seja, seriam as estruturas que garantem a governamentalidade, conceito que visa analisar genealogicamente como ocorreram os processos históricos que transformaram a questão política da soberania real em governo estatal na modernidade. (CANDIOTTO, 2010).

Já a segunda, seria o antagonismo inerente às relações humanas que aflora diferentes tipos de relações sociais, ou seja, condição da sociedade, em constante oposição e debate, que se materializa em atos de resistência e confronto.

O autor Carl DiSalvo (2012) utilizando dessas distinções de Mouffe (2005), insere o design nesta pauta criando uma distinção entre “Design para a Política”, aquele envolvido com questões que envolvem os modos de governamentalidade, e “Design Político”, cujo objetivo é o de criar o dissenso. Portanto, é possível criarmos um paralelo e convergência do modelo agonístico de democracia com o desenvolvimento de um Design Político e uma prática do Design como Democracia. Sendo o Design político uma forma de posicionamento do design onde a potência política estaria no se colocar diante das questões que lhe são apresentadas, de forma a sempre deixar um espaço para que as subjetividades dos sujeitos possam ser produzidas no contato com aquilo que estiver diante dele.

O Design como Democracia pode ser visto como um ato político do design na prática de ações, mecanismos e ferramentas para a criação desses espaços de experimentações das subjetividades dos sujeitos. Um exemplo disso, seria uma experimentação que inclui as pessoas nos processos decisórios, de criação e gestão do processo de desenvolvimento de propostas para a resolução de problemas vindas do design em conjunto com comunidades, visando a melhoria da qualidade de vida dos cidadãos.

O consenso vem a partir de uma transformação no pensamento de inclusão das minorias na participação política, paralelamente ao design. Práticas mais democráticas permitem a criação de novos produtos, novos valores, novos cenários, onde o conceito do projeto abrange a interação entre a sociedade, a produção, as demandas reais e o desenvolvimento local.

É fato que durante os últimos anos, a noção de democracia foi exposta a um processo de desgaste, não podemos deixar de afirmar que, em nome da democracia, invasões colonialistas, bombardeios, genocídios, operações étnicas de limpeza, tortura e violações das leis internacionais foram - e estão – cometidos na contemporaneidade, muitas vezes até mesmo com impunidade. No entanto, essas operações não têm nada em comum com a democracia.

O pensamento neoliberal considera a democracia um sinônimo de predominância do mercado, como uma instituição exclusiva para governar as relações entre as sociedades. Nesse texto, utilizamos uma interpretação simples do termo democracia, ligando-o a participação, para que os cidadãos dominados se transformem em sujeitos capazes de abrir espaço para a autodeterminação, ou seja, capazes de criar um espaço onde possam criar soluções por conta própria. Sendo assim, a democracia alcança um sentido maior do que o direito formal de votar ou a possibilidade de escolher entre centenas de variedades de telefones celulares em uma loja.

Nesse sentido, Design como democracia estaria ligado a práticas de design que rompem paradigmas produtivos e de consumo e rumam em direção a um design que explora de forma sustentável os recursos e os materiais naturais disponíveis, que busca novos aspectos produtivos e valoriza a diversidade simbólica e cultural. Por isso, é necessário entendermos quais caminhos ligam o design a essa construção social e como o pensamento em design pode ser utilizado como uma ferramenta para a transformação social, e para além disso, compreender como o processo de design pode favorecer a inclusão social e garantir meios democráticos de participação, dos menos favorecidos, resolução de problemas no cotidiano da cidade.

5 – METODOLOGIA DE ESCOLHA E ANÁLISES DOS ESTUDOS DE CASO

Como já foi dito, a cidade é um espaço fértil para práticas criativas urbanas, ou seja, maneiras de ser e fazer que modificam as relações das pessoas com o seu território por meio da criatividade e elaboração de novas formas de se manifestar e se apresentar diante do mundo. A cidade é o local onde a inteligência humana, motivações, imaginação e criatividade estão à disposição dos processos de design, e é o lugar onde tem acontecido a substituição dos recursos naturais e o acesso ao mercado como recursos urbanos.

A força dessas práticas está justamente em utilizar o caráter coletivo que é inerente à cidade apontando para novos modos de construir e habitar a cidade. No entanto vimos que esse é um processo que enfrenta muitos desafios principalmente no embate com os desejos neoliberais, pois, o ideal neoliberal cria espaços desprovidos de diversidade (diferença) que é uma característica fundamental para a cidade, criando assim espaços apolíticos. As práticas criativas exercidas em locais de cidadania insurgentes apesar de estarem sob o julgo das ações neoliberais, por sua vez, mantêm como base comum a diversidade como elemento fundador de suas ações insurgentes, justamente por isso, carregam consigo a potência política.

Pensando nessa relação entre a potência da diversidade criativa da cidade e das práticas urbanas, optamos por desenvolver nossas análises por meio de estudos de casos para compreendermos como o processo participativo de design em conjunto com comunidades pode contribuir para o desenvolvimento de dispositivos mais democráticos, justos e inclusivos que promovam práticas cidadãos nos ambientes urbanos.

Desse maneira, escolhemos dois estudos de caso, seguindo a metodologia de estudos de caso de Yin (2001). O primeiro é o Centro Cultural Lá da Favelinha, localizado no Aglomerado da Serra, Belo Horizonte, é um espaço criativo que age de maneira insurgente diante de toda essa pressão neoliberal sobre os corpos dos habitantes do local. Além da criatividade inerente dos atores envolvidos no projeto eles fazem, sempre que possível, parcerias com designers e outros profissionais de diversas áreas. Utilizar a criatividade e o conhecimento é fundamental para insurgir de forma biopotente contra as forças do capital neoliberal, visto que essas são características, que para esse sistema, são de extremo valor. Além desse processo

fortalecer o sentimento de cidadania dessas pessoas, por meio de práticas cidadãs onde eles possam exercer de fato seus direitos.

O nosso foco de análise sobre o Centro Cultural Lá da Favelinha é nas parcerias desse grupo com a designers, universidade e instituições, entre os anos de 2017 a 2020, ano em que surgiu e se fortaleceu uma de suas principais ações, o Remexe Favelinha. Para além disso, buscamos identificar como as metodologias trabalhadas ali poderiam ser sistematizadas para serem reaplicadas em contextos semelhantes em busca de resultados, também semelhantes. Com isso, sugerimos um protocolo de ação para que projetos e iniciativas análogas possam experimentar metodologias participativas que sejam horizontalizadas, democráticas e auxiliem no desenvolvimento de novas realidades e construção de mundos presentes e futuros de maneira mais justa e inclusiva.

O segundo estudo de caso é o Centro de Integração Social Francisco Cândido Xavier (CISFCX), também conhecido com Casa do Caminho, fica localizado no bairro Santo Antônio da Barra, região periférica da cidade de Pedro Leopoldo, Região metropolitana de Belo Horizonte. Assim como o Lá da Favelinha, a Casa do Caminho está localizada em uma região com vários problemas sociais mas com uma potência criativa enorme, além disso, a instituição apresenta potencial de ser um local de cidadania insurgente pois, assim como o Centro Cultural Lá da Favelinha, age diretamente nas relações dos cidadãos com o seu espaço de maneira criativa e coletiva, criando meios de desenvolvimento do seu território a partir da instrumentalização dos cidadãos em relação aos seus direitos e possibilidades de criação de uma nova maneira de se apresentar diante do mundo.

O foco de análises sobre o Centro de Integração Social Francisco Cândido Xavier foi em relação a prática vivenciada por esta pesquisa junto a essa comunidade. O intuito dessa prática foi desenvolver o modelo metodológico sistematizado a partir das análises feitas pelo estudo de caso do Centro Cultural Lá da Favelinha.

Os encontros práticos, na Casa do Caminho aconteceram durante o período entre agosto a novembro de 2020, uma vez por semana durante aos sábados. Apesar de estar em um período pandêmico, este encontros aconteceram logo após a primeira onda da Covid-19, onde as restrições sanitárias estavam flexibilizadas na cidade e permitiam encontros de pessoas, foram seguidas as normas de segurança sanitária determinadas pela organização mundial de saúde.

Após a vivência e sua análise propomos um protocolo de ações metodológicas que poderá ser utilizado por comunidade ou novos projetos que estejam iniciando ou desejam criar soluções criativas por meio do design participativo.

A maneira como as comunidades utilizam o seu potencial criativo, seu conhecimento e sua capacidade de organização é o que fortalece esses espaços como locais de cidadania insurgente, ou seja, locais onde mudanças radicais acontecem na escala local sendo possível impactar até mesmo as macroestruturas. Naturalmente estes são espaços onde os modos tradicionais de ser e fazer são modificados e desafiados a todo momento, onde existe uma busca por soluções e inovações para moradia, alimentação e sobrevivência, essa busca por soluções de problemas reais fortalece o tecido social e a imaginação social, criando novas maneiras e possibilidades desses cidadãos agirem no mundo.

Nos espaços de cidadania insurgente, também, convivem a dimensão social e projetual do design. Elas referem-se aos conhecimentos, ferramentas e métodos que o design possui capazes de auxiliar as soluções criativas que a comunidade gera por meio de sua potência criativa. Nesse espaço, portanto, convivem os problemas e possíveis soluções, em que talvez a principal contribuição do design, enquanto área de conhecimento, é auxiliar na identificação dos problema e sistematização de meios de produção de possíveis soluções.

No entanto, isto só é possível, por meio da colaboração entre designers e comunidade para a construção de um conjunto de ações (dispositivos) compostos por ferramentas e métodos que unam criatividade local (saberes e afetos da comunidade) e aparatos técnicos científicos do design afim de chegar à viabilidade de propostas de soluções. É imprescindível que esse processo aconteça por vias democráticas que possibilitem o deslocamento nas relações de poder entre designers e agentes criativos da comunidade, pois é exatamente essa relação que fortalecerá a construção de autonomia por parte da comunidade.

Como parte do processo metodológico apresentado por esta pesquisa, na etapa II preparação e coleta de dados, propomos uma série de critérios para a escolha dos dois estudos de casos que serão posteriormente analisados na sua relação entre design e práticas democráticas.

Os critérios de escolha dos estudos de caso foram construídos com base na ideia de potencialização do processo democrático dentro desses grupos a fim de favorecer uma maior probabilidade de ações de design que possam ser

sistematizadas como dispositivos de design para a participação cidadã. A partir desse pensamento foram levantados os seguintes critérios: contexto, condições de desenvolvimento, rede de colaboração multidisciplinar, um novo paradigma a respeito do desenvolvimento social, atribuição de valores e ética diferentes dos processos neoliberais, vocação para o diálogo e valorização do indivíduo e facilidade de acesso ao estudo de caso. Abaixo apresentamos uma tabela que lista os critérios do protocolo de escolha e suas justificativas dos estudos de caso.

Quadro 01 – Critérios para escolha de Estudos de Caso. Fonte: Desenvolvido pelo autor.

Critérios para escolha do Estudo de Caso			
Critérios	parâmetro para o critério	Justificativa de escolha do Centro Cultural Lá da Favelinha	Justificativa de escolha do Centro de Integração Social Francisco Cândido Xavier
Contexto do Estudo de caso	Ser desenvolvido no ambiente da cidade e em contextos sociais frágeis onde seja possível a identificação de locais de cidadania insurgente.	O projeto é desenvolvido em um território da cidade e em um ambiente socialmente frágil.	As ações acontecem também na periferia de uma cidade em um território socialmente frágil.
Condições de desenvolvimento do Estudo de Caso	caráter participativo e colaborativo e que tenha a possibilidade de atuação do design no contexto.	As ações do centro cultural são baseadas na participação e colaboração e já conta com a atuação do design.	As ações do centro acontecem de maneira coletiva e colaborativa e apesar de não ter uma ação direta de design estão abertos a isso.
Rede de colaboração Multidisciplinar	Grupos que possuem um atuação de diversas áreas do saber.	Possui uma rede multidisciplinar de conhecimentos da comunidade e uma rede de parceiros bem ampla.	A equipe é multidisciplinar e ainda em construção, assim, como a rede de colaboração.

Crítérios para escolha do Estudo de Caso (cont.)			
Crítérios	parâmetro para o critério	Justificativa de escolha do Centro Cultural Lá da Favelinha	Justificativa de escolha do Centro de Integração Social Francisco Cândido Xavier
Paradigma do desenvolvimento social	Ações que tenham um novo olhar a respeito do conceito de desenvolvimento social	O desenvolvimento social parte de uma nova visão sobre o território e a valorização de sua cultura e saberes.	Por muito tempo o Centro praticou ações de assistencialismo, com a nova direção eles estão rumo a uma nova visão do social por meio da construção de um negocio social baseado nos saberes e criatividade da comunidade.
Atribuição de valor ética	Grupos que tenham um novo olhar sobre a atribuição de valor sobre os produtos e as pessoas para além do tradicional pensamento do capital neoliberal	O centro cultural pratica novos valores a respeito do seus produtos levando em conta condições de sustentabilidade, econômica, social e ambiental.	O Centro está em busca de uma nova visão ligada ao negócio social aspecto importante para a participação do design já que esse parâmetro leva em conta uma nova relação com o consumidor e comunidade.
Vocação orientada ao diálogo	Valorização do diálogo e condições para a valorização da potência da vida dos indivíduos	Por ter uma essência participativa e colaborativa o Centro Cultural tem muita predisposição para o diálogo e valorização das pessoas envolvidas nesse processo.	Nessa nova visão de funcionamento do Centro o diálogo tem lugar especial pois tem sido proposto um olhar mais coletivo e colaborativo que valorize o indivíduo.

Critérios para escolha do Estudo de Caso (cont.)			
Critérios	parâmetro para o critério	Justificativa de escolha do Centro Cultural Lá da Favelinha	Justificativa de escolha do Centro de Integração Social Francisco Cândido Xavier
Facilidade de acesso ao grupo	Estarem dispostos a colaborar com a pesquisa	A facilidade de colaboração do grupo com a pesquisa é média, o contato com os designers que participaram das atividades foi tranquilo já o contato com a participação com a direção e comunidade ficou um pouco mais difícil devido ao processo de pandemia.	A disposição do grupo em participar da pesquisa é alta pois estão querendo muito um direcionamento no desenvolvimento de produtos e da área criativa.

O propósito das escolhas era exatamente seguir a metodologia de casos múltiplos de Robert Yin (2001) , portanto, escolhemos um estudo de caso que já tem uma efetiva participação do design em seus processos e um estudo de caso que esteja iniciando em relação a participação do design nos processos e ações do grupo.

5.1 Metodologias de codesign para a grupos produtivos em comunidades de contextos sociais frágeis

Todos esses critérios de análise foram construídos no intuito de fortalecer as possibilidades de intervenção do design em práticas criativas a fim de um organização social que favoreça a inovação social por meio da criatividade. Os critérios para análises das ações dos estudos de caso foram construídos nas bases fundamentais para práticas de codesign como relação horizontal entre designer e comunidade, **valorização dos valores locais** e atenção ao contexto.

Um outro ponto que foi levado em consideração na construção desses parâmetros de análises foram as questões sobre a inclusão como: **qualidade de vida**, o quanto as ações tem potencial para a uma melhoria efetiva nesse quesito; **desenvolvimento humano**, quais ações o design pode exercer na melhoria desse

questo; e **equidade**, capacidade dos processos de design incluírem os indivíduos em suas particularidades.

Além disso, foram levados em conta na construção dos parâmetros os processos democráticos na relação entre o design e a comunidade, como: **autonomia**, capacidade dos indivíduos conseguirem realizar atividades de maneiras autônomas; **construção do conhecimento**, capacidade dos indivíduos desenvolverem relações com os conceitos aprendidos e além disso a capacidade de reaplicar esses conhecimentos; **tomada de decisão**, capacidade dos processos de design incluírem os indivíduos nas ações efetivas de resolução dos problemas; e por fim, **participação coletiva e colaborativa**, capacidade de inclusão dos indivíduos nas ações de design de forma a colaborar com esses processos.

Outros indicadores importantes na construção desses parâmetros de análises foram a relação dessas atividades com a **sustentabilidade** em seus aspectos econômicos, ambientais e sociais; e também a relação das ações de design com o **pensamento sistêmico**.

Quadro 02 – Critérios para análise das ações dos estudos de caso. Fonte: Desenvolvido pelo autor.

Critérios para análise das ações dos estudos de caso		
Critérios		Padrão esperado para o critério
Valorização do saber local		Incluir saberes, conhecimentos e vivências locais da comunidade nos processos de design realizados com o grupo.
Condições e processos democráticos	Autonomia	capacidade dos indivíduos conseguirem realizar atividades de design e criativas sozinhos sem a presença de um designer.
	Construção do conhecimento	capacidade dos indivíduos desenvolverem relações com os conceitos criativos e de design aprendidos e além disso a capacidade de reaplicar esses conhecimentos.
	Tomada de decisão	capacidade dos processos de design incluírem os indivíduos nas ações efetivas de resolução dos problemas.

Condições e processos democráticos	Participação coletiva e colaborativa	capacidade de inclusão dos indivíduos nas ações de design de forma a colaborar com esses processos.
Inclusão	Qualidade de vida	o quanto as ações tem potencial para uma melhoria efetiva nesse quesito.
	Desenvolvimento humano	quais ações o design pode exercer na melhoria desse quesito.
	Equidade	capacidade dos processos de design incluírem os indivíduos em suas particularidades.
Relação com a sustentabilidade		A sustentabilidade presente em seus aspectos econômicos, ambientais e sociais.
Pensamento sistêmico		Relações de design que pensem as ações em sua totalidade do seu planejamento ao descarte.

Esses parâmetros estão presentes nas dimensões sociais e projetuais do design e são uma primeira análise das possibilidades do design no processo de sistematização dos dispositivos de design com finalidade de resolução de problemas de comunidades em contextos sociais frágeis. Todos esses critérios servem para identificarmos ações de design que tendem a ser mais democráticas e horizontais, o intuito não é elencá-los de maneira isolada mais sim de forma conjunta.

Outro ponto de análise foram os aspectos macro e micropolíticos das ações de design no contexto de comunidades com contextos sociais frágeis. Esses aspectos de análise foram construídos com base no pensamento de Rolnik (2018) ao analisar a constituição das ações macro e micropolíticas do capitalismo cognitivo sobre a vida dos sujeitos e como elas acontecem, a autora, cria parâmetros para diferenciação das formas de resistência, a essas forças do capital, classificando-as como insurgências ou seja ação contrária a uma ordem estabelecida. Suely Rolnik, realiza essa análise por meio de pontos como: foco, agentes em potencial, o que move esses agentes, intenção, critérios de avaliação das situações, modos de operação e modos de

cooperação. Abaixo temos um quadro que relaciona esses pontos de análises propostos por ROLNIK (2018) e uma proposta de análises desses mesmos pontos pela visão do design no contexto de participação em espaço de cidadania insurgente.

Quadro 03 – Parâmetros de análise sobre insurgência no contexto de participação do design em espaços de cidadania insurgente parte 1. Fonte: Desenvolvido pelo autor.

Os parâmetros de insurgência macro e micropolítica de Rolnik (2018) e aspectos do design participativo em locais de cidadania insurgente (parte 1)		
	Análise de ROLNIK (2018) sobre insurgências ao capital neoliberal	
Pontos de análises	Macropolítica	Micropolítica
Foco	Desigualdade na distribuição de direitos. Assimetria das relações de poder (classes sociais, raça, gênero, religião, etc.).	foco invisível no âmbito do sujeito e como sua força vital é abusada pelo capital cognitivo.
Agente em Potencial	Aqueles que ocupam posições subalternas na trama social. A falta de direitos gera a vontade de mudança.	O sujeito tem sua força vital reduzida. A resposta ativa dos seus desejos. Subjetividade habitando o sujeito e o fora-do-sujeito, para decidir sobre sua potência de criação. Ser agente nessa esfera independe do lugar que o sujeito exerce na cartografia social, econômica e cultural.
O que Move os Agentes	vontade de “denunciar” as injustiças sofridas para conscientizar a sociedade buscando mobilizar por meio da identificação e levando-as a agir na mesma direção.	preservação da vida diante das injustiça que sofre. Novas formas de experimentação e criação de alternativas de futuros, impactando outros indivíduos por ressonância.
Intenção	a intenção neste nível é empoderar o sujeito libertando-o da opressão política, da exploração econômica e da exclusão social; Redistribuição mais igualitária das posições de poder para a instauração de um Estado mais democrático.	o objetivo é potencializar a vida dos sujeitos, ou seja, fazer com que ele reaproprie sua potência criativa de vida. Isto acontece por meio da reapropriação da linguagem (verbal, visual, gestual, existencial, etc.), implica em habitar a linguagem no plano de expressão do sujeito e do plano extra sujeito. Esse processo cria uma experimentação ativa, desse sujeito, no mundo e da forma como ele se expressa e cria palavras, imagens, gestos, modos de existir etc.
Modos de Operação	o modo de operação acontece por negação. Combate aos opressores e as leis que sustentam as injustiças. Busca por uma redistribuição dos lugares de poder na sociedade.	acontece pela afirmação, a fim de diminuir o impacto da injustiça no âmbito da subjetividade do sujeito. Reafirmação dos desejos, maneiras de ser, agir existir dos sujeitos. É preciso criar maneiras de desmanchar as relações de poder internas e externas ao indivíduo.

Os parâmetros de insurgência macro e micropolítica de Rolnik (2018) e aspectos do design participativo em locais de cidadania insurgente (parte 1)		
Pontos de análises	Macropolítica	Micropolítica
Modos de Cooperação	a reconhecimento indenitária e a organização dos grupos. Reconexão da experiência subjetiva da pessoa. A cooperação que cria uma força de pressão para viabilizar mudanças efetivas nas relações de poder na sociedade. Novas maneiras de exercer a cidadania.	os sujeitos cooperam por meio de ressonâncias de frequências de afetos para a construção de um comum. Busca por uma mesma ética.

Quadro 04 – Parâmetros de análise sobre insurgência no contexto de participação do design em espaços de cidadania insurgente parte 2. Fonte: Desenvolvido pelo autor.

Os parâmetros de insurgência macro e micropolítica de Rolnik (2018) e aspectos do design participativo em locais de cidadania insurgente (parte2)		
	Análise sobre insurgências no contexto de participação do design em espaços de cidadania insurgente	
Pontos de análises	Macropolítica	Micropolítica
Foco	metodologias que busquem a redução da desigualdade na sociedade, seja, por quaisquer dos parâmetros (raça, sexualidade, questões econômicas, classes sociais, etc.).	ações de design que ampliem o contexto dos sujeitos. Diminui a relação de poder. Aumente o desejo de mudança e criação de novas realidades possíveis.
Agente em Potencial	Metodologias, ferramentas de design que redefinam a posição das pessoas na solução de problemas, já que a força de mudança está nas pessoas.	Maneiras de trabalho que favoreçam o entendimento da potência criadora de cada indivíduo. Oficinas criativas, de construção individual e coletiva que tenham como norte a percepção de integração do indivíduo com o seu território e com a valorização do seu local.
O que Move os Agentes	a possibilidade de diminuir injustiças sociais e gerar um discurso sobre novas possibilidades de inclusão social pelo design.	ações de design se movem mais na direção do empoderamento do indivíduo, por meio do desenvolvimento da autonomia de criação e desenvolvimento de linguagens que reafirmam seu lugar no território e no espaço onde vive.

Os parâmetros de insurgência macro e micropolítica de Rolnik (2018) e aspectos do design participativo em locais de cidadania insurgente (parte2)		
	Análise sobre insurgências no contexto de participação do design em espaços de cidadania insurgente	
Pontos de análises	Macropolítica	Micropolítica
Intenção	a projeção da comunidade e do trabalho realizado ali. Mostrando o quanto a criatividade e a expressão desses sujeitos têm valor e o quanto eles são capazes de modificar a sua realidade, levando-os a ocupar lugares que antes eram negados a eles.	Ferramentas e mecanismos de design que sejam capazes de fazer que os indivíduos possam expressar sua linguagem (verbal, visual, gestual, existencial, etc.). Além de formas de evidenciar essa produção de linguagem de maneira que eles possam experimentá-la no plano do sujeito e extra sujeito.
Modos de Operação	ações que busquem parcerias que coloquem esses projetos ou ações em novos patamares de convivência ou existência dentro da sociedade podem funcionar no nível macropolítico.	Ações metodológicas que sejam participativas, cocriadas e geridas na relação entre designers e não designers (pessoa não treinada em design). Desenvolver maneiras coletivas, colaborativas e horizontais para dissolver as relações de poder e que potencializar a criatividade dos beneficiários dos projetos.
Modos de Cooperação	criar dinâmicas que possibilitem o trabalho coletivo e colaborativo para organização do grupo. Divisão de tarefas e redistribuição do poder de decisão. Criar redes de trabalhos e projetos de design social.	A construção de um pensamento comum. Processos de design mais horizontalizados e relações de poder sejam distribuídas.

5.2 Estudos de caso

Nessa seção apontaremos de forma mais aprofundada as práticas criativas escolhidas como estudos de caso, cada iniciativa será apresentada com um breve resumo de suas atuações, o objetivo é contextualizar as ações do grupo e relacioná-las o campo de investigação desta pesquisa.

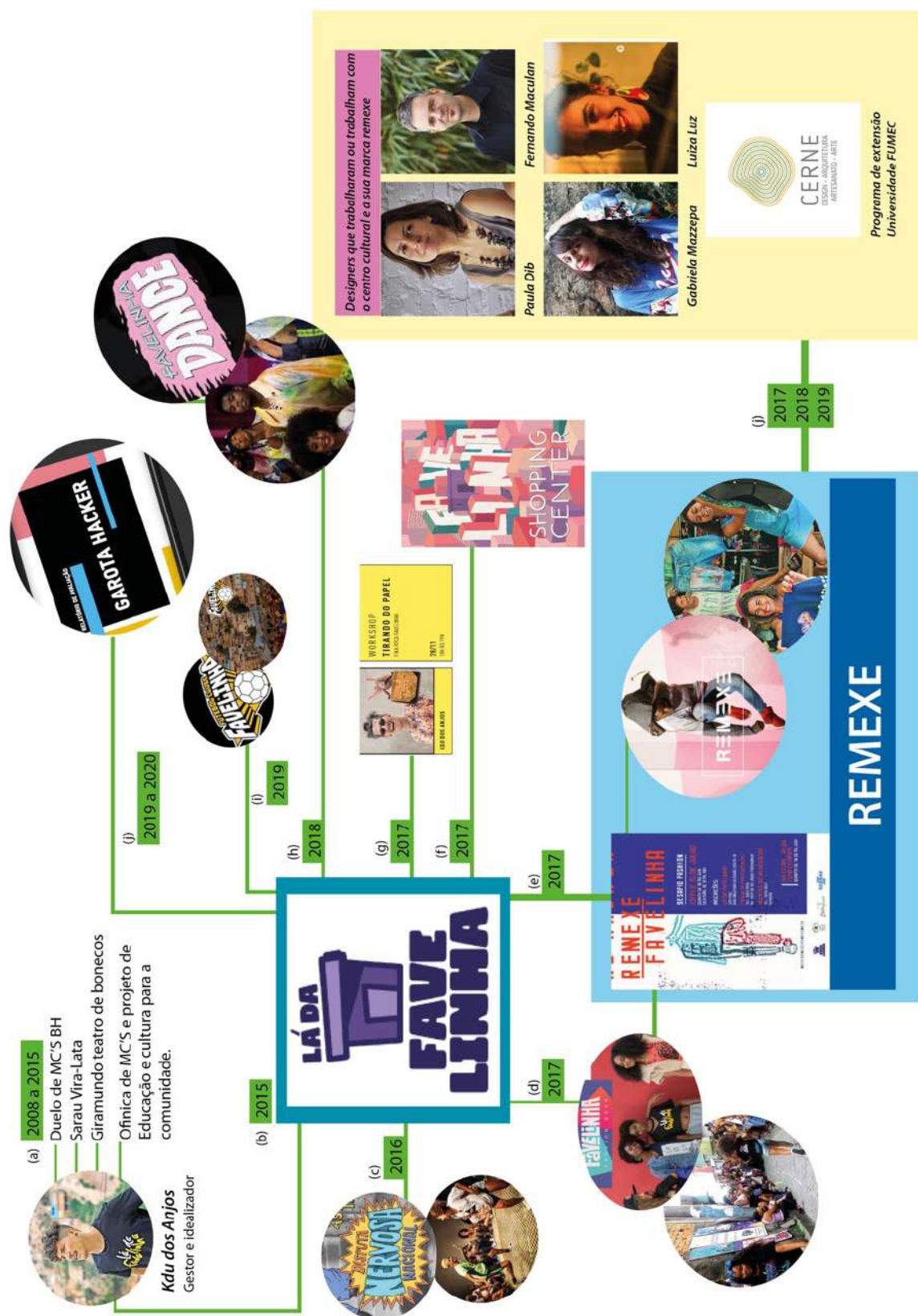
Como caminho de pesquisa optamos por ter dois estudos de caso: um já estabelecido e com ações de design já consolidadas e um que esteja iniciando, no entanto, esses estudos de casos possuem um contexto social semelhante. O intuito é que possamos analisar as ferramentas e métodos utilizadas no grupo já consolidado e testá-las no grupo que está iniciando, afim de perceber quais os resultados nesse novo contexto.

É importante ressaltar que o objetivo é sistematizar dispositivos de design que possam fortalecer o traço democrático das ações desses grupos, além de potencializar a construção de alternativas na geração de soluções, diante dos problemas enfrentados por essas comunidades no seu território, para a construção de novas maneiras de viver, fazer e habitar o espaço que essas pessoas ocupam, e também, criar novas possibilidades de atuação do design enquanto área de conhecimento.

5.3 Centro Cultural Lá da Favelinha

O Centro Cultural Lá da Favelinha é uma iniciativa da comunidade do Aglomerado da Serra, um dos maiores conjuntos de aglomerados e favelas da América Latina, para atuação com iniciativas de educação e cultura para os jovens. Para compreender melhor o seu processo de formação e surgimento do centro cultural é preciso contarmos um pouco da história do seu fundador Kdu dos Anjos, pois a mesma se mistura com o surgimento desse espaço. Abaixo temos um esquema que mostra uma linha do tempo com os principais pontos a respeito da formação do Lá da Favelinha.

Figura 05 – Estrutura de projetos do centro cultural lá da favelinha e a relação com designers. Fonte: desenvolvida pelo autor, imagens reprodução.



O Centro Cultural Lá da Favelinha é, de certa forma, resultado das vivências do seu idealizador, Kdu dos Anjos, ao longo da sua vida artística, desde o seu envolvimento no Duelo de MCs¹⁰ em 2008 (a), onde já agia de forma empreendedora vendendo seus discos de mão em mão. Passando pela realização do Sarau Vira-Lata pelos espaços públicos da cidade de Belo Horizonte, por volta de 2011. No grupo Giramundo Teatro de Bonecos, participou como marionetista e também atuou na produção de trilhas sonoras. E por fim, atuou como professor em projeto estadual de oficinas de MCs para comunidades periféricas.

Por volta do segundo semestre de 2014, Kdu dos Anjos, começa a materializar a criação do Centro Cultural concretizando o seu desejo de criar uma ponte de acesso de cultura entre o aglomerado e a cidade.

O Centro Cultural Lá da Favelinha (b) começa a funcionar com este nome no início de 2015, isso graças ao crescimento das oficinas de rap e dança. O espaço ganhou uma biblioteca, e a partir de então começou receber demandas para novas atividades. Nessa época o espaço chegou a atender a comunidade oferecendo uma programação semanal com 12 oficinas (Corpo e Movimento, Ballet, Teatro, Capoeira, Jiu-Jitsu, Rap, Comunicação, Violão, Inglês, Percussão, Passinho e Break Dance). Além da biblioteca e brinquedoteca, que funcionava diariamente. Em média, eram atendidas 300 pessoas por semana no espaço, onde todos osicineiros eram voluntários. Kdu dos Anjos, idealizador e gestor, fala a respeito da importância dessas oficinas e o impacto que elas tiveram ao longo do tempo, “eu venho de projetos sociais. Quando criança tinha aulas de teatro, marcenaria e violão. Eu sentia falta de que a nova geração tivesse ocupações e referências fora do tráfico. Hoje temos MCS e dançarinos de dentro da comunidade que são referência” (ANJOS, 2020).

O foco naquele momento, em 2015, era fortalecer a cultura e a comunicação da comunidade. Um marco nessa época foi um evento que fizeram na sede do Centro Cultural que obteve um público de mais de mil pessoas, entre moradores, artistas e pessoas de vários lugares da cidade de Belo Horizonte.

Nesse momento o Kdu do Anjos percebeu que tinha um grande potencial nas mãos, um público que queria consumir a cultura produzida ali no aglomerado e uma

¹⁰ Duelo de MCs é uma das principais batalhas de freestyle rap do Brasil. Localizado em Belo Horizonte, Minas Gerais, no Viaduto Santa Tereza. Foi criado em 2007, pela Família de RuaTM. Realizada frequentemente, em Dezembro ocorre o Duelo de MCs Nacional, uma competição que reúne os melhores MCs de cada estado. Fonte: site < <https://www.familiaiderua.com.br/quem-somos/> > acesso em 06 de nov 2021.

pulsão criativa vinda dos participantes do projeto e da comunidade. O que dificultava a aproximação maior entre os dois polos era a falta de dinheiro para realizar ações que pudessem garantir o sustento das iniciativas do Centro Cultural e dos seus participantes.

Diante da dificuldade de monetização do projeto e da visão que isso impedia o seu crescimento, Kdu dos Anjos, começou a identificar quais eram as dificuldades que a comunidade envolvida nas atividades do Centro Cultural tinha e as transformou em oportunidades para gerar dinheiro.

As ações que seguem foram criadas e pensadas nesse sentido:

- **Disputa Nervosa (c)** - Com as oficinas de dança os adolescentes manifestaram o desejo de se apresentar e não havendo espaços para isso criou-se a disputa nervosa. Batalha de passinho, é um estilo de se dançar funk que foi criado nas favelas cariocas e que ficou famoso em vídeos na internet. Apesar da musica ter elementos e batidas do funk carioca, o passinho tem uma característica de ser mais acelerado e em seus passos ter elementos do frevo, break, samba e contorcionismo. O nome batalha vem da disputa onde dois dançarinos duelam entre si para quem vence nos movimentos de dança. O principal ponto que é avaliado é a performance. Falar sobre a disputa nervosa é pensar antes de tudo sobre o direito a cidade e a liberdade desses corpos dançantes serem múltiplos e livres. Evento que iniciou em 2015, em frente a sede do centro cultural, logo depois se tornou itinerante e se conectou com a cidade. Em 2016, chega ao centro da cidade com edições no Teatro Espanca e passa a fazer parte da programação regular do espaço. Em 2017, o Lá da Favelinha começa a trabalhar, além dos aspectos festivos e terapêuticos, toda a potência educativa existente no projeto. Por meio da dança e da cultura do funk o grupo tratava de temas como história do país, produção musical, sexualidade, questionava a globalização, denunciava a violência e inúmeros outros assuntos contemporâneos pelas escolas da Rede Municipal de Educação de Belo Horizonte. A disputa nervosa traz ensinamentos sobre dança, empreendedorismo criativo, ludicidade, respeito, tolerância, cria conexões entre lugares da cidade e da região metropolitana, ou seja, mais do que ocupar a cidade, essa manifestação artística-cultural propõe e discute novas formas de viver a cidade.

- **Favelinha Fashion Week (d)**- Alcione dos Anjos, produtora executiva do projeto, nos conta que o embrião desse projeto foi a necessidade de criar figurinos para o arraia junino que eles promoviam chamado “formação de quadrilha”. O Centro Cultural recebia muitas roupas de doação, com essas roupas eles faziam os figurinos e começaram a fazer blusas para vender e comprar equipamentos de costura. A partir daí surgiu a ideia de fazer o Bazar e então como meio de divulgar a moda que eles estavam criando pensaram na ideia do desfile a partir da customização dessas roupas. O nome do evento surge com referência do evento de moda São Paulo Fashion Week e o favelinha é uma forma de mostrar a cultura e linguagem da favela, o desfile acontecia em um beco do aglomerado de nome passarela. O evento foi crescendo criando forma e estilo próprio no seu jeito de fazer moda. O sucesso desse evento rendeu várias conquistas para o Centro Cultural Lá da Favelinha, participação em eventos em locais de referência cultural na cidade de Belo Horizonte, parceria com marcas consolidadas, participação na Feira de Empreendedorismo do Sebrae Minas e, talvez o resultado mais interessante, teve início uma cadeia produtiva e econômica de geração de renda na comunidade, promovendo visibilidade para artistas do Aglomerado da Serra e que futuramente levaria esses artistas para outros países como Inglaterra, por exemplo. É importante observar como o evento que surge no Aglomerado da Serra, no centro cultural, um local de cidadania insurgente é tão potente em criatividade e significância que ele por si só cria dinâmicas, por meio de suas próprias conexões e redes, que são capazes de fazê-lo transitar por toda a cidade ou melhor para além da cidade, cruzar fronteiras.
- **Desafio Fashion do Sebrae (e)** - Em julho de 2017, o Centro Cultural, participou do desafio *fashion* do Sebrae, onde eles teriam que desenvolver uma produção de moda em 3 dias. O evento contou com a participação de designers renomados como Paula Dib, Fernando Maculan, Gabriela Mazepa e Luiza Luz. Como resultado dessa colaboração esses designers auxiliaram a criação da marca de roupa REMEXE.
- **REMEXE Favelinha (e)** – Marca de roupa criada em 2017 a partir da experiência de codesign entre designers e a comunidade, no Desafio Fashion do Sebrae. A marca foi criada de forma coletiva e colaborativa com a comunidade e designers brasileiros, Paula Dib, Fernando Maculan, Gabriela

Mazepa e Luiza Luz **(j)** . Desde então, funciona como um ateliê criativo que fabrica roupas e acessórios a partir de resíduos têxteis, produzindo coleções que refletem a cultura da favela no que diz respeito a moda e a maneira de se expressar. Já produziram diversas coleções seja de maneira autoral ou em parceria e cocriação com outras marcas e grupos. Já desenvolveram coleção com a marca Reroupa da designer Gabriela Mazepa e com o programa extensionista Cerne, da universidade Fumec **(j)**. O Cerne: design, arquitetura, artesanato e arte, auxiliou em 2018 e 2019, o projeto Lá da Favelinha, no desenvolvimento de produtos e serviços, contando também com o apoio do SEBRAE-MG, criando assim, uma rede de colaboração e cocriação. O Programa trabalha a partir de uma perspectiva sistêmica dos problemas enfrentados pela comunidade de forma que as possíveis soluções sejam baseadas no conceito de sustentabilidade e que possam apoiar efetivamente as demandas da comunidade. Também em 2019, o REMEXE, participou do projeto Garota Hacker, por meio do qual as costureiras da REMEXE, puderam aprender mais sobre tecnologia e, assim, mostrar o trabalho que desenvolvem numa faculdade de moda inglesa, em Bristol.

- **Favelinha Shopping Center (f)** - Loja online e física dos produtos do Centro Cultural Lá da Favelinha. A loja física é itinerante e está presente em eventos onde os grupos do Centro Cultural se apresentam.
- **Fika Ryca Favelinha (g)** – Nasce do desejo de promover o desenvolvimento do potencial empreendedor das pessoas envolvidas com o projeto Lá da Favelinha. São ações desenvolvidas em conjunto pelo Kdu dos Anjos e o Sebrae buscando a implementação de novos negócios, empreendedorismo e criatividade, por meio identificação de oportunidades e necessidades reais do território e do mercado, contribuindo para a geração de renda da comunidade. Alcione dos anjos (2021), diz que “hoje em dia conseguimos criar uma rede de prestação de serviços. Quando a demanda é grande a gente terceiriza o serviço para as costureiras da comunidade que são nossas parceiras. Aconteceu isso agora na pandemia quando fizemos máscaras e aventais para hospitais, os pedidos eram muitos e então distribuímos os pedidos para outras costureiras e combinamos o valor pela produção. Assim geramos renda para outras pessoas além das costureiras do Lá da Favelinha”. Uma outra abordagem do Fika Ryca Favelinha são as palestras, oficinas e workshops, oferecidas pelo Kdu dos

Anjos, onde são mostrados os casos de sucesso do Centro Cultural Lá da Favelinha e trocas sobre empreendedorismo cultural e criativo e construídas pontes de conexão do morro com a cidade.

- **Favelinha Dance (h)** - Cooperativa de dançarinos da comunidade que se apresentam em festas, eventos e festivais. Forma encontrada para profissionalização e monetização para os dançarinos da comunidade. O grupo já se apresentou em diversas festas e festivais nacionais e internacionais.
- **Favelinha Futebol Clube (i)** - O Favelinha Futebol Clube surgiu de um projeto social que já existia na comunidade e foi adotado pelo centro Cultural para juntos construir pontes e oportunidades.
- **Garota Hacker (j)** – foi um projeto em parceria do Lá da Favelinha com o Centro Popular de Conspiração (CPC)¹¹, Zu-UK¹² e Instituto Kairós¹³. Este projeto foi premiado pelo programa British Council – DICE (*Developing Inclusive and Creative Economies*), consistia em fomentar o alcance dos objetivos de desenvolvimento sustentáveis, apoiando o desenvolvimento de economia criativa e negócios sociais no reino Unido e em cinco países : Brasil, Egito, Indonésia, Paquistão e África do Sul. Aconteceu no entre 2019 e 2020 com ações e mentorias para potencializar o coletivo remexe. Essas ações previam treinamentos a cerca do empreendedorismo criativo e feminino, desenvolvimento de tecnologias criativas, capacitação na técnica de *upcycling* com imersão na metodologia da Reroupa , capacitação em formação de rede e mercado online, treinamento em realidade aumentada e mentorias sobre comunicação, área financeira e administrativa. O ápice do projeto foi a ida de 9 integrantes do Lá da Favelinha para as cidades de Bristol e Londres para um intercâmbio de saberes sobre costura, *upcycling* e cultura da favela. O encontro

¹¹ Entidade sem fins lucrativos do município de Miguel Pereira estado do Rio de Janeiro. Ponto de cultura que integra a Rede Nacional de Pontos de Cultura de Memória Rurais. Atua na cena cultural do Rio de Janeiro e em outros estados, promovendo formações nas áreas de artes cênicas, artes e tecnologia, música, impacto social cultura popular e cultura da infância. Fonte: <<https://www.instagram.com/gargarullo/>> acessado em 06 de nov 2021

¹² É uma companhia londrina de arte performática, tecnologia interativa e impacto social. A ZU-UK é conhecida por sua abordagem pessoal, política e às vezes humorística distinta para a criação de performances interativas. Conhecida por sua atenção aos detalhes, cuidado e total respeito ao público, a empresa é líder em teatro participativo e arte performática. Fonte: < <https://zu-uk.com/our-work/>> acessado em 06 de nov 2021

¹³ O Instituto Kairós é uma Associação da Sociedade Civil Sem Fins Lucrativos, que tem por missão a geração e a transferência de Tecnologias Sociais orientadas ao desenvolvimento humano e territorial e às múltiplas formas de valorização e proteção da vida. Fonte: <<http://institutokairos.org.br/institucional/apresentacao>> acessado em 06 de nov 2021.

foi finalizado com um desfile que mostrou o resultado da capacitação oferecida pelo Remexe.

Buscando um melhor comparativo entre os modelos metodológicos a fim de compreender como o processo do design participativo é capaz de criar dispositivos de design mais democráticos na relação entre designers e as pessoas da comunidade, focamos as análises nas ações que o Lá da Favelinha desenvolveu com designers por meio de instituições, como o caso do Desafio Fashion, que teve o apoio do SEBRAE e que futuramente deu origem a marca REMEXE. Além disso, outro ponto de análise escolhido foi a parceria deles com a universidade FUMEC, por meio do desenvolvimento de coleções já com a marca REMEXE. Tudo isso porque assim poderíamos criar um paralelo de comparação e percepção de contextualização com o experimento prático que propomos a partir das análises e sistematização dos modelos metodológicos utilizados nas ações do Lá da Favelinha.

Assim acreditamos ser capaz de identificar as metodologias utilizadas pelos designers envolvidos e como elas podem ser consideradas democráticas, justas, inclusivas ou não, a partir dos critérios de análises já apresentados. Além disso, pretendemos identificar quais ações insurgentes micropolíticas e macropolíticas, desse processo de codesign do Centro Cultural Lá da Favelinha, a fim de fortalecê-lo como um espaço de cidadania insurgente.

Para tanto, apresentamos a seguir uma análise sobre os pontos de destaque do estudo de caso do Centro Cultural Lá da Favelinha.

5.4 - Desafio *Fashion* Sebrae - Remexe Favelinha

O desafio foi uma ação do SEBRAE-MG na comunidade do aglomerado da serra, a proposta era promover o desenvolvimento de negócios, estimulando o conhecimento, a criatividade e a cooperação. Foi uma parceria entre esta instituição e o Centro Cultural Lá da Favelinha, pois já havia uma busca por parte do Kdu dos Anjos, em monetizar o projeto e viabilizar meios de geração de renda para as pessoas da comunidade, envolvidas no projeto. Integraram-se ao processo, como parceiros, o Projeto Providência unidade Fazendinha, cedendo espaço, maquinário e articulando a participação da comunidade do aglomerado da serra, juntamente com BH Negócios que além da articulação, também, participou ativamente das oficinas.

A equipe da Trans.forma Design, empresa da designer Paula Dib, foi contratada para elaboração do desafio, reuniu uma equipe de profissionais com intuito de contemplar o desenvolvimento de produtos, são eles: Fernando Maculan, arquiteto, Gabriela Mazepa, designer de moda, Luísa Luz, designer de moda, Andreia Gomes, designer gráfica e Mauro Figa, fotógrafo.

O objetivo do desafio *fashion* foi a realização de uma oficina de 30h para despertar o desejo da comunidade para trabalhar com fabricação de produtos a partir da expertise da costura e moda, identificada pela equipe em conjunto com a liderança da comunidade como um saber local.

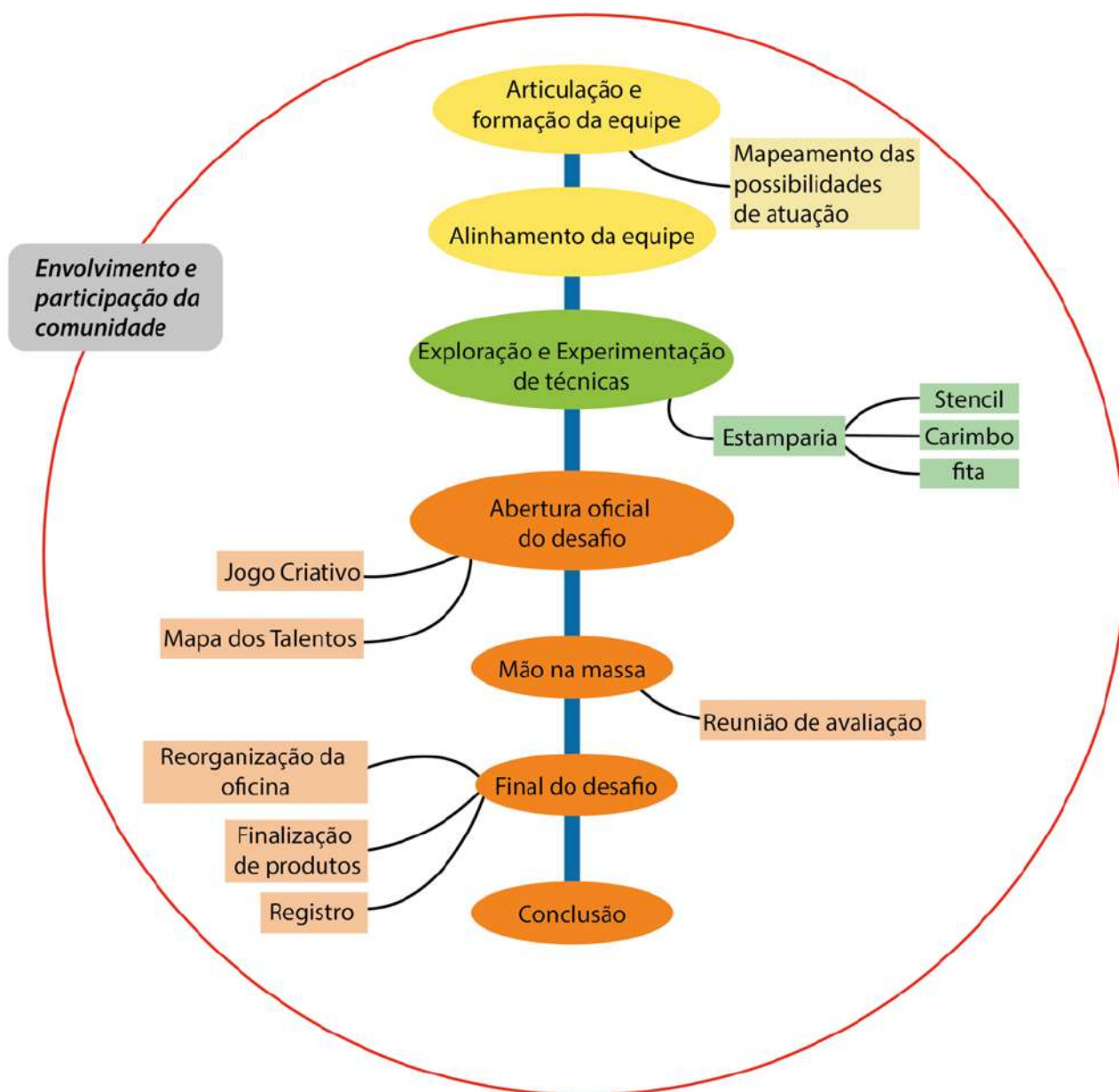
O encontro reuniu cerca de 30 pessoas em um grupo completamente heterogêneo, tanto na faixa etária que variava de 20 anos a 60 anos, quanto nas habilidades, formação e interesses. A estratégia usada para tentar unificar foi focar na criatividade com uma prática simples, mas sempre associada a uma reflexão sobre o que estava sendo feito de maneira que pudesse interessar a todos. Maculan (2020) lembra que “ procuramos identificar reflexões e motivações, individuais e dos grupos, que pudessem se traduzir em conceitos por trás das coleções que seriam criadas a seguir”.

Abaixo apresentamos um esquema com o modelo metodológico utilizado na realização do desafio. Ele foi criado com base no relatório do projeto e em entrevistas com os designers envolvidos na execução do mesmo.

É importante salientar que a proposta de criação de um modelo metodológico não é encaixotar ou engessar as atividades em uma linha sucessiva de ações, mas sim, criar um roteiro metodológico de ação de maneira a sistematizar do processo das mesmas.

Acreditamos que é importante que essas ações aconteçam de maneira fluída e permeável para que elas tenham resultados mais satisfatórios no contexto em que forem aplicadas.

Figura 06 – Modelo metodológico do desafio 30 horas utilizado no Desafio *Fashion* do SEBRAE.
 Fonte: desenvolvida pelo autor.



Articulação e formação da equipe: foi formada uma equipe multidisciplinar de profissionais com intuito de contemplar o desenvolvimento de produtos, design gráfico e registro do processo e resultados. Uma das atividades dessa equipe foi realizar um mapeamento de possibilidades de atuação. Esta atividade foi realizada em conjunto com o idealizador do centro cultural Lá da favelinha, Kdu dos Anjos, buscando identificar os saberes e potencialidades do local. Nessa reunião foi decidido que a equipe iria atuar nas áreas da costura e moda.

Fernando Maculan ao lembrar do Desafio Fashion diz que “nos primeiros encontros com o Kdu, Paula e Luiza, fomos construindo juntos a ideia de trabalhar com *upcycling*, fazendo roupa a partir de roupa, com peças de brechó, acessórios e resíduos”. Se pensarmos bem é muito natural a construção desse caminho, pois o embrião de todo esse processo é o desenvolvimento do *upcycling* do dia a dia na favela, da construção de gambiarras e de novos usos para coisas que já existem, muito antes desse termo ser criado pelo alemão Reine Pilz. Os próprios integrantes que participaram do desafio já faziam isso no processo de construção dos figurinos para as festas juninas. Maculan (2020) diz que “parece que ali tudo pode ser reaproveitado, reinventado, e isso tem muito a ver também com a criatividade que se gera a partir de uma necessidade, mas também de um desejo pelo novo, pela descoberta”.

Alinhamento da equipe: no processo de idealização da estrutura das oficinas e atividades a equipe se dedicou a selecionar materiais, resíduos, roupas de brechó, equipamentos e maquinários disponíveis para o projeto. Nesse momento foi decidido que eles iriam fazer um encontro extra para a experimentação de algumas técnicas antes mesmo da abertura oficial do desafio, como forma de já se envolverem com a comunidade.

Paula Dib, designer e coordenadora dos processos de execução do projeto, em entrevista a esta pesquisa diz que,

“O projeto aos poucos foi ganhando o tom do que vibra dentro da comunidade e se enchendo de identidade e de sentido. Ali, nada se perde, tudo se transforma. Foi a partir daí que optamos por trabalhar para além das doações de resíduo têxtil, com roupas doadas ou de brechó” (DIB, 2020).

O próprio nome do projeto e que ao final deu o nome a marca de roupa do centro cultural lá da favelinha, nasceu da colaboração entre designers e comunidade. Gabriela Mazepa , diz em entrevista que,

“O nome Remexe nasceu inspirado na inquietude do ambiente. A música, a dança, o movimento cultural. Nada na comunidade é estático. Remexer, reorganizar, ajustar e adaptar fazem parte do dia a dia dinâmico da favelinha. O projeto foi batizado inicialmente de TRANS-ROUPA e depois, em definitivo, de REMEXE já com música tema – Remexe Mexe do MC Delano” (MAZEPA, 2020).

Exploração e experimentação de técnicas: esse encontro extra teve como intuito levar ao grupo que tivesse disponibilidade e interesse em participar, uma experiência com três técnicas de estamparia: Estêncil, Carimbo e Fita. Houve um momento de conversa e troca, onde cada um contou um pouco sobre si e seus talentos. A ideia era deixar o grupo livre e à vontade para explorar, sem um grande comprometimento com resultado. Assim, os tecidos personalizados poderiam ou não ser utilizados ao longo dos outros dias de trabalho. O grupo foi dividido em 3 frentes, cada uma explorando uma técnica de estamparia. Os participantes rodavam entre as mesas tomando contato com as diferentes possibilidades.

Figura 07 – Experimentação de técnicas de estamparia, Estêncil, carimbo e fita. Fonte: Relato de atividade de moda: remexe lá da favelinha de 13 a 15/07/2017 Belo Horizonte. Trans.forma design para inovação social.



Sobre esse momento Paula Dib fala que, “O grupo, depois de um primeiro momento, rapidamente ganhou intimidade e se soltou. Foi nítida a transição, os gestos mudaram e como consequência, as estampas. A música embalou o trabalho, os participantes comentavam: é um processo estimulante, leve e criativo” (DIB, 2020).

Abertura oficial do desafio: a abertura oficial do DESAFIO DE MODA: REMEXE FAVELINHA foi feita em conjunto pelo Sebrae, apoiadores e a equipe de consultores. Foi falado sobre a potência do desafio e a abertura para novos caminhos criativos na possibilidade de se trabalhar “transformando roupa em roupa”. A Designer de moda, Gabriela Mazepa, fundadora da marca Reroupa, contou um pouco da sua experiência profissional e dos aspectos políticos e sociais desse processo. Além disso, ela, apresentou imagens do seu trabalho de roupas “remexidas” para que o grupo visualizasse as possibilidades existentes nessa forma de trabalho. A partir daí, Gabriela Mazepa, conduziu os participantes em um **Jogo de Criativo** onde, os participantes no tempo de uma música teriam que remexer os materiais disponíveis e vestir manequins subvertendo as funções originais das peças de roupas.

Figura 08 – Abertura oficial do desafio *fashion* e jogo criativo. Fonte: Relato de atividade de moda: remexe lá da favelinha de 13 a 15/07/2017 Belo Horizonte. Trans.forma design para inovação social.



Sobre o jogo criativo, Gabriela Mazepa diz, “Esse jogo tinha o intuito de promover o contato com os materiais disponíveis e soltar o grupo, que brincava com as possibilidades” (MAZEPA, 2020).

Ao final de três rodadas desse jogo o grupo se reuniu em roda para trocar experiências. Nesse momento foi realizado um grande **mapa de talentos**, que se trata de uma organização visual dos talentos e expertises dos participantes, ao final eles foram divididos em equipes que tinham um equilíbrio entre costureiras, pessoas para apoio e curiosos querendo aprender.

Mão na Massa : etapa onde o processo de customização e criação de novas roupas aconteceu de fato. Cada grupo trabalhou com um certo tipo de material e os consultores ficavam circulando o espaço dando auxílio necessário.

Figura 09 – etapa mão na massa. Fonte: Relato de atividade de moda: remexe lá da favelinha de 13 a 15/07/2017 Belo Horizonte. Trans.forma design para inovação social.



Sobre este processo Paula Dib conta que, “ Os primeiros modelos logo apareceram e foram colocados na arara. Ao longo do dia, vimos este display sendo recheado. A impressão era que a cada peça os grupos ficavam mais confiantes para ir mais longe” (DIB, 2020). Já a Gabriela Mazepa diz que, “Para compor uma roupa feita de roupa” é preciso entender a arquitetura de cada peça, e uma vez que essa intimidade é estabelecida, ampliam-se os caminhos e composições” (MAZEPA, 2020)

Ao final dessa etapa foi realizada uma **reunião de avaliação** do processo de criação e desenvolvimento das peças e então ficou decidido que os próximos passos seriam finalizar mais algumas peças e deixar o tempo restante para fazer o registro fotográfico e a conclusão da oficina.

Final do desafio: No processo de finalização foi realizada uma **reorganização do espaço** e dos materiais. Finalização das peças que restavam e o registro fotográfico. No processo de finalização das peças o grupo teve um desafio maior pois algumas máquinas de costuras estragaram, então, os grupos se dissolveram e três das costureiras ocuparam as máquinas que estavam funcionando e finalizaram todas as roupas.

Figura 10 – Etapa de finalização das peças produzidas no desafio para serem fotografadas.

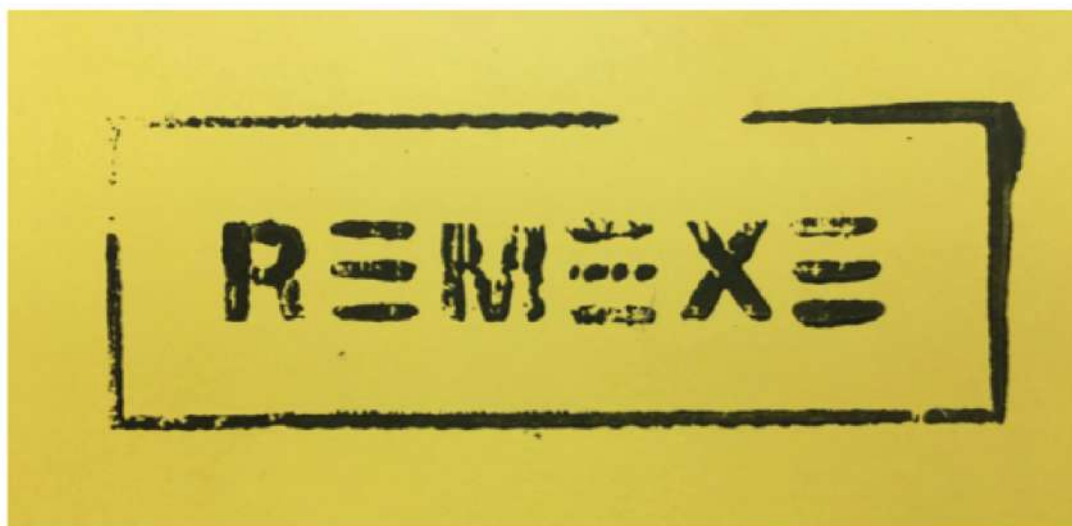
Fonte: Relato de atividade de moda: remexe lá da favelinha de 13 a 15/07/2017 Belo Horizonte. Trans.forma design para inovação social.



Sobre essa dificuldade extra, Paula Dib fala que, “todos se ajudavam mutuamente trocando experiências e colaborando para finalização das peças - este espírito de cooperação espontâneo é um dos indícios de que o projeto tem vocação para continuar” (DIB, 2020). Kdu dos Anjos ficou responsável para articular na comunidade modelos para o ensaio fotográfico e as fotos foram realizadas pelo fotógrafo Mauro Figa.

Conclusão : para finalizar as oficinas foi apresentada a marca REMEXE criada pela designer Andrea Gomes, assim como o processo de desenvolvimento e elaboração.

Figura 11 – Marca remexe. Fonte: Relato de atividade de moda: remexe lá da favelinha de 13 a 15/07/2017 Belo Horizonte. Trans.forma design para inovação social.



Também, foram projetadas as fotos do ensaio fotográfico para que todos pudessem ver o resultado e manifestar o que acharam do processo.

Figura 12 – Resultado final do desafio. Foi criado um catálogo com as fotos da coleção. Fonte: Relato de atividade de moda: remexe lá da favelinha de 13 a 15/07/2017 Belo Horizonte. Trans.forma design para inovação social.



Paula Dib, ao analisar o processo do desafio conclui que,

“A oficina surpreendeu por fomentar um ambiente criativo onde todos puderam se perceber de um novo jeito, descobrir habilidades, testar, experimentar, ir além. Vemos que o grupo tem total condição de continuar o trabalho, que está muito alinhado com a cultura e os valores da comunidade, de cabeça erguida. Nosso intuito de dar o melhor nessa composição foi exatamente para revelar todo valor que a comunidade tem” (DIB, 2020).

O resultado do desafio é que o grupo chegou ao final com um ganho de mídia espontânea de exposição do processo em tvs, jornais, além disso com espaço para trabalharem, maquinário, marca, coleção, tags, banners, mídias sociais, catalogo, dois desfiles agendados e ainda com a disposição da consultora Luísa Luz em contribuir no processo de prosseguimento dos trabalhos.

5.4.1 - Análise do Modelo Metodológico Usado no Desafio *Fashion Sebrae – Remexe Favelinha*

O processo de análise do modelo metodológico utilizado no desafio fashion SEBRAE – REMEXE favelinha, foi realizado por meio dos critérios já estabelecidos pela metodologia dessa pesquisa. O intuito é levantar possibilidades de validação dos métodos utilizados na metodologia desafio 30h a fim de que a mesma possa ser reaplicada em contextos semelhantes.

A intenção dessa análise foi identificar correlações entre as etapas do modelo metodológico utilizado e os critérios elencados como primordiais para atuação em codesign com grupos produtivos em comunidades com contextos sociais frágeis.

Com relação ao critério de **valorização do saber local** a etapa metodológica que melhor representa esse quesito é o **Mapa de Talentos**, pois, elenca os saberes e fazeres dos participantes garantindo que cada pessoa possa contribuir com o conhecimento que já possui. Claramente existe uma valorização do conhecimento pessoal e de vida dos participantes. Falando sobre o processo de valorização do saber local e o uso da metodologia a designer Luiza Luz considera que “o mais importante é quando a metodologia consegue fazer a pessoa que está criando perceber que ela já faz algo que só tem um outro nome, daí ela vai percebendo valor naquele conhecimento. É o que aconteceu no Lá da Favelinha a respeito do *upcycling*”. (LUZ, 2020). O mapa de talentos foi um recurso metodológico capaz de aproximar o

conhecimento que as pessoas envolvidas no processo do desafio tinham com um outro conhecimento que é mais acadêmico ou até mesmo mais técnico, o mesmo aconteceu com relação a conhecimentos a respeito de modelagem e costura. Ainda sobre a valorização do local, Gabriela Mazepa, salienta que é importante pensar que não adianta fazer produto só para o público de uma classe mais alta que é importante que o projeto tenha serviços e produtos que atendam pessoas da comunidade, pois isso fortalece a ideia de pertencimento ao local.

“é importante ter uma prestação de serviço de bainha de roupa para a comunidade, por exemplo. Ah, mais aí a gente não vai conseguir fazer os produtos. Vai, é só se organizar. Enquanto uma faz a bainha a outra faz o produto, pois vocês são muitas. Então, organizar o espaço para servir a comunidade é um passo muito importante”. (MAZEPA, 2020)

As condições democráticas são estabelecidas pelos critérios de **autonomia e construção de conhecimento**, nas etapas de **exploração das técnicas e jogo criativo**, visto que ambas são etapas de construção de conhecimento que dará aos participantes condições de futuramente executá-las de maneira autônoma. Os aspectos democráticos podem ser vistos ainda, no que diz respeito a **tomada de decisão** na etapa de **formação e articulação da equipe**, o momento de contato próximo e de escuta da comunidade para a construção de um primeiro mapeamento das demandas, saberes locais e desejos. Essa etapa é muito importante pois é nela que a comunidade diz o que realmente quer e precisa desenvolver nas ações que aconteceram ali. Ainda sobre os processos democráticos a **participação coletiva e colaborativa** é de suma importância pois é nesse quesito que é possível observar o engajamento da comunidade com relação as ações propostas. A etapa do modelo metodológico que mais representa esse quesito é a **mão na massa**, pois é uma etapa essencialmente coletiva e colaborativa onde os participantes estarão em contato direto uns com os outros colaborando entre si.

A respeito de todos esses processos Paula Dib (2020) considera que o processo de criação em projetos de design participativos é uma relação de confiança, onde há entrosamento e troca, de ambos os lados existe um lugar e um momento de vulnerabilidade onde é preciso a confiança de ambos os lados. Ela ainda completa,

“eu falo que a ideia é ao invés de você chegar no lugar deixa o lugar chegar em você. Quando você dá um passo para trás e deixa o grupo ser protagonista da história, pois de fato elas são, cada momento em que as pessoas se posicionam, decidem, falam o porque elas estão ali, vai criando um caldo rico que vai se mostrando e refletindo no trabalho do projeto” (DIB, 2020).

Com relação aos critérios de **inclusão**, não existe um, a etapa específica que é capaz de medir a **qualidade de vida**, no entanto, é possível considerar que os resultados apresentados pelo desafio são de certa maneira indicadores de possibilidades de melhoria da qualidade de vida dos envolvidos. Nessa relação de melhoria de qualidade de vida o relato de Alcione dos Anjos, participante do Remexe e gestora do projeto fala com relação ao projeto na atualidade, “tem melhorado para todas no sentido de fazer o que gostamos e recebemos por isso, o que é fundamental para gente”. (DOS ANJOS, 2021). O desafio fashion foi o precursor da marca Remexe e esta fala ratifica a possibilidade de melhoria da qualidade de vida dos envolvidos nesse projeto.

Já em relação ao **desenvolvimento humano** as etapas de **exploração e experimentação de técnicas** e **jogo criativo**, são as que mais levam em consideração o caráter humano, criativo e capacidade de produção de conhecimento de cada pessoa para a construção de um resultado final. E finalizando o critério de inclusão a equidade é levada em consideração na etapa de mapa de talentos, pois, cada indivíduo contribui com aquilo que possui de conhecimento, ou seja, eles são incluídos em suas subjetividades e suas capacidades de ação diante do que lhes é proposto.

Finalizando os critérios de análise, a **relação com a sustentabilidade** é vista na etapa **formação e articulação da equipe**, ou seja, logo no início de planejamento de todas as ações, isto porque, é ao formar a equipe que se tem noção se as ações que serão propostas serão sustentáveis ao ponto de serem cumpridas, levarão em conta questões ambientais, culturais e sociais. No caso do modelo metodológico do desafio 30h a sustentabilidade é pensada nesse momento de formação da equipe por meio do mapeamento das possibilidades de ação, essa é uma etapa que acontece de maneira coletiva e colaborativa entre equipe executora das ações e a comunidade.

Além dessas análises foram feitas relações entre as etapas do modelo metodológico do desafio 30h e os parâmetros de insurgências macro e micropolíticos desenvolvidos por Rolnik (2018) e adaptados para o contexto de codesign e grupos produtivos em comunidades com contextos sociais frágeis, a proposta é perceber a potencialidade dessas etapas no processo de insurgência, ou seja, aspectos de resistência as ações do capitalismo cognitivo que age sobre a vida dos sujeitos, potencializando esses territórios como locais cidadania insurgente. O caráter micro e macropolítico foram analisados a partir dos seguintes pontos:

- **Foco** – No que diz respeito ao foco na questão macropolítica o **mapeamento de talentos** é uma ação de redução da desigualdade, pois, o que é levado em consideração é a capacidade do indivíduo de atuar em sua área de conhecimento e não questões relacionadas a raça, sexualidade, questões econômicas ou classe social. As etapas de **mapeamento de talentos** e **jogo criativo** atuam micropoliticamente na medida que buscam equiparar as relações de poder durante os processos. Quando se garante que cada pessoa pode atuar em um nível onde ela tem domínio e conhecimento para atuar. Automaticamente acontece um empoderamento desse indivíduo, por meio da valorização de suas subjetividades e conhecimento, o que favorece o desejo de mudança de sua realidade e a busca de novos futuros possíveis, novos conhecimentos e aprendizados.
- **Agente em potencial** – No nível macropolítico as etapas **articulação e formação da equipe, mapa de talentos e mão na massa**, podem ser vistas como ferramentas de design que redefinem a posição das pessoas na solução de problemas, garantindo que a força de mudança aconteça por meio das pessoas. As etapas que possuem potencial micropolítico são o **jogo criativo, mapa de talentos e mão na massa**, pois, encoraja o potencial criativo dos indivíduos de maneira individual e coletiva além de propiciar a integração entre essas subjetividades e o entorno favorecendo a valorização local.
- **O que movem os agentes** – a etapa de **formação da equipe** desempenha o papel macropolítico, nesse ponto de análise, pois busca diminuir a injustiça social a partir da inclusão da comunidade no processo de tomada de decisão e definição de quais ações realizar e exercer dentro do seu território. Dessa maneira criando novas possibilidades de inclusão pelo design. Já as etapas metodologias de **mapa de talentos e mão na massa** demonstram o caráter micropolítico na medida que são ações de design que buscam dar autonomia aos indivíduos a partir do uso de sua criatividade, além de, desenvolver linguagens que reafirmam seu lugar no território e espaço onde vivem.
- **Intenção** – Macropoliticamente a intenção esta relacionada a projeção da comunidade e o trabalho executado nela, mostrando o quanto a criatividade e a expressão desses sujeitos têm valor e o quanto eles são capazes de modificar a sua realidade, levando-os a ocupar lugares que antes eram negados a eles. Portanto, as etapas que abarcam macropoliticamente a intenção como ponto

de análise são as **mão na massa** e a **conclusão** (resultados apresentados) a primeira, por ser uma etapa de plena atividade criativa e de geração de linguagem e a segunda por ser a etapa onde esse trabalho será apresentado comunidade como um todo. Os aspectos micropolíticos relacionados a intenção dizem respeito a criação de alternativas para que os indivíduos possam expressar suas linguagens verbais, visuais, gestuais e outras, além da criação de formas de evidenciar toda potencialidades dessas linguagens e ao mesmo tempo garantir que os indivíduos possam vivenciar e experimentá-las. As etapas que potencialmente garantem esses quesitos são **o jogo criativo, mapa de talentos, mão na massa, finalização dos produtos e registro**, pois são etapas que unem criatividade, construção de conhecimento (linguagens), maneiras de destacar essa produção e registro.

- **Modo de operação** - Macropoliticamente a etapa de **conclusão** (resultados apresentados) é a que irá garantir novas parcerias e ações com a sociedade. É a partir do resultado gerado que o grupo irá poder criar novas oportunidades. Micropoliticamente as etapas do **jogo criativo** e **mão na massa**, são ações metodológicas que são participativas e cocriadas em conjunto por designers e pessoas não treinadas em design, de maneira horizontal dissolvendo as relações de poder e potencializando a criatividade dos indivíduos envolvidos.
- **Modos de cooperação** – Macropoliticamente as etapas que favorecem os modos de cooperação são os **jogos criativos, mão na massa, finalização dos produtos e registro**. Pois, partem do trabalho coletivo e colaborativo, divisão de tarefas e redistribuição do poder de decisão. A micropolítica no que diz respeito aos modos de cooperação está ligado a construção de um pensamento comum e a processos mais horizontalizados onde as relações de poder distribuídas. As etapas que melhor podem representar esse aspecto são **jogo criativo, mão na massa, finalização dos produtos e conclusão** (apresentação dos resultados).

Acreditamos que esses pontos de análises ajudam a fortalecer os métodos de design utilizados na metodologia desafio 30h utilizada na concepção e geração da marca de roupa REMEXE do Centro Cultural Lá da Favelinha. Além disso, essas análises favorecem a percepção de quais etapas possuem maiores possibilidades de resultados na sistematização dos dispositivos de design com finalidade de resolução de problemas presentes nas dimensões sociais e projetuais do design.

5.5 Remexe Favelinha + Cerne - FUMEC

Antes de falar sobre a relação de trabalho entre o REMEXE e o CERNE é importante conhecermos o programa e entendermos qual sua importância dentro da universidade, principalmente de suas ações no que diz respeito a extensão universitária.

O programa CERNE: design, arquitetura, artesanato e arte é uma articulação de projetos de extensão (Cerne design e sistemas; Cerne educação para sustentabilidade; Cerne produtos e serviços; Cerne arquitetura e ambientes; Cerne mídias digitais) orientado para o conceito de sustentabilidade e pautado por ações de inclusão socioambiental. As várias disciplinas que integram o programa CERNE oferecem uma diversidade de pensamento e recursos para suprir a demanda interdisciplinar dos participantes do programa de maneira integral.

Nesse sentido todos os projetos que fazem parte do programa CERNE atuam de maneira integrada e coletiva com temáticas comuns. O design é o centro das ações que unem todas as áreas e o ponto de partida para conceituar e gerar tecnologias sociais compartilháveis. O CERNE constitui-se como um programa de inovação socioambiental e integração entre metodologias criativas e técnicas produtivas, cujo objetivo é o benefício social, ambiental, cultural e econômico dos grupos envolvidos. Ao mesmo tempo o programa é a contrapartida social da universidade com a comunidade, funcionando como uma via de mão dupla, na medida que compartilha o conhecimento gerado na academia, com a comunidade, e incorpora práticas e saberes populares nas discussões e soluções pensadas no âmbito acadêmico, enriquecendo o aprendizado dos alunos envolvidos no programa.

O CERNE segue os conceitos de trabalho do LeNS - Internacional¹⁴, rede mundial de ensino voltada para a sustentabilidade a partir das metodologias de desenvolvimento de produtos, serviços e sistemas. Diante disso, a aplicação dos conceitos do design socioambiental tem uma influência grande no desenvolvimento de produtos com resíduos, ajudando a preservar as fontes de matéria-prima virgem e aumentando o tempo de vida útil desses materiais no ciclo produtivo.

¹⁴ O LeNS-Internacional é uma Rede Internacional de Aprendizagem de redes em Sustentabilidade (2015-2018), é um projeto apoiado pela UE (ERASMUS +) envolvendo 36 universidades da Europa, Ásia, África, América do Sul e América Central, visando a promoção de uma nova geração de designers (e educadores de design) capazes de contribuir efetivamente para a transição para uma sociedade sustentável para todos. (fonte: <http://www.lens-international.org/about> acessado em 04/02/2021)

Além de capacitações dos beneficiários dos projetos realizados em parceria com o CERNE, o programa realiza também, oficinas curtas para disponibilizar os conhecimentos e tecnologias sociais geradas nos projetos com o público em geral. Dessa maneira, os alunos envolvidos no programa, têm a oportunidade de realizar pesquisas orientadas de referência e técnicas em diversas áreas, além de, conhecer projetos e produtos-modelo com suporte técnico e conceitual da equipe; desenvolver a autonomia criativa associada a uma percepção de realidade de projeto, contextualizando suas ações profissionais a partir das condições reais dos beneficiários e de acrescentar a sua formação uma visão humanista e social da sua profissão.

O programa CERNE tem atuado em parceria com algumas instituições desde o ano de 2017. Iremos destacar aqui, as parcerias em colaboração com o Centro Cultural Lá da Favelinha, foco do estudo de caso desta pesquisa.

No ano de 2018 surgiu a oportunidade de o programa CERNE trabalhar em colaboração com Lá da Favelinha via projetos de consultoria do SEBRAE-MG. A princípio o projeto era dar continuidade as ações de desenvolvimento da marca REMEXE, tanto que a mesma equipe do desafio fashion estaria envolvida, porém, por questões burocráticas do SEBRAE-MG não foi possível manter a mesma equipe e o projeto seguiu sendo feito com o programa CERNE e o Lá da Favelinha, mais especificamente a marca REMEXE. Essa parceria teve como intuito o desenvolvimento de uma coleção de produtos e serviços para o projeto Remexe, marca de produtos do centro cultural lá da favelinha. Essa parceria entre o Programa CERNE e o Centro cultural Lá da Favelinha deu frutos e rendeu parcerias no ano de 2019, para a produção de mais uma coleção de produtos com o projeto REMEXE. Na busca de responder o objetivo central desta tese, iremos debruçar nossos esforços de pesquisa nas metodologias de criação dos resultados da colaboração entre a marca REMEXE e o Programa CERNE nos anos de 2018 e 2019, no propósito de compreender como o processo de criação acontecia entre os beneficiários do projeto Remexe, os alunos e professores do programa CERNE, o objetivo é buscar identificar formas democráticas de criação e produção a fim de sistematizá-las para o compartilhamento de um protocolo de ação para projetos que futuramente gostariam de desenvolver coleções semelhantes.

5.5.1 Coleção Remexe + Cerne – Coleção É Curva - Ano 2018

Essa foi a primeira coleção do projeto Remexe em parceria com o programa CERNE, ela contou também, com a atuação do SEBRAE-MG. Assim que surgiu a proposta de trabalho entre o CERNE e o Lá da Favelinha, a prof. (a). Juliana Pontes, buscou o SEBRAE para iniciar os trabalhos devido ao calendário acadêmico que precisava ser cumprido. Até então a equipe que foi montada seria a mesma que trabalhou no desafio fashion. Iniciaram as atividades e reuniões com a comunidade, visitas de reconhecimento do local, apresentações de pesquisa, referências e algumas oficinas de capacitação, porém por questões burocráticas do SEBRAE, no decorrer das atividades a equipe não teve como permanecer a mesma, permanecendo apenas os componentes do programa CERNE, o Lá da favelinha e foram incluídos novos consultores do SEBRAE, que deram consultorias esporádicas.

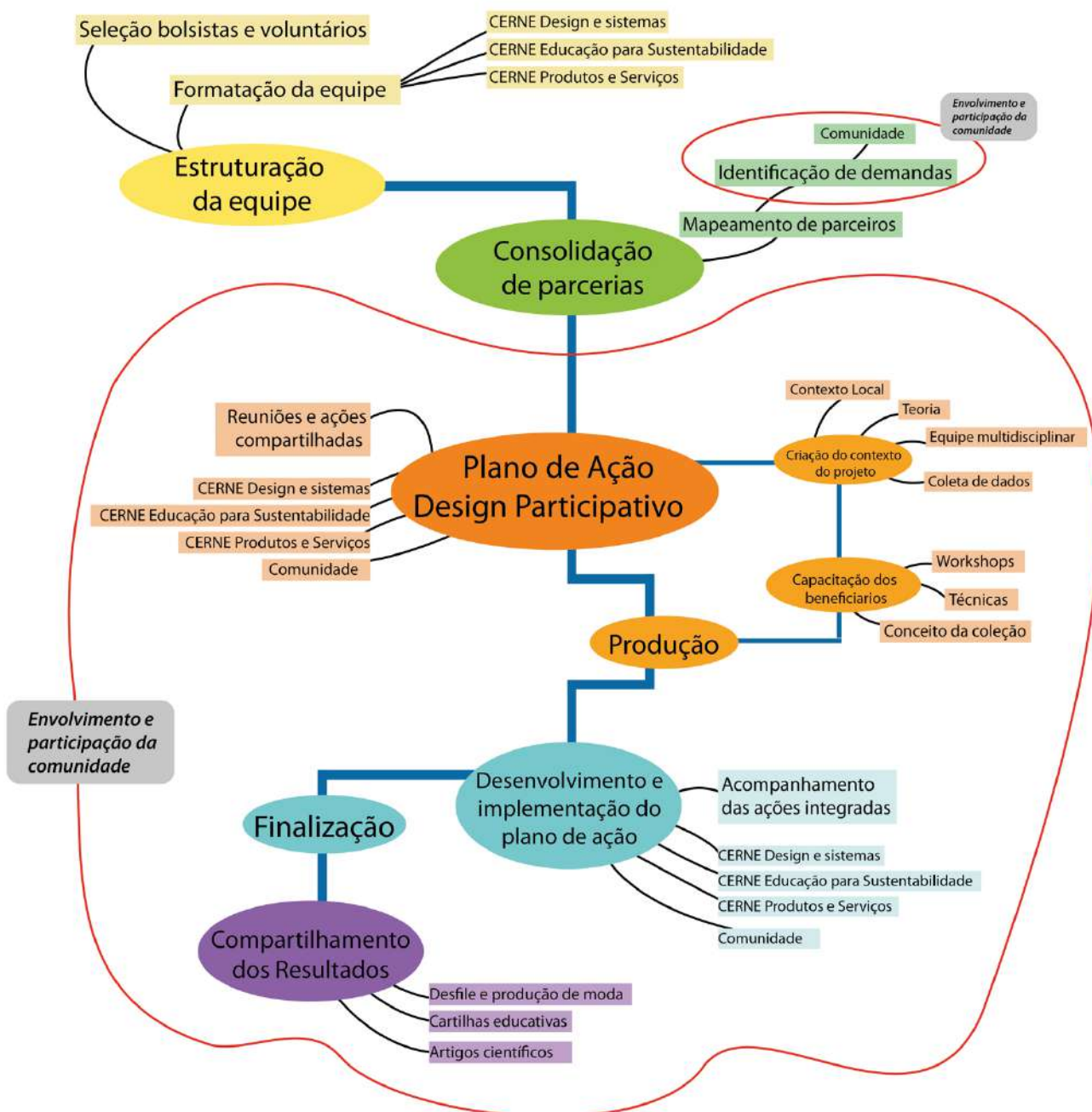
Em um primeiro momento houve uma baixa no ânimo dos envolvidos, mas logo eles entenderam que a necessidade de dar continuidade ao processo que havia se iniciado e a possibilidade de aprendizado que tudo isso daria ao grupo.

Figura 13 – Início do processo de colaboração entre Lá da Favelinha e Cerne, Primeiras visitas da equipe CERNE ao aglomerado e da Equipe Lá da Favelinha à Universidade FUMEC. Autor das imagens Gabriel Wendling bolsista de extensão do programa CERNE.



O modelo metodológico utilizado pelo CERNE no desenvolvimento da coleção É Curva, está exemplificado na imagem abaixo.

Figura 14 – Modelo metodológico utilizado pelo CERNE FUMEC junto com o REMEXE Lá da Favelinha no desenvolvimento da coleção É Curva. Fonte: desenvolvido pelo autor.



O modelo metodológico utilizado era dividido em 5 etapas sendo elas:

Estruturação da equipe, é a fase de construção e consolidação da equipe, sendo portanto uma fase mais interna do programa e da universidade, onde acontece a seleção de alunos bolsistas para participar do projeto e o momento de integração de alunos das diversas áreas de atuação do programa CERNE (arquitetura, design gráfico, design de ambientes, design de moda e design de produto).

A próxima fase é a **Consolidação de parcerias para cocriação**, este foi o momento de mapeamento de parcerias internas e externas à universidade. além do momento de contato com a comunidade e os beneficiários, projeto remexe, para o levantamento das demandas, desejos e expectativas.

Outro momento da metodologia é o **Plano de Ação (Cocriação e Design Participativo)**, este é o momento onde aconteciam reuniões de discussão de ações compartilhadas, entre programa CERNE e projeto Remexe para determinar quais os direcionamentos e conceitos seriam propostos, e também, aconteciam reuniões específicas de cada grupo pertencente ao programa CERNE, para alinhar como as ações iriam ser executadas. É possível dizer que esses momentos seriam a parte pensante do processo de criação, pois é onde surge a criação do contexto do projeto, levando em consideração o contexto local, aspectos teóricos, o conhecimento da equipe multidisciplinar e onde se faz uma coleta de dados. Nessa etapa de plano de ação também acontecia a parte prática inicial, desenvolvendo uma capacitação dos beneficiários com workshops para o desenvolvimento de novas técnicas e onde irá se formar o conceito da coleção, para dar início ao processo de produção. Abaixo temos imagens de algumas oficinas de capacitação e de consultorias ministradas por estilistas consultores do SEBRAE-MG.

Figura 15 – Consultoria de modelagem experimental, ministrada pelo estilista Rodrigo Cezario e Capacitação em Tie-dye e estamparia, ministrada pelos alunos bolsistas do programa CERNE. Autor das imagens Gabriel Wendling bolsista de extensão do programa CERNE.



A etapa seguinte foi o **Desenvolvimento e implementação do plano de ação (Cocriação e Design Participativo)** nela dá-se sequência à produção e acontece o acompanhamento das ações integradas entre CERNE e Remexe. Seguindo para a finalização do processo produtivo.

Figura 16 – Detalhes das soluções de costura encontradas. O aplique de bordado sobre a matriz de serigrafia na peça de upcycling e o lettering a partir da estética do pixo aplicado como patch com acabamento em bordado. Autor das imagens Gabriel Wendling bolsista de extensão do programa CERNE.



Por fim, a última etapa é o **compartilhamento dos Resultados** que acontece pela divulgação desses resultados por meio do lançamento da coleção criada e desenvolvida pela parceria CERNE e Remexe, por meio de um desfile e produção de moda. Além disso, é feita uma revisão dos conteúdos educativos e acadêmicos gerados durante o desenvolvimento da parceria por meio da geração de cartilhas educativas e artigos científicos.

Figura 17 – Produção do editorial de moda e desfile da coleção É curva. Autor das imagens Gabriel Wendling bolsista de extensão do programa CERNE.



5.5.2 Coleção Remexe + Cerne – Coleção Rejunte - Ano 2019

Essa foi a segunda coleção do projeto REMEXE em parceria com o programa CERNE, teve como diferencial uma aproximação maior entre os dois grupos, pois não, aconteceu sob mediação do SEBRAE-MG e sim em uma parceria direta entre o programa CERNE e o Lá da Favelinha, esse fato auxiliou no processo de cocriação e desenvolvimento de aproximação entre universidade e comunidade, favorecendo a geração de confiança entre os dois grupos, uma vez que não existia intermediários no relacionamento.

Se em 2018, o foco era muito no resultado por conta de cobranças de resultados palpáveis muito fortes por parte das instituições, em 2019, como as relações estavam mais horizontalizadas o foco estava mais nos processos, pois também o Lá da Favelinha já estava envolvido em outros projetos que davam estrutura para as ações deles como era o caso do Garota Hacker¹⁵, salienta Juliana Pontes coordenadora do programa CERNE em entrevista a esta pesquisa. “em 2018 era esperado de nós

¹⁵ O projeto Garota Hacker está melhor descrito na sessão de 5.3 deste mesmo capítulo.

resultados palpáveis a nível de produtos e resultados de comercialização, muito por conta da parceria com o SEBRAE-MG que tem mais esse perfil, já em 2019 nós pudemos ficar até o último minuto com eles nas oficinas, o que foi muito legal!" (PONTES, 2021).

Essa também era a expectativa do grupo lá da favelinha em relação a parceria, como confirma a Alcione dos Anjos (2021), gestora financeira do Centro cultural e participante do Remexe, em sua entrevista dizendo que

"já entramos no projeto sabendo que provavelmente não daria tempo de ter o fechamento de uma coleção pois o cronograma estava muito apertado. No entanto, aproveitamos muito o processo de criação e desenvolvimento, ao final os horários e as dinâmicas já estavam difíceis de serem mantidos pois precisávamos finalizar, também, as demandas do projeto garota hacker que nos levaria para Londres." (ANJOS, 2021).

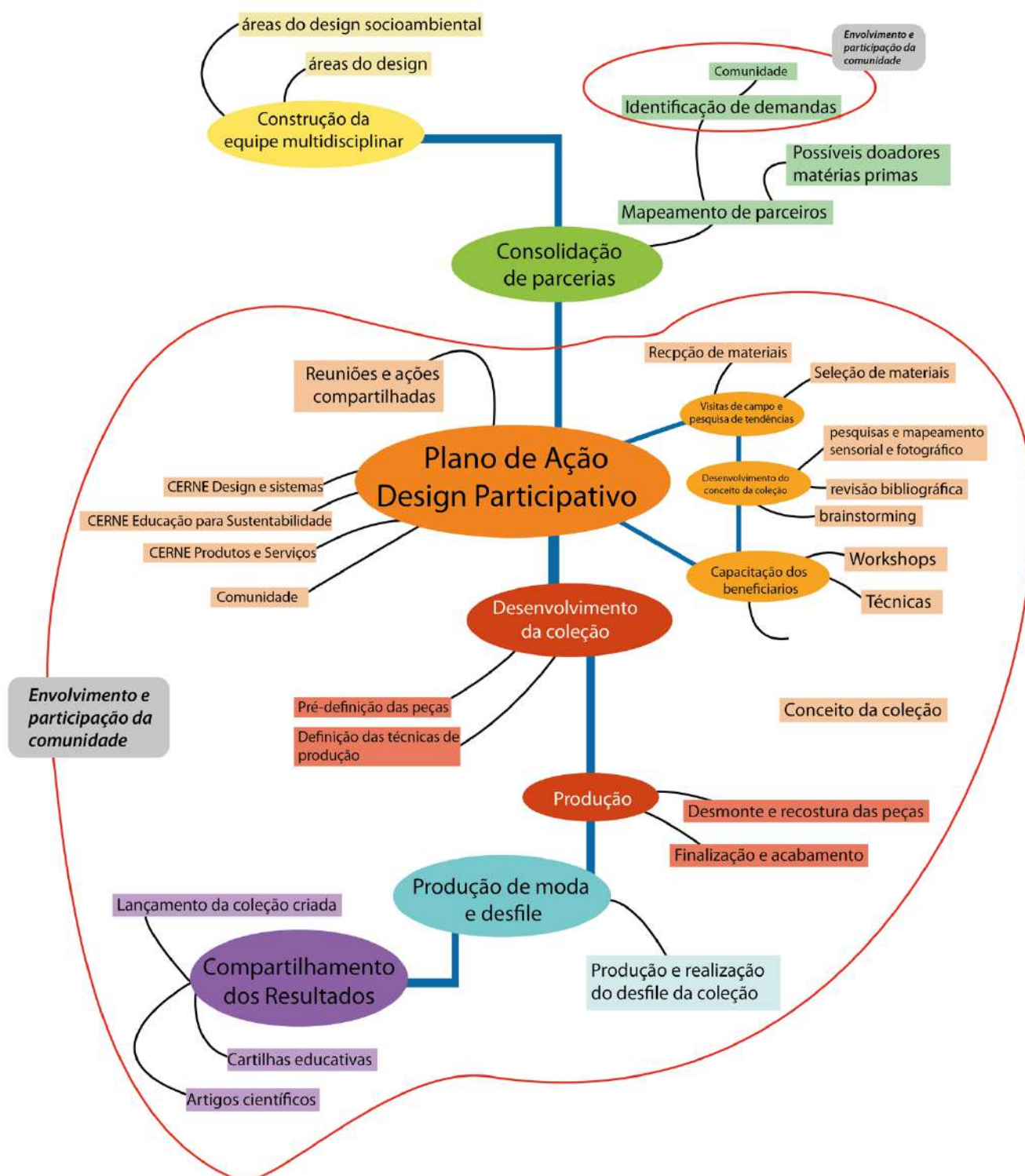
Ainda sobre o processo de experimentação vivido em 2019 nessa parceria e reforçando o caráter experimental como uma possibilidade de produto final do projeto o aluno Gabriel Wendling fala que apesar de não ter o desfile no final do processo como em 2018 houve um produto que é o conhecimento, a experimentação e vivência que é mais para o lado imaterial, porém é tão importante quanto um produto físico. (WENDLING, 2021). Realmente, a vivência e a experimentação são os caminhos que nesse tipo de projeto levam a construção de conhecimento que fortalece o grupo e faz com que ele possa seguir exercendo as atividades com mais confiança e de maneira autônoma ao longo do tempo. É esse tipo de relação imbricada na prática que fortalece também o processo do design participativo que é o mote principal do trabalho do CERNE.

De maneira geral o programa utiliza-se das metodologias do design participativo para desenvolver seus projetos entendendo que nem sempre ele é realizado por todo mundo com a mesma intensidade. Na atuação junto ao Remexe, Juliana Pontes considera que,

O entendimento do CERNE é que o design participativo é quando se tem as etapas do processo de design sendo executadas não só pelos designers e cada ator terá uma participação nesse processo de maneira diferente e com intensidades diferentes. No caso da parceria com o Lá da Favelinha tinha-se um projeto de design e uma metodologia que tinha que acontecer pois os alunos envolvidos no projeto tinham que estar atuando em design para que o programa se configure como extensionista e o trabalho estava sendo realizado em função da demanda do remexe. Portanto o processo pode ser considerado participativo pois envolvia todos os atores envolvidos, todos tendo voz no processo de alguma maneira só que obviamente em alguns momentos um ator entra mais que outro. (PONTES, 2021)

Abaixo mostramos o modelo metodológico utilizado pelo CERNE no desenvolvimento da coleção ReJunte exemplificado logo abaixo cada etapa do processo, lembrando que a intenção da construção do modelo não é enrijecer o processo, mas sim torná-lo mais palpável para o entendimento.

Figura 18 – Modelo metodológico utilizado pelo CERNE FUMEC junto com o REMEXE Lá da Favelinha no desenvolvimento da coleção Remexe 2 Fonte: desenvolvido pelo autor.



O modelo metodológico para a coleção ReJunte está dividido em 8 etapas sendo elas:

Como a equipe já estava estruturada e havia trabalhado na outra edição da parceria com o Lá da Favelinha, neste novo ano, foi preciso **consolidar a equipe** de forma a manter uma multidisciplinaridade. Nesse momento foram decididas as oficinas que iriam ser ministradas de acordo com as necessidades técnicas. Sendo assim o grupo teve capacitação em moda nas áreas de moulage intuitiva, molde, acabamento e customização de estampas; o design de produto e arquitetura, ficou responsável pela capacitação em mobiliário, manequins, luminárias e utilitários; a publicidade e o design gráfico pelas capacitações em mídias sociais, infográficos, identidade visual, embalagens e superfície. Além disso, a psicologia acompanhou o grupo para integrar melhor as dinâmicas e os participantes.

Com o intuito de **construir parcerias** fortes foi feito um mapeamento de parcerias internas e externas à universidade, além do levantamento das demandas junto ao REMEXE. Nessa etapa foram levantados possíveis doadores de matérias primas e definição do plano de ação da coleção, ou seja, escolha da melhor maneira de utilização dos recursos materiais disponíveis. Neste momento também aconteceu a redefinição da metodologia do projeto.

Figura 19 – Reuniões de alinhamento de pensamentos e discussão sobre mercado, publico alvo, divulgação e marketing a fim de construir um pensamento comum a cerca da marca remexe. Autor das imagens Gabriel Wendling bolsista de extensão do programa CERNE.



Como o foco dessa parceria eram mais os processos do que os resultados em si, a etapa de plano de ação focou bastante nos processos de capacitação dos envolvidos, pois assim, poderiam aproveitar bastante o tempo com eles para questões como pesquisas de tendência, desenvolvimento do conceito de coleção e desenvolvimento de técnicas de produção, por exemplo. Todas essas etapas faziam

parte do **plano de ação de design participativo**, onde aconteciam, além das capacitações, reuniões de discussão sobre o plano de ação para a construção do direcionamento do processo de produção da coleção.

Apesar de estar contido no plano de ação, estamos considerando o **desenvolvimento do conceito da coleção**, como uma etapa, pois é um processo primordial para o desenvolvimento da coleção. É o momento onde a partir de pesquisas e mapeamento sensorial e fotográfico, revisão bibliográfica e coleta de dados qualitativos foram levantadas áreas temáticas conceituais para a coleção por meio da técnica de brainstorming em um processo conjunto de colaboração entre costureiras do Remexe, alunos do CERNE e professores do CERNE. Foi realizado um *brainstorm*, em conjunto com as costureiras do Lá da Favelinha, para a criação do nome da coleção onde foi decidido focar nas formas arquitetônicas do aglomerado dando o nome de ReJunte para a coleção, com quatro linhas de produtos com nomes derivados desse conceito, que são: Reboco, chapisco, concreto e argamassa.

Figura 20 – Braisntorm coletivo para a criação do nome da coleção e das linhas de produtos. Autor das imagens Gabriel Wendling bolsista de extensão do programa CERNE.



Os **Workshops e oficinas de capacitação**, também fazem parte do plano de ação, no entanto, é o momento onde existe uma troca de conhecimento que é muito importante e enriquecedora para o projeto. Ao mesmo tempo em que os alunos do

Cerne ensinam em oficinas ministradas pelas costureiras eles também aprendem com oficinas ministradas por elas.

Figura 21 – Workshops de capacitação em moulage, acabamentos em costura, Estamparia e design de superfície. Autor das imagens Gabriel Wendling bolsista de extensão do programa CERNE.



Já a etapa de **desenvolvimento da coleção e produção** fica por conta da predefinição das peças, definição e ampliação das técnicas de produção (bordado, serigrafia, aplique, patch, tingimentos, etc.), desmonte e recostura das peças e por fim, finalização e acabamento das técnicas de produção nas peças.

Figura 22 – Desenhos das modelagens das roupas e o protótipo de uma das peças da coleção. Autor das imagens Gabriel Wendling bolsista de extensão do programa CERNE.



A etapa de **produção de moda** (fotos, vídeos, cabelo, maquiagem, catálogo, seleção de modelos, etc.) e **desfile**, não aconteceram exatamente como o previsto. As peças foram finalizadas e levadas pelo Lá da Favelinha para a viagem para Bristol, Inglaterra, e lá elas foram incluídas na ação que eles fizeram durante o desenvolvimento do projeto Garota Hacker. Mas aqui no Brasil, ainda, não foi produzido um editorial de moda e nem um desfile para essa coleção, muito por conta da pandemia do covid-19. No entanto como uma maneira de prestar contas a universidade foi realizado um ensaio fotográfico das peças prontas, sem modelos apenas as peças de roupas.

Figura 23 – Ensaio fotográfico das peças finalizadas para prestação de contas do projeto junto a universidade. Autor das imagens Gabriel Wendling bolsista de extensão do programa CERNE.



E por fim, a última etapa é o **Compartilhamento dos Resultados**, que prevê a disseminação dos resultados obtidos na parceria. Como já dito o lançamento da coleção criada aconteceu na Inglaterra, houve algumas matérias de jornais em Minas que falaram a respeito. Além disso, houve uma produção de conteúdos educativos

(cartilhas) e artigos acadêmicos gerados durante o desenvolvimento da parceria. Juliana Pontes (2021) salienta que para além disso o maior ganho da parceria foi o processo vivido com o grupo e que de certa forma a correria das datas e dos prazos de entrega no final trouxe um fator de realidade de mercado que favoreceu o aprendizado dos alunos da extensão, no entanto também, foi um pouco frustrante pois o resultado de tanto trabalho não foi visto por eles aqui no Brasil, e para ela, quem sentiu mais isso foram os alunos. Segundo Juliana Pontes (2021),

“Não conseguimos participar muito do final pois eles estavam muito corridos, parecia até que éramos fornecedores e de cliente para impressão de estampa, daí sentimos na pele como não é legal essa coisa de objetivar demais um processo desse” (Pontes, 2021).

A reflexão sobre a relação prazo x tempo é importante pois ambos são limitadores na relação entre instituição e beneficiário, e também, resultado x expectativas. Normalmente as instituições que executam os projetos são quem sofrem com os curtos prazos para entrega de resultados, porém nesse caso foi diferente, o Lá da Favelinha, beneficiária, era quem precisava entregar um resultado e quem tinha um prazo curto para cumprir nesse sentido a lógica se inverteu. No entanto, de qualquer maneira, objetivar as relações a nível de prestação de serviços pode fazer com que os resultados deixem a desejar para um dos lados, ou até mesmo para ambos os lados.

5.5.3 – Análise do Modelo Metodológico Usado na Parceria Remexe Favelinha + Cerne

Assim como os outros modelos metodológicos já analisados, os modelos utilizados pelo CERNE, serão consideradas as metodologias utilizadas para o desenvolvimento das coleções *É curva* e *ReJunte*. Essas metodologias também serão analisadas pela perspectiva dos critérios que esta pesquisa estabeleceu como sendo balizadores para uma relação democrática entre designers e beneficiários de uma comunidade durante o processo de interação em um projeto de cocriação de produtos ou serviços.

Quadro 05 – Análise do modelo metodológico CERNE-FUMEC com ações colaborativas com o REMEXE Favelinha Fonte: Desenvolvido pelo autor.

Análise do modelo metodológico CERNE - FUMEC com ações colaborativas com o REMEXE Favelinha				
Critérios		Etapa do modelo metodológico que mais se adequa ao padrão esperado para o critério		Justificativa
Valorização do saber local		Consolidação das parcerias (Identificação das demandas)	Plano de Ação: Criação do Contexto do projeto (Contexto local)	As etapas de identificação das demandas e de contexto local são as que estão diretamente relacionadas a questão do saber local e a valorização das questões do conhecimento do indivíduo em relação ao seu contexto.
Condições e processos democráticos	Autonomia	Plano de Ação: Capacitação dos beneficiários	Produção	A capacitação esta ligada diretamente com a questão da autonomia pois criar possibilidade de um novo conhecimento pode gerar autoconfiança e senso de pertencimento.
	Construção do conhecimento	Plano de Ação: Capacitação dos beneficiários		A possibilidade de geração de um novo conhecimento por meio de workshops e o contato com novas técnicas permite que os beneficiários estabeleçam novas conexões e conheçam novos mundos.

Análise do modelo metodológico CERNE - FUMEC com ações colaborativas com o REMEXE Favelinha (cont.)					
Critérios		Etapa do modelo metodológico que mais se adequa ao padrão esperado para o critério			Justificativa
Condições e processos democráticos	Tomada de decisão	Identificação das demandas	Produção	Desenvolvimento e implementação do plano de ação	Nas três etapas citadas a comunidade participa do processo de tomada de decisão, no entanto acreditamos que é na identificação das demandas que ela mais tem condições de emitir sua voz, pois é o momento que ela será ouvida com toda atenção em relação aos seus desejos e anseios.
	Participação coletiva e colaborativa	Identificação das demandas	Plano de ação Design participativo		O modelo metodológico quase que no todo é bem participativo, no entanto essas duas etapas são as mais participativas pois são os momentos onde os beneficiários estão em plena participação.
Inclusão	Qualidade de vida	Todo o processo			Especificamente não há uma etapa que contemple plenamente este quesito. No entanto podemos considerar que os resultados apresentados são de certa maneira indicadores de possibilidades de melhoria da qualidade de vida dos envolvidos.

Análise do modelo metodológico CERNE - FUMEC com ações colaborativas com o REMEXE Favelinha (cont.)			
Critérios		Etapa do modelo metodológico que mais se adequa ao padrão esperado para o critério	Justificativa
	Desenvolvimento humano	Todo o processo	Especificamente não há uma etapa que contemple plenamente este quesito. No entanto podemos considerar que os resultados apresentados são de certa maneira indicadores de possibilidades de desenvolvimento humano dos envolvidos
Inclusão	Equidade	Identificação das demandas	Talvez seja o momento durante todo o processo onde os beneficiários sejam de fato encarados de maneira equiparados
Relação com a sustentabilidade		Todo o processo	O diferencial do processo metodológico do CERNE para os demais é que ele leva em consideração o pensamento da sustentabilidade durante todo o processo e não só em uma etapa específica.

Ainda sobre estas análises ressaltamos alguns pontos da tabela. O fato da etapa de Identificação das demandas ter aparecido em 4 critérios diferentes faz com que esse recurso metodológico torne-se importante para o processo democrático entre designers e comunidade, ele é um momento de escuta ativa e atenta para que de fato sejam identificados os desejos e anseios da comunidade, e assim possam ser construídas estratégias para chegar a resultados possíveis.

Um outro recurso metodológico que se mostrou importante é a capacitação dos beneficiários, pois mostra-se um caminho para a construção de conhecimento e a autonomia. Ressaltamos, ainda, a importância de todo o processo pois essas ações

são globais e não isoladas, por isso que em alguns critérios somente considerando todo o processo para dar conta de complexidades como o desenvolvimento humano, por exemplo.

Além dessas análises foram feitas relações entre as etapas do modelo metodológico da CERNE utilizado na colaboração com o Remexe Lá da Favelinha e os parâmetros de insurgências macro e micropolíticas desenvolvidos por Rolnik (2018) e adaptados para o contexto de codesign em grupos produtivos em comunidades com contextos sociais frágeis. O objetivo desse cruzamento é perceber a potencialidade dessas etapas no processo de insurgência, ou seja, aspectos de resistência as ações do capitalismo cognitivo que age sobre a vida dos sujeitos, potencializando esses territórios como locais cidadania insurgente. Sendo assim com relação aos parâmetros de insurgência macro e micropolíticas de ações do design no contexto de participação em espaços de cidadania insurgentes analisamos que com relação ao:

- **Foco** - Em relação aos aspectos macropolíticos as etapas de **Identificação das demandas** e a que mais atendem a busca de redução da desigualdade na medida em que incluem as pessoas da comunidade no processo do projeto, onde as mesmas são capazes de manifestar seus desejos, subjetividades e seus potenciais de criação, visto que normalmente esse acesso aos processos de escolha e tomada de decisão são negados e ou limitados a equipe executora do projeto, os designers. Micropoliticamente a etapa de **criação do contexto do projeto**, proporcionam ampliação do contexto dos sujeitos envolvidos com a metodologia, ampliando assim as possibilidades de os mesmos criarem novas possibilidades de realidade a partir do seu contexto local e com o auxílio de uma equipe multidisciplinar.
- **Agente de potencial** – De forma macropolítica a Identificação das demandas fortalece a construção de agentes em potencial na medida que redefine a posição das pessoas na solução de problemas, normalmente em comunidade em risco social, as soluções chegam prontas, portanto quando você descola essa lógica e faz com que as próprias pessoas identifiquem quais os problemas que para elas são mais importantes a força de mudança fica mais latente. Micropoliticamente a capacitação dos beneficiários auxilia a formação de agentes em potencial pois, favorece ao individuo o entendimento da sua força

criadora, por meio de oficinas criativas de maneira individual ou coletiva, fortalecendo também sua relação com o seu território e o seu lugar.

- **O que move os agentes** – Compartilhar os resultados, seja por meio dos desfiles ou produção de moda, cartilhas ou artigos científicos, como é o caso do CERNE, é um ativador dos agentes de maneira macropolíticas. Isto porque, é o discurso sobre essas novas possibilidades de inclusão social pelo design que irá gerar a visibilidade. Já, micropoliticamente, os agentes se movem pela capacitação dos beneficiários, uma vez que as ações de design presentes nessa possibilidade metodológica levam em direção a uma autonomia dos sujeitos na medida que eles criam e desenvolvem novas linguagem que reafirmam o seu lugar no território e no espaço onde vivem.
- **Intenção.** – Assim como a ação dos agentes a intenção é ativada macropoliticamente pelo compartilhamento dos resultados que no caso do CERNE acontece pelo desfile, produção de moda, cartilhas e pelos artigos científicos. Pois são esses resultados que dão projeção à comunidade e do trabalho realizado ali. Mostrando o quanto a criatividade e a expressão desses sujeitos têm valor e o quanto eles são capazes de modificar a sua realidade, levando-os a ocupar lugares que antes eram negados a eles. E da mesma forma, micropoliticamente, a capacitação dos beneficiários irá agir como um fator preponderante no desenvolvimento da linguagem e maneira e intenção desses sujeitos se expressarem para o mundo.
- **Modos de operação** – Modo de operação diz respeito as ações para a consolidação de parcerias, que no caso do CERNE podem ser internas e externas a universidade. O intuito dessas parcerias é fazer com que o projeto acontece e chegue a novos patamares de convivência ou existência dentro da sociedade, portanto, elas podem funcionar no nível macropolítico. Já no nível micropolítico vamos considerar o plano de ação design participativo como sendo a referência para o modos de operação pois, são ações participativas cocriadas e geridas por designers e comunidade visando dissolver as relações de poder.
- **Modos de cooperação** – O plano de ação design participativo funciona de maneira macropolítica para o modo de cooperação na medida que cria e possibilita o trabalho coletivo de uma equipe multidisciplinar e ao mesmo tempo organiza e redistribui tarefas ao criar redes de trabalho. Micropoliticamente, o

modo de cooperação se dá por meio da construção de um pensamento comum e processos de design mais horizontalizados e relações de poder sejam distribuídas. No modelo metodológico do CERNE dentro do plano de ação a parte de Reuniões e ações compartilhadas exerce exatamente essa função de equalizar o pensamento entre as equipes da rede de trabalho. Isto acontece por meio de reuniões constantes ao mesmo ponto que horizontaliza as relações de poder pois cada grupo consegue definir suas demandas em reuniões específicas.

6 APLICAÇÃO DAS METODOLOGIAS CIDADÃS SISTEMATIZADAS NO PROJETO COISAS DO CAMINHO

A partir da proposta de sistematização das metodologias colaborativas utilizadas pelos designers em conjunto com o centro cultural Lá da Favelinha, e também, das análises dos parâmetros de insurgência macro e micropolíticos dessas ações no contexto de participação em espaços de cidadania insurgente, descritos anteriormente, optamos pela busca da validação por meio da prática. Dessa maneira, escolhemos uma instituição que pudesse nos receber e estivesse disposta a colaborar com esta proposta. Nesse sentido a escolha foi realizada por afinidade e aproximação.

A instituição escolhida foi o Centro de Integração Social Francisco Cândido Xavier - CISFCX, mais conhecido como Casa do Caminho. Com sede na cidade de Pedro Leopoldo, região metropolitana da Belo Horizonte e situada no bairro Santo Antônio da Barra na localidade do garimpo, território tradicional do bairro e socialmente muito carente. A instituição atua na ação social por muitos anos. Basicamente sempre funcionou como um centro de apoio à comunidade na assistência de necessidades básicas principalmente alimentação e vestuário, que são doados por pessoas e empresas da cidade. Atualmente, após uma reforma, o CISFCX conta com uma boa estrutura física, com uma cozinha industrial ampla, salas de costura, sala de prática artesanais.

Figura 24 – Espaço do Centro de integração social Francisco Candido Xavier. Autor das imagens Fernando Malaquias.



Todos esses espaços já abrigaram atividades em outros momentos e estavam sendo subutilizados. A proposta do presidente da instituição, Fernando Malaquias, é criar maneiras para a utilização do espaço pela comunidade, no intuito de desenvolver ações que minimizem os problemas sociais do bairro e da região, problemas como: alcoolismo, desemprego, envolvimento com drogas, etc.

A proposta é que a estrutura de funcionamento do CISFCX passe de projeto social para negócio social, desenvolvendo possibilidade de geração de renda com atividades que já acontecem no espaço e outras que poderão vir a ser implementadas.

O quadro abaixo mostra a estrutura de trabalho do CISFCX, atualmente, com as atividades que estão em funcionamento e as atividades propostas para o futuro.

Quadro 06– Fluxograma da estrutura e atividades do Centro de Integração Social Francisco Cândido Xavier. Fonte: Desenvolvido pelo autor.



A proposta é de utilizar os espaços que existem e investir em um projeto maior que é o Programa de Educação Complementar, que tem como objetivo o atendimento de alunos da Escola Municipal Santo Antônio da Barra e suas famílias em regime de

contra turno. Além de atuar na educação por meio de práticas pedagógicas mais inclusivas e democráticas pretende-se desenvolver a ludicidade durante esse processo. A inclusão da família seria a partir de atividades de fortalecimento de vínculos, capacitação profissional e atividades que possam gerar renda.

Atualmente, todo o esforço de ação do CISFCX tem sido para colocar em prática este programa. Para que isto aconteça, planeja-se a utilização dos espaços a partir de propostas que possam gerar recursos financeiros e à medida que estas ações forem acontecendo serão incluídas capacitações profissionais e formas de utilizar esses processos como espaços pedagógicos para as famílias e alunos.

Algumas áreas já contavam com projetos em andamento. É o caso da ACEA – Área Coletiva de Experiência Agroecológicas que já realizava atividades em colaboração com a Escola Municipal, vizinha a instituição, com ações educativas a partir dos conhecimentos e saberes agroecológicos.

Figura 25 – Ações dos voluntários da ACEA- área coletiva de experiência agroecológica com os alunos da Escola Municipal Santo Antônio da Barra com ensinamentos sobre agroecologia. Fonte: Imagens de arquivo da instituição.



A Cozinha Comunitária, também, já estava com atividades. Um grupo de senhoras da comunidade fabrica doces que são vendidos na cidade garantindo recursos financeiros para manutenção do espaço.

Figura 26 – Cozinha da Casa do Caminho e voluntários trabalhando. Autor das imagens o próprio autor.



As salas de informática, artesanato e de costura não estavam tendo atividades, essas duas últimas, eram salas equipadas e possuíam muitos materiais para serem utilizados. Alguns desses materiais foram doados e boa parte deles foram comprados em projetos passados, além disso, a sala de costura conta com máquinas industriais disponíveis para o uso.

Figura 27 – Sala de artesanato e de costura, Alunas da prática de pesquisa tendo aulas de corte e costura. Autor das imagens Juliana Ribeiro.



Portanto este era um ótimo cenário para experimentar as metodologias sistematizadas por essa pesquisa, no sentido que, possui características semelhantes ao território onde as metodologias originais foram desenvolvidas (regiões periféricas, com problemas sociais evidentes) e abertura por parte dos envolvidos no projeto. No caso do CISFCX eles ainda tinham uma estrutura pronta para ser utilizada.

A proposta de aproximação e trabalho com a casa do caminho surge como uma possibilidade de prática da pesquisa de doutorado, além, da oportunidade de

experimentar práticas democráticas de design com a comunidade e perceber se caminhos que já foram trilhados por outras pessoas podem servir como modelos de práticas efetivas de design participativo.

Em março de 2020, a covid-19 foi caracterizada pela Organização mundial da Saúde – OMS como uma pandemia. O termo “pandemia” se refere à distribuição geográfica de uma doença e não à sua gravidade. A designação reconhece que, no momento, existem surtos de COVID-19 em vários países e regiões do mundo. Com isso, as medidas de segurança e de saúde previam processos de higienização e isolamento social, entre outras coisas. Por conta disso, vários processos de pesquisa desse trabalho ficaram prejudicados: entrevistas, práticas, encontros com grupos e ou pessoas que poderiam contribuir para o desenvolvimento da pesquisa.

No entanto, com o decorrer do tempo fomos encontrando outros meios para encurtar as distâncias do isolamento, vídeo chamadas para algumas entrevistas, mas, infelizmente, nem todas foram possíveis de acontecerem dessa maneira ou encontros presenciais segundo as normas sanitárias, quando os protocolos de saúde já os permitiam.

6.1 Primeira prática de pesquisa no CISFCX

Já existia uma certa aproximação, com a casa do caminho pois conhecia as ações da casa há algum tempo e já tinha vínculos com pessoas que frequentavam e eram voluntários, e isto, facilitou um relacionamento para uma aproximação com o CISFCX, no sentido de parceria de prática de pesquisa.

O início dessa prática aconteceu durante os primeiros meses do ano de 2020, o CISFCX, estava fechado por conta da pandemia, mas passando por uma reforma para a reestruturação da sua cozinha e alguns ajustes na estrutura física dos outros ambientes. No final do mês de maio as obras acabaram e a comunidade (cerca de 5 ou 6 senhoras) iniciou a produção de doces nesta cozinha. Estes doces eram vendidos e assim geravam renda para auxiliar na manutenção do espaço. Aos poucos, mesmo com a pandemia, as atividades iam sendo retomadas, tudo dentro dos protocolos sanitários e de proteção a saúde. Até então as pessoas que estavam trabalhando nas atividades eram os voluntários do projeto, cerca de 10 pessoas que se revezavam entre trabalhos estruturais, manutenção, pintura, horta e cozinha, o atendimento externo a comunidade estava suspenso devido a pandemia.

Os primeiros encontros da prática de pesquisa começaram em junho de 2020 quando a situação da primeira onda da pandemia da covid-19 parecia começar a amenizar, os protocolos sanitários já permitiam o encontro de 15 pessoas com distanciamento de 1 metro, uso de máscara e álcool em gel. Para esse primeiro encontro foram chamados os voluntários que participavam das atividades da casa no momento e que tivessem interesse em participar da formação de uma equipe multidisciplinar para o desenvolvimento de atividades com a comunidade para geração de renda. O intuito desse encontro foi perceber quais eram, conhecer mais sobre a atuação da casa e quais eram reais demandas. Participaram desse encontro, eu, Luiz Lagares (designer), Fernando Malaquias (Engenheiro e responsável pela casa), Paola Bellezzia (Pedagoga Waldorf), Juliana Ribeiro (Designer de moda e Terapeuta Ocupacional) e Carolina Malaquias (Administradora e Artesã). Todos se apresentaram e falaram sobre suas experiências, desejos de trabalho e expectativas com a proposta.

Figura 28 – Primeira reunião da prática de pesquisa e formação da equipe multidisciplinar. Fonte: próprio autor.



Finalizando a conversa, foi levantada a importância da valorização dos saberes locais e da participação da comunidade para a cocriação das ações desse projeto, pois, é de suma importância que a comunidade abrace a causa. Portanto, foi proposto um próximo encontro com integrantes da comunidade para que pudessemos entender o cenário atual da comunidade e quais eram as perspectivas e desejos deles a respeito da nova proposta de utilização do espaço do CISFCX. Com essa conversa seria possível levantarmos demandas de trabalho para cada profissional que desejava contribuir e colaborar.

O segundo encontro foi uma conversa e escuta com a comunidade para delinear o cenário atual da comunidade e saber seus desejos e anseios com relação a participação na proposta de codesign do negócio social do CISFCX. Além disso este foi um momento para levantar demandas da comunidade para atuação do trabalho da equipe multidisciplinar que se formou. É importante lembrar que por mais que naquele momento o cenário da pandemia estava se afrouxando, comércio voltando abrir e as normas sanitárias permitindo encontros ainda de maneira restritiva, seguimos todas as normas de saúde para nossos encontros. Optamos por convidar um número reduzido de moradores da comunidade para que nenhum participante fosse exposto ao risco de contaminação. Foram utilizadas normas de higiene e distanciamento social. Participaram da reunião 5 moradoras da comunidade que já frequentavam as atividades de assistência social do CISFCX, além da equipe de trabalho.

Figura 29 – Encontro de escuta da comunidade. Fonte: próprio autor.



A conversa foi comandada pela voluntária Paola Bellezzia, pois ela já tinha uma proximidade com as participantes. Foi uma conversa informal com o intuito de saber como a comunidade estava no momento da pandemia com relação a violência, drogas, alcoolismo (aspectos que são recorrentes nessa área da cidade).

Alguns pontos da conversa:

- Foi levantado como a violência cresceu na região muito por conta do alcoolismo e envolvimento com drogas. O impacto desses aspectos no cotidiano das famílias. Foi dito como o trabalho feito no CISFCX auxilia nessas questões e ajuda essas famílias.
- Esse bairro tem por cultura mais forte o congado. Nele tem duas guardas de congado, uma familiar, onde os envolvidos são iniciados desde pequenos. E uma guarda só de mulheres. Das pessoas que participaram a maioria delas participa de pelo menos uma das guardas. Foi interessante o desejo de participação nas guardas pelas adolescentes presentes.
- Os participantes falaram do seu dia a dia durante o momento da pandemia e como isso tem afetado seu rendimento nos estudos, trabalho ou ate mesmo no dia a dia dentro de casa.
- Entre as participantes havia duas adolescentes, que falaram sobre seu dia a dia, suas atividades antes da pandemia e durante ela. Seus desejos e sonhos. A vontade de trabalhar com gastronomia, do desejo de aprender a usar tecnologias como informática e celulares e aprofundar no aprendizado das redes sociais. Desejo também das senhoras presentes na reunião.
- As senhoras apresentaram queixas de dores corporais e como elas gostariam de ter um atendimento fisioterapêutico no espaço ou aulas de massagem para aliviar as dores. O Fernando, presidente da casa do caminho, falou que já tiveram esse tipo de atendimento mais na época ele foi pouco utilizado pela comunidade e atendeu para a possibilidade de retomada. Desde que, a comunidade demande mais do profissional que estiver lá.
- Uma das participantes, a Sandra, que é uma agente social do CISFCX dentro da comunidade ela faz a ponte entre a comunidade e a instituição na distribuição de cestas básicas e outras formas de assistência. Ela

também auxilia na cozinha e na produção da sopa que é distribuída para a comunidade. Além de também auxiliar na produção de tapetes com outras senhoras.

- Esse grupo produtivo dos tapetes de retalho é composto por 9 senhoras que fabricam tapetes de retalhos amarrados. São pessoas que têm habilidade manual e conhecimento da técnica e podem ser replicadoras desta. A produção do tapete acontece mais de maneira terapêutica do que com o intuito de geração de renda. Há relatos de pessoas que tiveram sua condição de saúde mental e física melhorada com o envolvimento nessa atividade. Foi levantada a possibilidade de criar meios dessa produção passar a ser com foco em geração de renda.
- Uma outra demanda surgida pela comunidade, tanto pelas adolescentes como pelas senhoras, é a vontade de aprender a usar o computador e o celular. Uma delas relatou que não tem celular pois não sabe “mexer” e que sente inferior pois todo mundo sabe e só ela não. Já as adolescentes é o desejo de saber mais sobre as redes sociais.

Perguntadas sobre se elas achavam que as pessoas teriam o interesse em participar das atividades da casa, as senhoras acreditam que sim, que outras mulheres gostariam de participar. Já as adolescentes falaram que talvez, que seria preciso ter algo que interessasse os amigos, pois a maioria não se interessa, quer só ficar em casa mexendo no celular ou andando à toa na rua.

Ao final da escuta, agradecemos a contribuição e a troca delas para conosco e conversamos sobre algumas limitações nas atividades devido ao Covid-19. Foi levantado que não teríamos como trabalhar diretamente com as idosas que trabalham com os tapetes pois elas são grupo de risco direto de contaminação pelo corona vírus. No entanto vamos pensar uma forma de trabalho com elas, talvez entrega de material para que elas não parem de fazer os tapetes nesse momento.

Diante dessa limitação do corona vírus, decidimos que iríamos tentar trabalhar com os adolescentes e com um número reduzido de 6 pessoas, pois assim conseguiríamos trabalhar e manter as normas da vigilância sanitária.

Com essa definição as adolescentes disseram sobre a necessidade de ter algo interessante. Perguntamos se elas achavam que se envolvesse rede social, vídeos e

fotos se os adolescentes gostariam. Elas responderam que acreditavam que sim e que tinham amigos que poderiam chamar para participar.

Diante disso, a equipe se reuniu para pensar como atender essa demanda e criar uma proposta que pudesse atrair adolescentes de 13 a 18 anos para participarem de uma atividade.

Decidimos de forma coletiva e colaborativa que iríamos fazer uma curso rápido que integrasse algumas das demandas. Entre elas: atividade física, uso de tecnologia (celular) e autocuidado. O intuito dessas atividades seria gerar um engajamento dos jovens para com as atividades exercidas no CISFCX para que futuramente tivéssemos um grupo coeso para o projeto de geração de renda por meios das áreas de atuação da casa. O intuito era sensibilizar esses adolescentes para a importância de atuação na casa e fortalecer o vínculo deles com o CISFCX. A atividade física foi uma demanda das adolescentes que estão em casa sem fazer atividades que elas gostam. O uso do celular para redes sociais também é uma demanda delas e o auto cuidado ou auto imagem foi uma demanda do grupo de profissionais por acreditar que por meio da promoção do autocuidado possam ser levantados valores que fortaleçam as raízes culturais desses adolescentes com a comunidade, que possa despertar neles o desejo de participar de ações futuras da casa, além é claro, da valorização e reconhecimento deles como pessoas integrantes e participantes do processo de construção desse espaço.

Foi realizada uma primeira proposta de atividade com adolescentes da comunidade com o intuito de envolvê-los nas atividades da casa. A atividade consistia em 4 encontros com atividades físicas, curso rápido de fotografia pelo celular e de autocuidado maquiagem e a ideia era finalizar com uma aula sobre redes sociais.

Antes de começar as atividades com os adolescentes tivemos um encontro com a equipe para alinharmos as ideias e criamos um pensamento comum, esse processo é importante para que todos falem a mesma linguagem e tenham o mesmo comportamento afim de evitar desencontros.

Apresentei a proposta de estrutura dos encontros e discutimos como poderíamos atuar, chegamos a conclusão que cada pessoa responsável por dar a aula no dia ficaria por conta do conteúdo, no entanto, ele deveria conter a ideia da importância do adolescente se envolver nas atividades da casa (cozinha, ateliê de artesanato, ateliê de moda e horta comunitária) no sentido delas serem uma possibilidade de geração de renda futura. Após essa primeira reunião, Paola Bellezzia, fez uma visita a alguns

adolescentes da comunidade convidando-os a participar das atividades. O retorno foi bem interessante pois a maioria dos quais ela teve contato ficou muito interessado em participar. Ao todo ela convidou 9 adolescentes. E estamos na expectativa que vão 5 ou 6 deles.

As dificuldades encontradas nesse primeiro encontro foram as que algumas pessoas não estavam presentes o que prejudicou a questão do alinhamento das ideias. Um ponto complicado nesse tipo de prática é trabalhar com o voluntariado, pois, a relação do voluntário com o compromisso é muito tênue. Ele está comprometido com aquela questão até o momento em que não surge algo que não mais o interesse, ou seja, caso surja alguma outra atividade ou ação que desperte maior interesse do voluntariado ele deixa de fazer aquela atividade para fazer outra. Isto pode acontecer por vários motivos, falta de uma remuneração, falta de reconhecimento do trabalho, achar que não está sendo especial ali naquele lugar, etc. Portanto, lidar com a ausência das pessoas que se comprometeram a realizar uma atividade é algo a ser contornado nesse tipo de prática. No entanto, os impactos da falta dessa atividade proposta ou a realização dela por uma pessoa não capacitada gera resultados que muitas vezes não são os esperados.

O reflexo da ausência das pessoas nessa reunião de alinhamento de ideias fez com que as atividades subsequentes fossem afetadas na medida em que elas não tinham informações suficientes para lidar com os imprevistos que pudessem acontecer.

O Primeiro dia do curso: o dia de atividade iniciou no gramado da casa, com uma atividade de respiração e alongamento, leitura de palavras inspiradoras e logo depois fomos para a aula de fotografia. Tivemos uma parte teórica, rápida, onde foram passados alguns conceitos sobre como desenvolver o olhar na fotografia e depois exercícios práticos pelo espaço do centro de integração. Após essa aula tivemos a atividade de auto maquiagem e autocuidado. Os pontos positivos desse primeiro dia foram que tivemos a participação de 4 adolescentes e 4 voluntários da casa. Os participantes se mostraram interessados e animados. O ponto negativo ficou por conta da ausência da voluntária que iria ministrar a atividade física. Esta atividade era uma das mais esperadas pelas adolescentes, tivemos que improvisar uma atividade, que claramente não agradou.

Figura 30 – Primeiro dia da prática com a comunidade, Aulas de fotografia para celular e oficina de autocuidado. Fonte: próprio autor.



O segundo dia de curso: Chegamos antes para higienizar o local. Foram divididos 3 espaços: área externa, onde aconteceram as atividades físicas de alongamento; sala de aula, onde aconteceu a parte teórica da oficina de fotografia e salão grande, onde aconteceu a atividade de autocuidado. Neste dia estavam presentes 3 adolescentes e 6 voluntários da casa. A atividade física, neste dia, ficou por conta do Jamerson que deu uma aula de Lian Goung. Após a atividade física foi realizada a segunda parte da oficina de fotografia. Dividida novamente em uma parte prática e uma teórica. Nesse dia estavam presentes algumas pessoas que não estiveram na outra parte. Diante disso, foi feito uma retrospectiva do que tínhamos falado no dia anterior, até mesmo como forma de lembrarmos o que já tínhamos conversado, e foram apresentadas novas técnicas a respeito da fotografia para celular.

Figura 31 – Segundo dia da prática com a comunidade, aula teórica e prática sobre fotografia e oficina de maquiagem. Fonte: próprio autor.



Foi combinado um encontro extra na quinta feira dia 23/07, para uma aula sobre composição fotográfica para os produtos da casa do caminho. Este é o dia que as voluntárias do setor da cozinha se reúnem para fazer doces que são vendidos para gerar renda de manutenção da casa. O intuito desse encontro é utilizar dos conhecimentos da fotografia que estão sendo gerados para fazer fotos de divulgação desses produtos, além de incluir as pessoas da comunidade nas atividades da casa e despertar o interesse de participação deles.

O resultado da parte prática foi bem interessante pois todos conseguiram fotos com boas composições. Na continuidade das atividades do dia, foi realizada a oficina de auto maquiagem. Rodrigo Marques falou sobre produtos para cada tom de pele e como utilizá-los para um melhor resultado. Todas as participantes estavam atentas as orientações e o resultado foi satisfatório para todas.

Dificuldades encontradas: A dificuldade tem sido fazer com que as adolescentes interajam mais. É perceptível que elas estão interessadas, estão incorporando o conhecimento e gostando das atividades, porém, elas não participam não perguntam

e não conversam direito. Os encontros aconteciam todos os sábados e tivemos um final de semana no meio da atividade sem encontro em virtude de um feriado.

Aula extra do dia 23/07: Essa aula foi marcada pois era um dia em que as senhoras que faziam doces na cozinha iriam trabalhar e nós queríamos fotografa-las para alimentar as redes sociais da Casa do Caminho e além disso seria uma maneira de integrar as adolescentes com uma das atividades da casa. No entanto, nesse dia nenhuma das adolescentes que estavam indo ao curso compareceu a atividade. Foi bem frustrante. Tínhamos preparado cenários para a produção fotográfica e no planejamento a aula de auto cuidado seria antes para maquiar as senhoras para as fotos. Esperamos cerca de uma hora e nenhuma adolescente chegou. Então decidimos fazer a oficina com os voluntários que estavam presentes. Realizamos a oficina de auto maquiagem e logo depois a oficina de fotografia. No final foi um dia muito produtivo e que rendeu ótimas fotos.

Figura 32 – Dia extra no curso. Prática de fotografia com os doces produzidos na cozinha da Casa do caminho. Fonte: próprio autor.



O ponto negativo foi a ausência das adolescentes talvez por conta do hiato de um final de semana sem o curso. O ponto positivo é que percebemos um outro grupo que poderia ser o foco das atividades, um grupo que estava muito mais engajado nas

atividades e que antes não as tínhamos percebido como grupo foco, que eram os voluntários e as senhoras que já estavam trabalhando na cozinha.

Ao final das atividades nos reunimos e reavaliamos o andamento do curso, chegamos a conclusão que esta prática não estava tendo o resultado que esperávamos talvez porque focamos no grupo que não estava mais engajado nas atividades da casa, trabalhar com os adolescentes no momento da pandemia iria requerer de nós um tempo muito maior para resultados satisfatórios, talvez as atividades que estavam acontecendo no momento não eram tão interessantes para os adolescentes, enfim eram muitas as dificuldades a serem enfrentadas e pouco tempo para solução dos problemas. Decidimos então mudar o rumo das atividades. No entanto, teríamos um último encontro para finalizarmos o curso e o conteúdo de fotografia e adiantar o assunto de redes sociais e a finalização da oficina de cuidados pessoais com dicas para cuidados no dia a dia.

O terceiro dia do curso: antes deste dia fomos atrás das adolescentes para reforçarmos a importância delas irem a aula para finalizar o curso. Nesta dia, somente duas delas foram a aula e 6 dos voluntários. Finalizamos o conteúdo do curso de fotografia e conversamos sobre rede sociais mais especificamente Instagram e Facebook. Além disso, finalizamos também a oficina de autocuidado com dicas de cuidados com a pele no dia a dia.

Os pontos positivos são que, apesar de adiantar o termino do curso em um dia conseguimos cumprir com o conteúdo. Duas alunas das adolescentes finalizaram e 6 dos voluntários. Os pontos negativos estão no fato de ter percebido o desinteresse das adolescentes no meio do curso e ter que adiantar o final do curso. A falta de compromisso de alguns membros da equipe que acabaram prejudicando o andamento das atividades e auxiliaram na quebra de expectativa do curso por parte dos participantes.

O ganho maior, da experiência dessa primeira prática, foi a possibilidade de aprender com o erro. Precisou passarmos pela frustração de errar com o curso voltado para os adolescentes para percebermos que as pessoas que estavam engajadas no projeto desde o inicio eram os voluntários da casa. Eles quem estavam animados e com desejo de criar, desenvolver e fazer algo novo ali naquele espaço.

6.2 Segunda prática de pesquisa no CISFCX

A partir da experiência da primeira prática mudamos o rumo das ações e voltamos ao ponto de entender quais demandas seriam possíveis atender no cenário de trabalho com os voluntários. A princípio tínhamos voluntários que trabalhavam na horta, na cozinha e interessados em trabalho nas salas de costura e artesanato. Buscamos então mapear o que tínhamos de mão de obra, matéria prima e estrutura funcionando para que pudéssemos projetar como trabalhar. Em uma reunião com os voluntários foi perguntado se eles tinham interesse de fazer atividades em outras áreas, as pessoas que trabalhavam na horta se manifestaram dizendo que gostavam mesmo era de ir para horta, algumas senhoras que trabalhavam na cozinha também trabalhavam com costura e se dispuseram a trabalhar nessa área e alguns outros voluntários estavam dispostos a trabalhar no que fosse preciso e aprender. Depois dessa reunião fomos verificar o que tinha de material nas salas de costura e de artesanato. Encontramos muito material parado, rolos de tecido americano cru, linhas, diversos outros materiais que poderiam ser utilizados para produtos na área da costura. Na sala de artesanato encontramos uma quantidade grande de pedrarias para bijuteria, papéis e outros materiais, todo esse material foi comprado ou doado por empresas para iniciativas que já aconteceram anteriormente na casa.

Percebemos a oportunidade de trabalhar com esses materiais e essas pessoas com a possibilidade de desenvolvimento de produtos e geração de renda para as atividades da casa assim como a produção dos doces já estava fazendo. Seguimos, portanto, um processo mais focado na produção de produtos, passando por um momento de criação, oficinas criativas, desenvolvimento de ideias, produção e finalização das peças para comercialização. Este processo possibilitou experimentar de forma mais eficiente as metodologias sistematizadas pela pesquisa, algumas já tinham sido experimentadas na primeira atividade prática como mapeamento de possibilidade, estrutura do encontro, plano de ação, mapa de saberes e talentos e Identificação das demandas, porém nessa segunda atividade prática acreditamos que a aplicação das metodologias foi mais enfática e de fato mais experimentada, até porque foi uma prática que teve mais tempo e portanto mais corpo para experimentação.

A primeira reunião foi para, novamente, mapear os saberes e talentos que cada um poderia contribuir, já tínhamos os saberes das voluntárias sobre costura e cozinha,

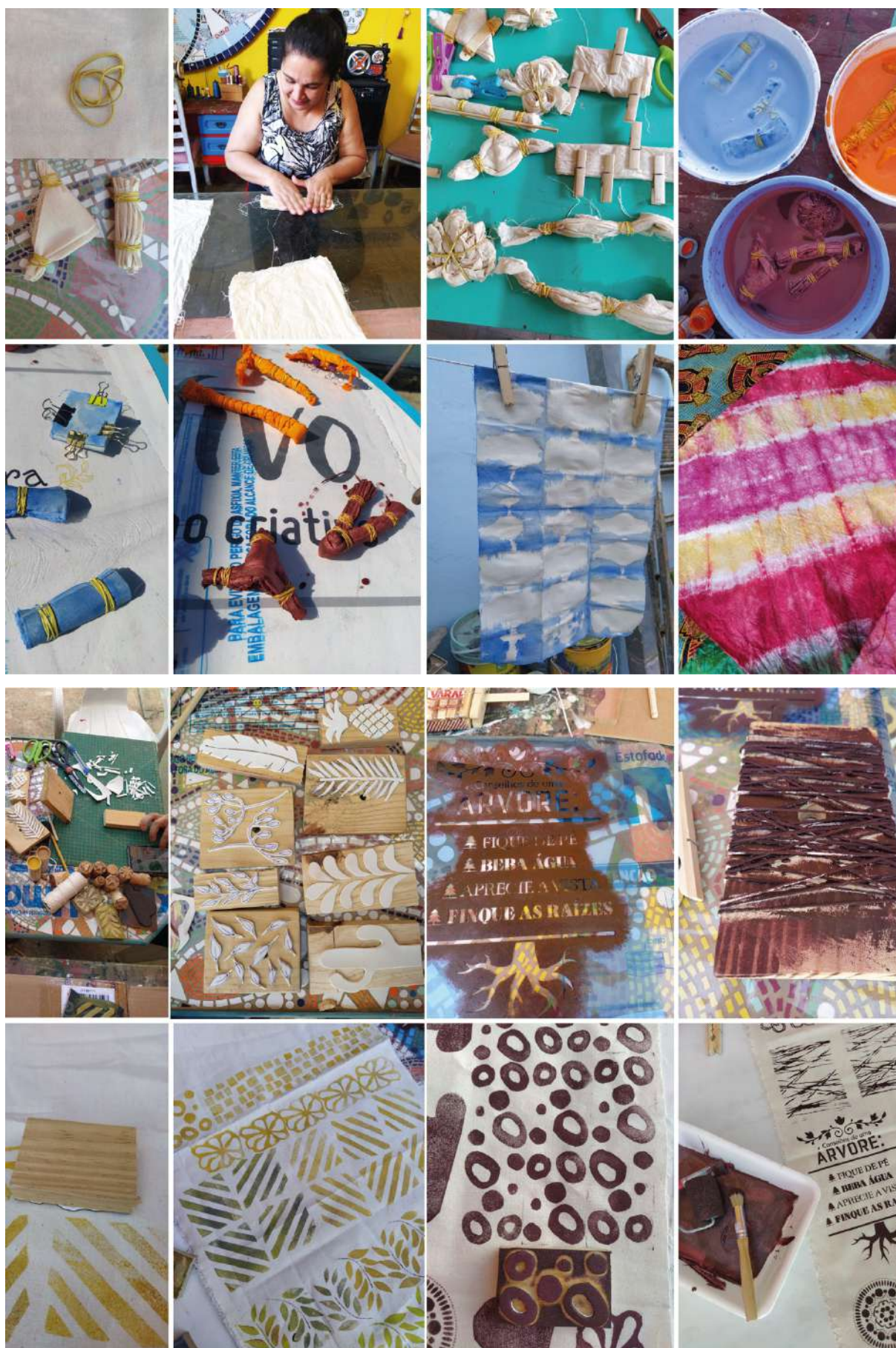
Paola Bellezzia que além de pedagoga é artesã, Juliana Ribeiro que é designer de moda, professora de costura e eu, Luiz Lagares, designer e artesão. Apesar de saberem costurar as voluntárias queriam aprender a modelar. Sendo assim, optamos que de forma paralela as atividades do projeto, as voluntárias, teriam um curso de modelagem e costura com a Juliana, que se dispôs a encontrar com elas 1 vez por semana para ensiná-las as técnicas de costura e modelagem. Paola e eu, acompanhá-íamos nas atividades criativas e de desenvolvimento de produtos para o projeto. Nesse início a intenção era criar produtos que pudessem ser vendidos para auxiliar na manutenção do espaço e futuras ações da casa no programa de escola complementar (ver quadro 15).

Em outras reuniões fizemos um toró de palpites (*brainstorming*) para desenvolver ideias, possibilidades de temas, possibilidades de produtos e linhas de trabalho. Ao final dessa dinâmica ficou decidido que trabalharíamos com a ideia de pensar produtos que pudessem ser utilizados na cozinha de casa e fosse estendidos para a mesa.

Foram escolhidos então: aventais, jogos de mesa, jogos americanos, sacos de pão, sacos para servir, toalhas de mesa, etc.

Após essa etapa partimos para a experimentação de técnicas de estamparia, experimentamos as técnicas de criação de carimbos, estêncil, de tintura com o *tie dye* e *shibori*. Na prática dos carimbos o tema escolhido foram as folhagens remetendo a natureza que cerca o ambiente da casa do caminho, cada participante teve a liberdade de criar seu próprio desenho e desenvolver seu próprio carimbo, além de experimentar estampar de maneira localizada e corrida com ele. Já na prática de tintura usamos o *tie dye* e a técnica *shibori* e seus desenhos geométricos. Cada participante fez sua própria amarração experimentando o processo da técnica até ver o resultado final. Ao final das experimentações foram feitas avaliações dos processos e então decidimos que algumas peças seriam tingidas no estilo *tie dye shibori*, por ser uma tendência em alta e os carimbos seriam aplicadas em algumas outras peças de maneira estampa corrida e localizada.

Figura 33 – Oficina de *Tie Dye* e produção de carimbos. Fonte: próprio autor.



Decidida as técnicas que seriam aplicadas na estamparia partimos para decidir como as peças seriam costuradas e quais voluntárias estavam dispostas a colaborar nesse processo. Das voluntárias que se dispuseram a trabalhar acabaram ficando 6 pessoas, sendo duas delas mais ativas e que sabiam costurar de fato, as outras 4 pessoas iam de forma esporádica e auxiliavam. Essas duas voluntárias (Andrea e Telma) participaram de todo o processo das oficinas de pintura do *tie dye*, de produção de carimbos, elas davam opinião no processo criativo das peças sugerindo o que poderiam fazer.

Figura 34 – Três voluntárias que foram responsáveis pela costura dos produtos do projeto Coisas do Caminho, respectivamente, Telma, Andrea e Dulce. Fonte: próprio autor.



Tentamos deixar o processo criativo e de tomada de decisão de maneira bem horizontal, esta não foi uma prática fácil. Talvez esse seja o grande desafio no processo democrático das práticas metodológicas do design junto a grupos coletivos e comunidades, pois, incluir o outro de maneira efetiva e sincera, deixando-o decidir sem deixar que o conhecimento acadêmico sobressaia ao conhecimento tácito da

prática de vida do outro é algo bem complexo. É preciso estar atento a todo momento, pois, nós designers somos instigados a nos colocarmos a frente a todo momento, é certo que haverá momentos de decidirmos, no entanto, esse processo é um diálogo e, portanto, é necessário que o outro também fale e exponha a sua opinião, voz e vontade.

Os prazos curtos são fatores que limitam os processos criativos e muitas vezes também dificultam os processos horizontais de tomada de decisão. No caso da nossa prática, muitas vezes precisávamos chegar em definições e não conseguíamos pois ainda estávamos decidindo como seria o formato da peça ou se iríamos fazer uma peça ou não.

O processo criativo é infinito, mas é preciso ter um momento de fim para que as próximas etapas aconteçam. Definimos então quais peças seriam feitas e criamos protótipos dessas peças para assim termos ideia de como seria o processo de produção de cada peça.

Logo após esse processo de criação e definição das peças, chegou mais uma voluntária que sabia costurar e auxiliou muito as outras duas.

Figura 35 – Produção de protótipos de alguns dos produtos da linha de casa proposta durante o *brainstorming*. Fonte: próprio autor.

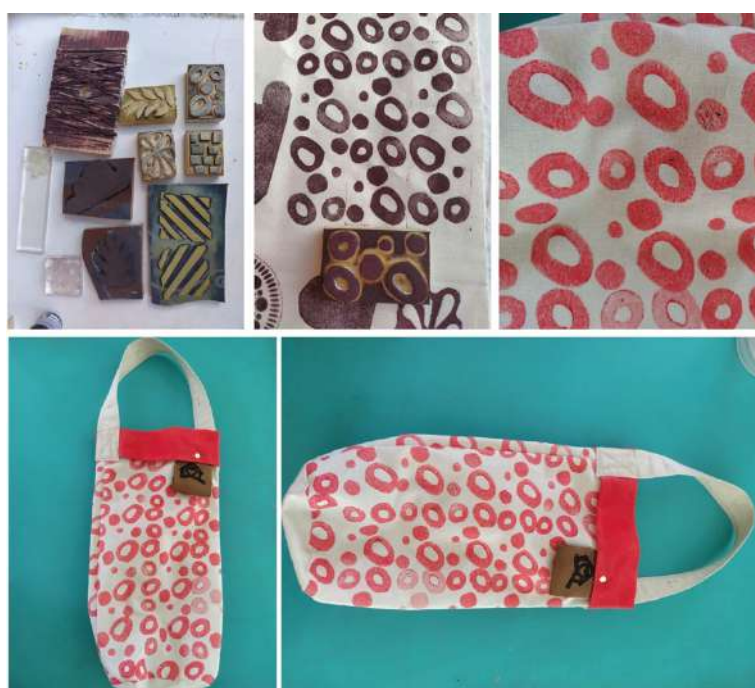


O processo de produção foi orientado pelas voluntárias, tínhamos as peças bases, o corte do tecido foi feito e orientado por elas, a pintura foi feita em oficina, nem todas participaram pois aos sábados algumas não podiam ir aos encontros, porém quem não participou da oficina de tintura participou da oficina de carimbo.

Figura 36 – Processo de tingimento das peças para a produção e posterior costura. Fonte: próprio autor.



Figura 37 – Resultado do uso dos carimbos nos produtos. Fonte: próprio autor.



Com todas as peças cortadas e pintadas passamos para o processo da costura. Elas se dividiram e levaram para casa a costura, pois, na casa do caminho as máquinas eram industriais e só uma delas que sabia costurar em máquina industrial.

Em paralelo a este processo de produção iniciou-se um pensamento de como iríamos vender as peças produzidas pelo projeto. Surgiu então a possibilidade de criação da loja Coisas do Caminho. Desde este dia os esforços do projeto foram deixar as peças prontas para a inauguração da loja que foi marcada para o dia 21 de novembro de 2020, enquanto em paralelo a loja estava sendo preparada e montada por outros voluntários.

Voltando as ações do projeto, diante da novidade da inauguração de uma loja, nos reunimos para reprogramar a produção, ver o que era possível fazer, o que não era possível, quais peças passariam na frente da produção e quais ficariam por último, enfim, definições de produção.

Feitas essas definições, partimos para etapas de finalizações e preparação para montagem da loja.

Figura 38 – Processo de finalização das peças para inauguração da loja. Fonte: próprio autor.



Os produtos ficaram prontos na semana de inauguração da loja a tempo de serem passados e organizados para a inauguração, abaixo é possível ver alguns dos produtos que foram criados no processo de vivência com o grupo.

Figura 39 – Alguns dos produtos que foram desenvolvidos com o grupo de voluntários. Fonte: próprio autor.



Assim como programado, a loja Coisas do Caminho inaugurou no dia 21 de novembro de 2020, contando com 11 artesãos expondo seus produtos na loja. Atualmente a loja conta com 20 artesãos expondo os produtos estando com sua ocupação máxima. Nesse período de pandemia enfrentamos diversos momentos de dificuldades, foram momentos de incerteza com vários dias loja fechada, no entanto resistimos, conseguimos desconto no valor do aluguel dos nichos para os artesãos, reinventamos mais uma vez o modelo de negócio criando modalidades de colaboradores.

Hoje temos dois tipos de colaboradores: o colaborador expositor, que apenas expõe o produto para venda na loja e mantém um fluxo de produto frequente, este paga um valor maior. E o outro modelo, é o colaborador participativo que além de expor seus produtos ele participa da gestão da loja e trabalha como vendedor pelo

menos 3 dias ao mês. O que temos percebido é que os resultados de vendas dos colaboradores participativos têm sido maiores que o dos colaboradores expositores, avaliamos que o fato do colaborador estar envolvido no processo tanto de gestão como de venda faz com que eles tenha dimensão de todo o processo que envolve o seu produto tendo mais domínio, mais confiança no processo de venda, autoestima, empoderamento e consequentemente mais vendas.

Perceber que é possível desenvolver ações mais horizontais onde as pessoas possam decidir o que querem fazer, não que isto seja fácil, pois não é, talvez pelo fato de nós designers acharmos que sabemos mais por sermos letrados em projeto em metodologias que nos dizem os passos que devemos seguir para chegar a um resultado.

Os pontos negativos dessa prática estão nos momentos onde esbarramos no processo de limitação do tempo, que faz com que muitas vezes temos que tomar decisões que limitam a criatividade das pessoas ou fazem com que seja imposto um prazo para que o processo criativo acabe. É preciso ter uma atenção especial aos relacionamentos interpessoais nesse tipo de prática, tivemos alguns momentos difíceis, em que se você não estiver disposto a ceder e deixar o outro tomar a frente problemas acontecem e podem desestruturar todo o processo de criação ou produção do projeto. Nesse tipo de projeto não há espaço para o ego ou posturas egóicas é preciso que os participantes tenham um espírito de colaboração. A divisão do trabalho é fundamental, pois quando um indivíduo sente que está sobrecarregado ele geralmente deixa suas funções de lado e não realiza mais.

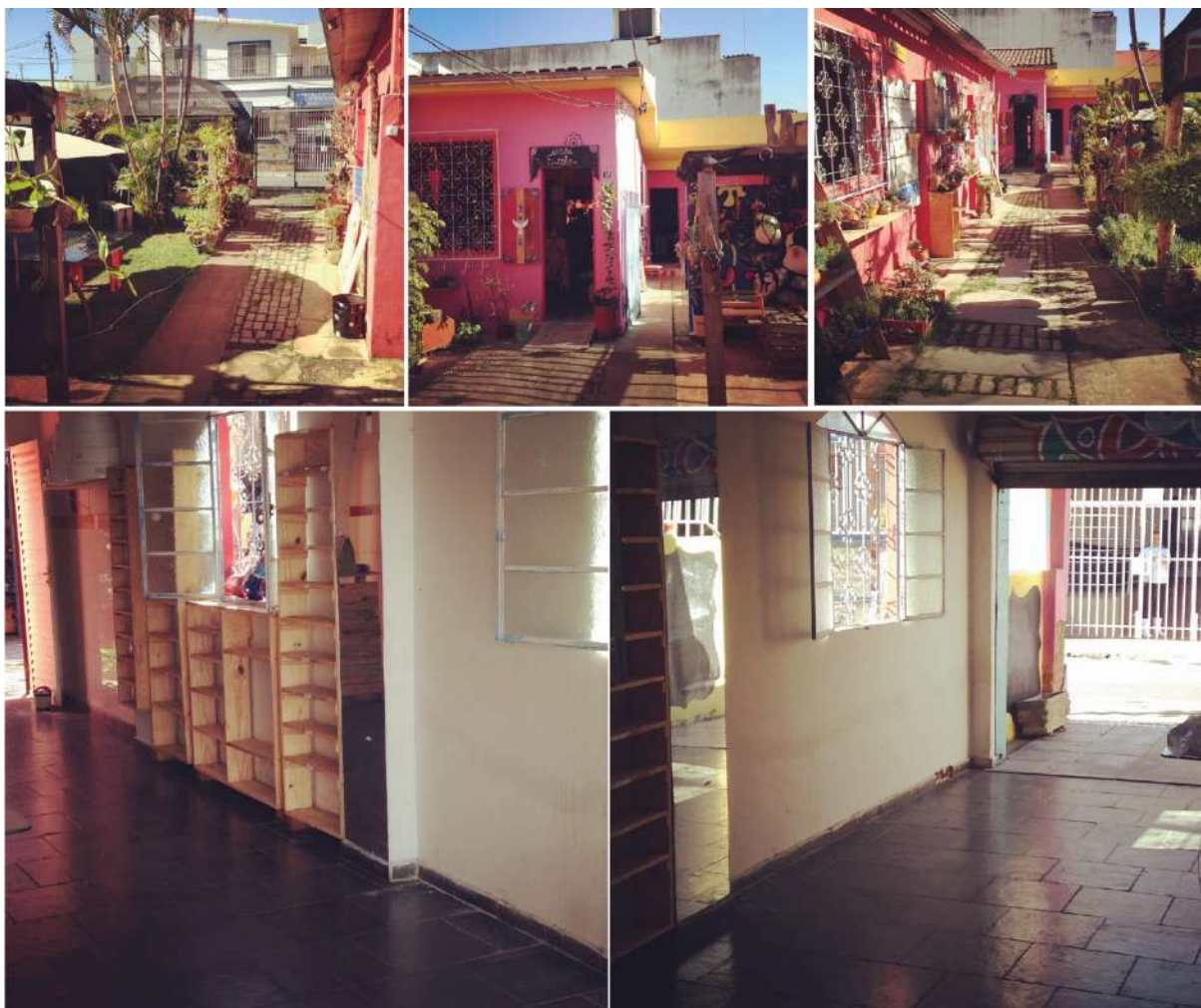
6.3 Loja colaborativa Coisas do Caminho

A proposta de criar uma loja para os produtos da casa do caminho já era um desejo do presidente da instituição. Ele já vinha pensando sobre esta possibilidade e com a produção dos doces e a produção de novos produtos que o projeto iria proporcionar ele acreditou que seria um bom momento para isso acontecer. Propôs uma parceria ao Quintal Coletivo¹⁶, um comércio coletivo de arte e artesanato no

¹⁶ Quintal Coletivo é um coletivo de arte, artesanato e cultura com sede na cidade de Pedro Leopoldo, composto por três ateliês empresas, Dona Arteira, ateliê de Paola Bellezzia, artesã que produz artesanato em geral, bonecas de pano, trabalha com reformas; Maria Joana Biscuit, ateliê de Marlise Loura, artesã que trabalha com modelagem em diversos materiais; e finalmente, Artefato Ideias Criativas, Ateliê de Luiz Lagares, artesão que trabalha com foco no papel e usa técnicas diversas com foco na criatividade.

centro da cidade de Pedro Leopoldo que no momento dispunha de um espaço para locação disponível.

Figura 40 – Espaço do Quintal Coletivo e loja que estava disponível para ser ocupada. Fonte: próprio autor.



Dois dos integrantes do Quintal Coletivo já estavam envolvidos como voluntários no projeto, sendo Paola, uma voluntária da casa de anos e Luiz Lagares um voluntário recente, mas que estava propondo esta prática do projeto de doutorado. Portanto, nós do Quintal Coletivo abraçamos de pronto a ideia de abrigar a loja Coisas do Caminho e começamos juntamente com o Fernando Malaquias a pensar como esta loja poderia funcionar.

Pensamos então em um formato colaborativo onde além dos produtos da casa do caminho e do quintal coletivo outros artesãos da cidade pudessem ter espaço no centro da cidade para vender seus produtos a baixo custo. Com base em outros modelos de negócio já existentes adaptamos a ideia de uma loja colaborativa onde

espaços são alugados. Sendo assim, cada artesão teria um nicho com um espaço específico para expor seus produtos com um custo acessível, pois, a intenção não é gerar lucro a partir do aluguel do espaço e sim apenas cobrir os custos para a manutenção da loja. Dessa maneira acreditamos que os artesãos poderão ter um espaço atrativo para vender seus produtos a baixo custo e ao mesmo tempo conseguimos criar uma rede de colaboração entre produtores locais.

A montagem da loja contou com a colaboração do corpo de voluntários da casa do caminho que cuidou de boa parte da mão de obra, eles foram responsáveis desde o projeto de design de interiores, marcenaria, pintura, montagem e a instalação dos móveis.

Figura 41 – Obras realizadas no espaço do Quintal Coletivo para receber a loja Coisas do Caminho. Restruturação do piso, abertura de porta lateral de acesso ao quintal e instalação dos nichos. Fonte: Instagram @coisasdocaminhopl.



Portanto, é evidente os processos de cocriação estabelecidos para a estruturação desse experimento prático de design participativo desta pesquisa de doutorado, que contou com uma equipe de voluntários para experimentação criativa e artística em um espaço incrível, que evoluiu para uma reforma de um espaço, criação e concepção de uma loja coletiva e colaborativa, que só se tornou viável e se sustenta até o momento por meio da força coletiva.

Figura 42 – Voluntários que auxiliaram no processo do projeto da prática do doutorado e da concepção da loja. Fonte: Instagram @coisasdocaminhopl.



O projeto acontecia em paralelo às obras. Quando o processo da obra foi chegando ao final iniciamos a captação de artesãos para ocuparem os 20 nichos disponíveis para locação. A princípio o contato com os artesãos da cidade foi feito por intermédio dos contatos que o quintal coletivo já tinha cadastrados, pois, eles já realizavam feiras e eventos colaborativos de maneira esporádica e tinham uma lista de contatos. Logo depois, iniciamos a divulgação pelas redes sociais para quem tivesse interesse em participar da loja se cadastrar.

Os únicos critérios estabelecidos para participar eram que a pessoa fizesse um trabalho de maneira artesanal, um produto com qualidade possível de ser comercializado e que fosse da região da cidade de Pedro Leopoldo, pois queríamos valorizar os artesãos locais. Não criamos até então critérios mais rígidos de seleção pois queríamos realmente abrir para que todos pudessem participar a intenção não era limitar e sim expandir.

Tínhamos estabelecido a data de 21 de Novembro de 2020, para a inauguração pois queríamos começar o mês de dezembro já com a loja aberta para que as pessoas pudessem já conhecer a loja e ter a possibilidade de comprar presentes de Natal nela.

Assim, foi feito, no dia 21, inauguramos com 11 artesãos expondo seus produtos mais os produtos da casa do caminho e dos três ateliês do quintal coletivo, portanto éramos um grupo de 15 artesãos apresentando seus produtos ao público.

Figura 43 – Inauguração da loja Coisas do Caminho. Fonte: Instagram @coisasdocaminhopl.



Até o meio do ano de 2021, a loja contava com cerca de 20 artesãos expondo seus produtos todos da região de Pedro Leopoldo. Com relação aos produtos desenvolvidos no projeto com os voluntários, muitos já foram vendidos. Alguns como aventais, porta vinhos, porta máscara, toalhas de mesa, sacos de mesa pequenos e outros já se esgotaram e muitos outros restam poucas unidades.

Os desafios têm sido enormes. Abrir uma loja em meio a um contexto pandêmico já é bem arriscado mantê-la funcionando tem sido muito desafiador e às vezes cansativo. O trabalho em colaboração precisa de disposição de todas as partes, quando falta de alguma das partes sempre uma irá ficar sobrecarregada. É preciso

que exista clareza nas definições das funções para que de fato as coisas andem em comum acordo.

Após o mês de junho, com as inconstâncias do comércio, provocadas pela pandemia os protocolos sanitários de fechamento e aberturas constantes, alguns dos artesãos não conseguiram continuar conosco. Mesmo reduzindo o valor dos aluguéis em quase 70% alguns artesãos saíram da loja por não estarem conseguindo vender seus produtos.

Existem inúmeros fatores que influenciam na venda dos produtos, claro que nesse momento de pandemia e incerteza do comércio, este é o fator mais forte de todos, porém, nós também percebemos que muitos dos artesãos que não estavam vendendo eram aqueles que não se envolviam com o grupo, não participavam das reuniões, não traziam novos produtos, não traziam novidades para seus nichos, ou seja, tinham colocado seus produtos na loja e só iam lá para o dia do acerto financeiro. Nesse tipo de projeto se envolver é necessário pois cria vínculos e ações que perpassam ao ato de simplesmente deixar um produto em uma loja. Trocar ideias, criar possibilidades de desenvolver produtos em conjunto, criações de divulgação em colaboração isso tudo só é possível quando existe envolvimento.

Acreditamos que o fato de ainda estarmos sobrevivendo a este cenário é o fato de sermos uma loja coletiva onde o aluguel é sim um valor importante, mas é algo diluído para todos. Porém o vínculo criado e as relações desenvolvidas é o que fortalece o grupo. Atualmente, os artesãos foram convidados a participarem como vendedores da loja. Até então esta função era realizada apenas pelos integrantes do grupo Quintal Coletivo. A experiência de ter os artesãos como vendedores tem sido bem interessante. A princípio só três artesãs se dispuseram a participar, no entanto, já percebemos que nos dias em que elas estão na loja elas se envolvem, apresentam os produtos com mais intensidade e vivacidade e isso retorna em vendas.

6.4 Análises das aplicações das Metodologias cidadãs sistematizadas com base no Lá da favelinha nas práticas junto a Casa do Caminho

A proposta dessa sessão é analisarmos se é como as metodologias sistematizadas foram utilizadas nas práticas realizadas junto ao CISFCX e discorrer sobre seus potenciais democráticos, suas facilidades e dificuldades de aplicação, expectativas de resultados e resultados efetivos.

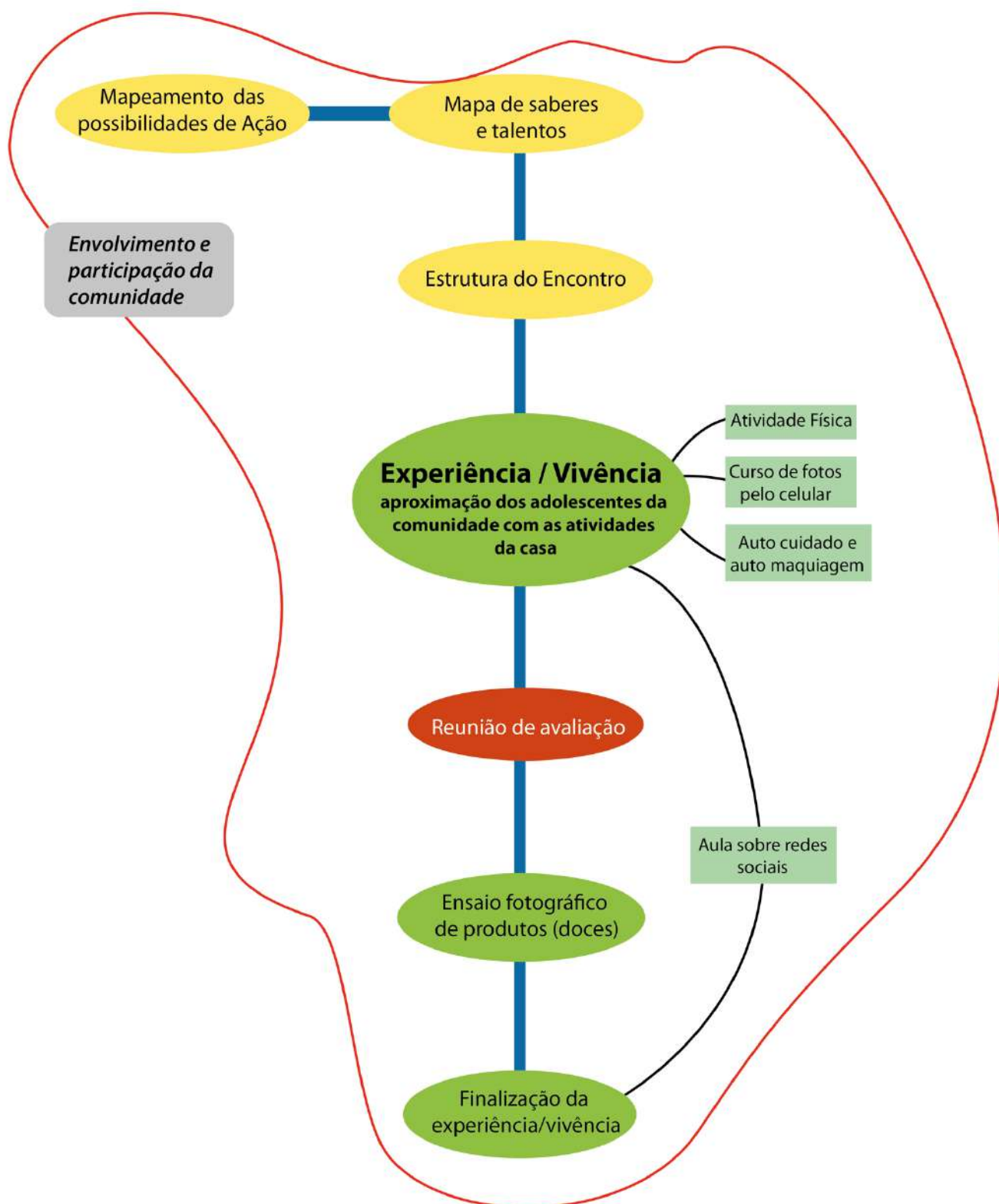
Para tanto, assim como nas análises dos modelos metodológicos de cada designer que atuou junto ao Centro Cultural Lá da Favelinha, criamos um modelo metodológico utilizado nas ações práticas realizadas no CISFCX.

6.4.1 Análises da aplicação da Metodologia cidadã sistematizada na primeira prática realizada junto a Casa do Caminho

A primeira ação prática foi um curso de fotografia com celular realizado em 4 encontros, em conjunto com outras ações como: atividades físicas, atividades de auto maquiagem e palestra sobre redes sociais. A proposta inicial era integrar adolescentes da comunidade nas atividades do centro de integração para que futuramente eles pudessem assumir essas atividades e ter uma possibilidade de geração de renda.

Abaixo vemos uma imagem do modelo metodológico utilizado no processo de desenvolvimento dessa atividade. As etapas desse modelo foram construídas a partir da sistematização das metodologias dos designers que trabalharam em colaboração com o centro cultural lá da favelinha. A proposta aqui é verificar as possibilidades de reaplicação dessas ferramentas metodológicas em um contexto semelhante.

Figura 44 – Modelo metodológico utilizado na primeira prática de pesquisa baseado na sistematização das metodologias dos designers que trabalharam junto ao Lá da Favelinha. Fonte: desenvolvido pelo autor.



O **Mapeamento de possibilidades** foi utilizado no momento de escuta e compartilhamento das demandas da comunidade e também dos gestores do espaço.

O encontro feito com a comunidade foi fundamental para a construção das possibilidades de ação e criação de alternativas. Com relação ao aspecto democrático essa etapa demonstrou-se eficiente, pois é o momento em que as vozes a serem ouvidas são das pessoas que mais precisam. No entanto, é necessário criar todo um ambiente de escuta ativa voltado para essas pessoas. Considero ter sido relativamente fácil a aplicação dessa etapa. O que dificultou bastante foram os protocolos sanitários e de segurança por conta do covid-19, que impediu que reuníssemos uma número de pessoas que de fato pudesse representar a comunidade em sua diversidade. A expectativa era que fosse um momento aberto e tranquilo onde a comunidade pudesse trocar e conversar abertamente sobre suas questões e assim o foi.

A partir dessas possibilidades buscou-se formar uma equipe de trabalho multidisciplinar que pudesse atender algumas das demandas levantadas. Com os profissionais que estavam disponíveis e dispostos a trabalhar nessa ação, foi realizada uma reunião para **levantamento dos saberes e talentos** que cada um tinha e que poderia contribuir na construção dos encontros.

O potencial democrático da etapa mapa de saberes e talentos é bem alto devido ao nivelamento de todos, é um momento onde todos presentes podem falar de igual para igual, se apresentar e dizer no que são bons ou não. Este é um momento muito importante para a construção da estrutura das ações, pois, é onde você conhece a fundo as pessoas que estão dispostas a colaborar com as atividades. A aplicação dessa etapa foi tranquila e fácil, superou as expectativas e os resultados foram efetivos.

Foi por meio de mais reuniões e compartilhamento de ideias que surgiu a **estrutura do encontro**. Optamos, no momento, por uma vivência experimental com os adolescentes da comunidade em 4 encontros e assim foram iniciados os trabalhos. O potencial democrático dessa etapa é também alto, pois o processo é colaborativo, no entanto, é necessário que as pessoas estejam dispostas de fato a colaborar e muitas vezes a abrir mão de suas ideias em prol do coletivo. Esse ato de resiliência não é tão simples e fácil, talvez esse é o fator que dificulte a aplicação dessa etapa,

no entanto, é plenamente possível quando existe de fato o interesse pela colaboração e o fazer junto.

Definida a estrutura dos encontros, partimos para a execução da **vivência experimental** com os adolescentes. Em nível de participação e interação essa etapa é bem democrática, no entanto, no nível de escolhas e estrutura de conteúdo, talvez pudesse ter sido um pouco mais maleável. Os conteúdos de algumas atividades foram alterados, como por exemplo da atividade física, no entanto, não foi algo conversado com o grupo. Tivemos dificuldades com relação a falta de pessoas responsáveis por oficinas o que comprometeu o planejamento, tendo que ser revisto em cima da hora, prejudicando as atividades. O conteúdo das oficinas em si era bem maleável e interativo, sendo alterado à medida que os participantes manifestavam interesse por temas e ou por atividades específicas.

No entanto, percebemos que o resultado não foi compatível com o esperado. Era esperado que as adolescentes se envolvessem nas aulas e nas atividades por ser um tema que elas mesmas demandaram na etapa de possibilidade de ação. Porém na prática não aconteceu esse engajamento. Acredito que as expectativas foram quebradas por conta das mudanças nas oficinas relacionadas atividade física, que era algo que elas demandaram e estavam com muitas expectativas.

Porém, essa atividade era justamente a de responsabilidade daicineira que faltou e não deu continuidade a seu trabalho, e, portanto, a atividade que foi alterada sem a consulta das adolescentes. Talvez se tivéssemos feito um momento de escuta com as adolescentes e esclarecido o que ocorreu e aberto outras possibilidades de escolha, elas teriam se engajado nas atividades. Porém é algo que não temos como saber o resultado pois não aconteceu e não tem como voltarmos e reviver esse momento, infelizmente, o fato é que provavelmente uma imposição de uma atividade que não estava combinada pode ter feito com que elas perdessem o interesse em todo o processo do curso.

Por percebermos que os resultados não estavam sendo alcançados, visto que as alunas pararam de ir nas aulas, fizemos uma reunião de **reavaliação das atividades** a fim de buscar novos rumos para as atividades. Ficou decidido que iríamos finalizar a atividade do ensaio fotográfico, que estava marcada, com os voluntários da casa que também estavam participando das aulas e adiantaríamos a aula sobre redes sociais caso alguma aluna aparecesse.

Considero que essa reunião de reavaliação foi fundamental para toda a ação prática, pois, foi a partir dela que percebemos que tínhamos errado o público alvo e o melhor caminho a seguir teria sido trabalhar com os voluntários da casa, visto que eram pessoas que já estavam engajadas com as atividades e dispostas a participarem.

Depois da reunião de reavaliação tivemos o ensaio fotográfico dos produtos que foi realizado no dia em que as voluntárias da cozinha estavam produzindo os doces. Além, dos voluntários que estavam participando das aulas, as voluntárias da cozinha também se interessaram em participar, e assim, o fizeram. As adolescentes não compareceram nesse dia. Fomos atrás delas para saber se elas iriam querer finalizar o curso com a aula de rede social e elas disseram que no dia da aula estariam presentes. Esta etapa do ensaio fotográfico foi muito democrática pois participaram pessoas de diversas idades.

O resultado foi bem próximo do esperado pois tivemos fotos bem interessantes tiradas pelos participantes, o que talvez faltou para um resultado melhor foi o envolvimento das adolescentes. No entanto, os voluntários estavam todos envolvidos e como na reunião tínhamos já decidido em mudar o foco ficamos felizes que eles estavam engajados.

O último dia foi a finalização da vivência experimental com a aula sobre redes sociais. Mostramos um pouco do filme o dilema das redes sociais e fizemos um bate papo sobre o filme e a relação de cada um com as redes sociais. As adolescentes estavam presentes nesse dia. Este momento teve um potencial democrático alto pois o esquema de roda de conversa contribui para que os sujeitos se sintam à vontade e dispostos a contribuir com suas experiências na medida em que todos estão no mesmo nível. Com relação as expectativas podemos dizer que elas foram cumpridas pois as adolescentes estavam presentes, o que de certa forma fez com que houvesse uma finalização do curso e os voluntários estavam bem empolgados querendo que o curso não terminasse e que tivéssemos mais aulas.

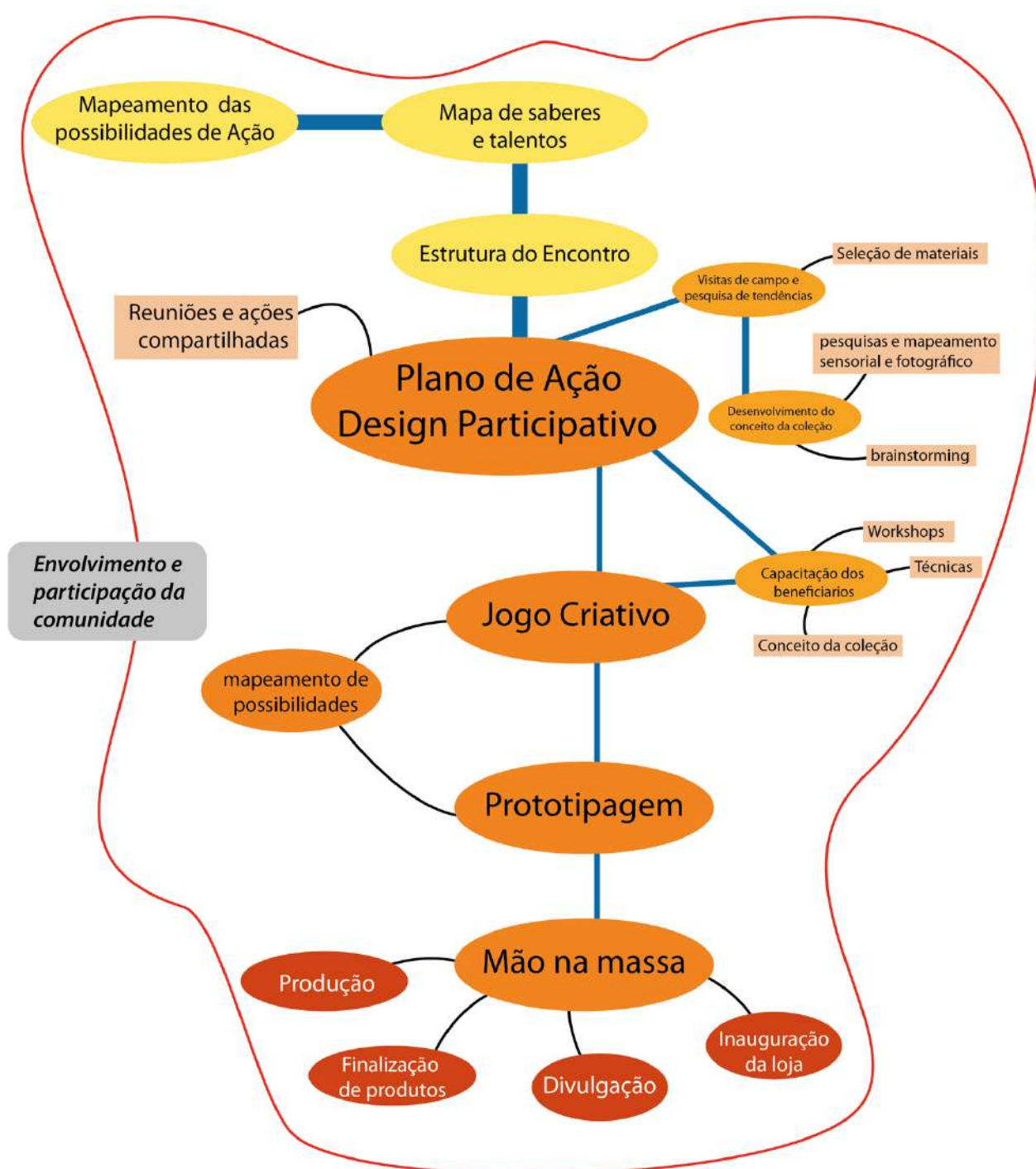
6.4.2 Análises da aplicação da Metodologia cidadã sistematizada na segunda prática realizada junto a Casa do Caminho

A partir dessa ação prática tivemos como rearranjar uma nova proposta de atuação e assim foi feito. Essa **segunda ação prática** já teve o foco de trabalho com os voluntários do CISFCX e a proposta já foi mais direta no desenvolvimento de

produtos para venda e geração de renda para manutenção das atividades da casa e futuramente a manutenção da escola infantil de contra turno para as crianças da comunidade.

Abaixo apresentamos o modelo metodológico utilizado na segunda ação prática realizada no CISFCX e a descrição de suas etapas.

Figura 45 – Modelo metodológico utilizado na segunda prática de pesquisa baseado na sistematização das metodologias dos designers que trabalharam junto ao Lá da Favelinha. Fonte: desenvolvido pelo autor.



Mesmo já tendo tido a experiência da primeira prática optamos por reestruturar o processo metodológico visto que iríamos trabalhar com um novo grupo de pessoas com especificidades diferentes. Portanto, iniciamos o processo com o **mapeamento das possibilidades de ação** pois já tínhamos visto que este era um caminho possível para início. Dessa maneira traçamos como principal ação a criação de produtos para a geração de renda, não para manutenção dos voluntários, mas nesse primeiro momento como um caminho possível para recursos que pudessem auxiliar na manutenção das atividades sociais da Casa do Caminho.

O potencial democrático dessas ações é bem alto por se tratar de um momento onde os processos são horizontalizados, ou seja, todos participam de maneira equivalente. Já a respeito da aplicação dessa ferramenta metodológica consideramos que foi fácil pois já havíamos praticado em nossa primeira experiência.

Criada as possibilidades de ação partimos para o **mapeamento dos saberes e talentos** esta etapa foi realizada em dois momentos. No início da reestruturação da prática, principalmente com os membros da equipe multidisciplinar, para verificarmos com quais saberes cada componente poderia contribuir e durante a etapa de mapeamento de possibilidades que aconteceu entre o jogo criativo e a prototipagem, com o intuito de verificar quais os saberes e talentos que os voluntários tinham a contribuir para o produção das peças desenvolvidas na fase criativa. Esta também é uma etapa com potencial democrático bem alto pois tem como princípio incluir as pessoas conforme as suas competências, além de criar possibilidade de conhecimento de novos saberes e talentos. A aplicação foi considerada fácil por já termos vivenciado momentos semelhantes na primeira prática experimental.

A partir de então foram definidas as estruturas dos encontros. Escolhemos trabalhar com a proposta do **Plano de Ação** com base no **design participativo**, pois dessa maneira acreditávamos que conseguiríamos incluir os voluntários em todo o processo de criação, desenvolvimento e produção dos produtos, despertando conhecimento, autonomia e capacidade de tomada de decisão. Tivemos algumas dificuldades durante a aplicação dessa etapa, talvez por ser um momento complexo, mas tentamos sempre estar atentos aos sinais dos participantes para caso fosse necessário adaptar a metodologia. Até porque na prática o processo acontece de maneira integral e contínua, este olhar atento é importante para saber quando ser

maleável em determinados momentos e alterar a maneira de trabalho a fim de se obter resultados melhores.

Ainda no plano de ação algumas sub etapas acontecem em paralelo. As **reuniões compartilhadas** tinham a proposta de alinhar os entendimentos e expectativas tanto da equipe multidisciplinar e dos voluntários. Sendo, portanto, democraticamente um processo bem interessante que auxilia no processo de horizontalização. A aplicação dessas reunião para a equipe multidisciplinar foram mais fáceis pois já tinham o hábito de rever as ações desde a primeira prática. Já com relação aos voluntários considero muitas vezes era difícil fazer com que eles compreendessem a necessidade de revermos os processos.

As sub etapas de **visita de campo e pesquisa de tendência** onde foram feitas a seleção do material e a etapa de **desenvolvimento do conceito da coleção** foram realizadas em dois momentos. No primeiro, ela foi feita somente com os membros da equipe multidisciplinar foi em um encontro marcado no espaço do quintal coletivo, durante a semana, acreditamos que esse fato fez com que os voluntários não pudessem comparecer. No entanto seguimos com o propósito e realizamos a atividade. Com relação ao potencial democrático, desse primeiro momento, acreditamos que ele é baixíssimo pois somente um grupo foi considerado no processo de pesquisa e criação de ideias para a coleção fazendo com que o outro grupo fosse excluído. Faltou um pouco de calma para lidar com o processo de criação, mesmo com o tempo apertado daria para esperar até o fim de semana quando todos pudessem estar juntos para desenvolver a atividade. No segundo momento essas etapas foram experimentadas com praticamente todo o grupo o que já agrega valor ao potencial democrático da aplicação dessas etapas.

Definidos os caminhos conceituais dos produtos partimos para o processo de criação onde o **jogo criativo** e a etapa de **capacitação dos voluntários** se sobrepuseram. Na medida em que as oficinas eram realizadas os processos criativos eram construídos, escolhas de cores, de formas, de texturas, de aplicações, de materiais etc. O potencial democrático dessas etapas é bem alto pois todos são convidados a contribuir na criação e desenvolvimento criativo. Já em relação a aplicação devemos nos ater aos processo individuais durante a criação coletiva, em um grupo quase sempre teremos pessoas com dificuldades em lidar com processos participativos. Para muitos era muito difícil ver sua ideia ser modificada e retrabalhada, gerando alguns desconfortos. No caso da prática não houve nenhum problema grave

em relação a isto, mas, tivemos momentos em que uma voluntária chegou a dizer que achava que não estava conseguindo contribuir com o processo pois sempre mudavam o que ela propunham. Lidar com o processo de criação em grupo e de maneira participativa é um processo que requer uma abertura e desprendimento do nosso eu. Em uma de nossas reuniões compartilhadas avaliamos que em uma próxima experiência seria importante a presença de um psicólogo, pois, este seria um profissional capaz de lidar melhor com as dificuldades de cada pessoa nesse processo.

Com as definições criativas partimos para a prototipagem, porém, antes tivemos novamente um momento de mapeamento de possibilidade de ações. Este momento foi importante pois já tínhamos a notícia que iríamos inaugurar uma loja onde os produtos seriam vendidos. Portanto, ali redefinimos nossas estratégias de criação e produção. A partir daí o processo de **prototipagem** foi realizado. Fizemos protótipos de quase todas as peças que decidimos produzir. Foi realizado então mais um mapa de saberes e talentos para sabermos quem tinha habilidades com costura e quem poderia auxiliar em outras demandas. Com relação ao potencial democrático o processo de prototipagem todos foram incluídos e conseguiram contribuir.

Feito isso partimos para a **mão na massa** que consistiu na produção das peças, o corte do tecido, a costura foram comandados e feitas por três das voluntárias, as únicas que tinham domínio total da máquina de costura. Os acabamentos e finalizações foram realizados por todos os voluntários. Com relação ao potencial democrático consideramos que houve equidade no processo, no entanto as três costureiras ficaram sobrecarregadas de tarefas em um dado momento.

O processo foi finalizado com a inauguração da loja e divulgação dos produtos.

Sendo assim, realizado o modelo metodológico percebemos que algumas etapas apresentaram um caráter democrático mais elevado alguns dos critérios que estabelecemos nas análises junto aos metodologias sistematizadas do Centro Cultural Lá da Favelinha mais especificamente nas atuações dos designers na marca REMEXE. Então decidimos identificar quais etapas metodológica tiveram maior potencial democrático para os parâmetros que analisamos em nossa prática, o resultado pode ser visto na tabela abaixo.

Quadro 07 – Análise das etapas metodológicas sistematizadas e aplicadas junto a segunda prática com o grupo da Casa do caminho. Fonte: Desenvolvido pelo autor.

Análises das etapas metodológicas sistematizadas e aplicadas junto a segunda prática com o grupo da Casa do Caminho				
Critérios		Etapa sistematizada e aplicada com melhor potencial para o critério		
Valorização do saber local		Mapa de saberes e talentos		
Condições e processos democráticos	Autonomia	Jogo Criativo		
	Construção do conhecimento	Capacitação de Beneficiários - Exploração - Experimentação - Criação		
	Tomada de decisão	Mapeamento das possibilidades		Estrutura do encontro
	Participação coletiva e colaborativa	Plano de Ação	Prototipagem	Mão na massa
Inclusão	Qualidade de vida	X		
	Desenvolvimento humano	X		
	Equidade	Mapa de saberes e talentos		
Relação com a sustentabilidade		Todo o processo	Mapeamento das possibilidades de ação	

6.4.3 Análises da aplicação da Metodologia cidadã sistematizada com base nos e parâmetros macro e micro políticos para participação no contexto de espaços de cidadania insurgente

Seguindo o processo de análise da aplicação das metodologias de design, sistematizadas com base nas ações de designers junto ao Centro Cultural Lá da Favelinha, na segunda experiência prática dessa pesquisa junto ao grupo de voluntários da Casa do Caminho, propomos outro viés de análise a partir dos parâmetros macro e micropolíticos no contexto de participação em espaços de cidadania insurgente.

Estes são lugares onde a criatividade das pessoas geram soluções para seus problemas comuns e são insurgentes pelo fato de irem contra o descaso do poder instituído (HOLSTON, 2013). Além disso possuem características diversas e modos também diversos de funcionamento gerando imaginação social, novos modos de vida e mudanças radicais locais. Os parâmetros macropolíticos estão relacionados a como essas potências criativas dos indivíduos podem ser usadas em conjunto para gerar essas mudanças, já os parâmetros micropolíticos estão relacionados às características subjetivas de cada indivíduo com relação a sua potência criativa.

Nesse sentido, utilizamos os mesmo parâmetros usados para a sistematização da metodologia dos designers que colaboraram com o Lá da Favelinha para analisar nossa experiência prática e verificar quais metodologias possuíram maiores efeitos macropolíticos (no grupo) e micropolíticos (nos indivíduos).

Quadro 08 – Análise da aplicação da metodologia cidadã sistematizadas com base e parâmetros macro e micro políticos para participação no contexto de espaços de cidadania insurgente. Fonte: Desenvolvido pelo autor.

Análises da aplicação da Metodologia cidadã sistematizada com base nos e parâmetros macro e micro políticos para participação no contexto de espaços de cidadania insurgente					
Parâmetros de Análises	Parâmetros Macropolíticos		Parâmetros Micropolíticos		
Foco	Mapeamento de possibilidade de ação		Mapa de saberes e talentos		Capacitação dos beneficiários
Agente em potencial	Mão na massa		Jogo Criativo		Capacitação dos beneficiários
O que move os Agentes	Inauguração da loja		Todo o processo		
Intenção	Inauguração da loja		Jogo Criativo		Capacitação dos beneficiários
Modos de Operação	Não se aplica		Plano de ação – Design participativo	Jogo criativo	prototipagem Mão na massa
Modos de Cooperação	Mapeamento de possibilidade de ação	Estrutura do encontro	Mapeamento de possibilidade de ação	Reuniões e ações compartilhadas	Plano de ação – Design participativo

No que diz respeito ao foco ao **mapeamento de possibilidade** apresenta um potencial macropolítico pois é uma abordagem metodológica que busca reduzir a desigualdade na medida em que inclui os indivíduos, os saberes locais, seus potenciais e criatividade, independente de questões como raça, sexualidade ou questões econômicas. Já, micropoliticamente, ressaltamos a abordagem

metodológica mapa de saberes e talentos pois busca reduzir as relações de poder visto que inclui os indivíduos de maneira equiparada de acordo com seus conhecimentos e saberes.

Com relação ao parâmetro agente em potencial a ferramenta metodológica **mão na massa** se mostrou com melhor potencial com relação aos aspectos macropolíticos do grupo, pois, nesse momento houve de fato redefinição das pessoas na solução de problemas. Nessa etapa metodológica as voluntárias que comandaram o processo de produção ficando responsáveis por todo o processo, desde o corte dos tecidos, costura até finalização das peças, portanto, tiveram que lidar com situações onde elas tinham que decidir o que fazer e tomar decisões tendo autonomia do processo. Já com relação aos aspectos micropolíticos tanto o **jogo criativo** quanto a **capacitação dos beneficiários** foram etapas que tiveram impactos nas subjetividades dos indivíduos envolvidos na prática. Foi perceptível como essas etapas influenciaram no entendimento deles de suas potências criadoras e capacidade criativa.

Para o grupo, no quesito o que move os agentes, a possibilidade de **inauguração da loja** foi possível perceber que para algumas pessoas do grupo o fato de ter um local de venda não era tão importante, pois, o que elas queriam era a vivência daqueles encontros e depois que eles acabassem não faria muita diferença se aqueles produtos seriam vendidos ou não. No entanto para outras pessoas do grupo ter um local de venda era a materialização de uma possibilidade de manutenção das atividades da casa do caminho e da concretização de um dos objetivos da casa que é a instalação do programa educacional complementar. Já com relação aos aspectos subjetivos e micropolíticos que envolvem os indivíduos **todo o processo metodológico** influenciou. Todos de alguma maneira foram afetados pelos processos metodológicos e desenvolveram autonomia em algum nível, desenvolveram suas habilidades de criação, ampliaram suas possibilidades de linguagens e se empoderaram de alguma maneira. Algumas das pessoas envolvidas no processo começaram a aplicar o que aprenderam nos seus trabalhos artesanais, outras, iniciaram projetos que estavam adormecidos e se lançaram no empreendedorismo.

O parâmetro da intenção, macropoliticamente, tem relação com a projeção do trabalho do grupo dessa maneira a **inauguração da loja** realizou bem esse papel, visto que deu visibilidade a criatividade e expressão dos participantes mostrando o quanto o trabalho deles tinha valor. Já, micropoliticamente, as atividades envolvidas com os processos de criatividade como o **jogo de criação** e a **capacitação dos**

beneficiários (momento de oficinas) são destaques, pois, são ferramentas capazes de fazer com que os indivíduos possam expressar sua linguagem.

Com relação ao modo de operação, ou seja, ações que busquem novas parcerias não existiu nenhuma etapa metodológica que pudesse contemplar esse quesito. No entanto, acreditamos que o resultado de todo o processo pode ser utilizado como um portfolio para criação de ações que levem a busca de novas parcerias e investimentos. Já micropoliticamente o aspecto modos de operação está relacionado a ações metodológicas que sejam participativas, cocriadas e geridas na colaboração entre designers e comunidade. Nesse sentido todas as etapas que se seguiram após o **plano de ação – design participativo** podem ser consideradas no âmbito micropolítico, pois ou elas foram coletivas, colaborativas ou cocriadas a partir da relação entre design e comunidade.

O último parâmetro de análise é o modo de cooperação e macropoliticamente está relacionado ao processo coletivo e colaborativo de organização do grupo. Nesse sentido as etapas de **mapeamento de possibilidade de ação e estrutura do encontro** são as com maior potencial para esse quesito pois além de relacionarem diretamente com os aspectos organizacionais redefinem o posicionamento das pessoas nesses lugares diluindo poderes e horizontalizando possibilidades de construção de ideias tornando o processo de fato mais coletivo e colaborativo. O modo de cooperação no nível micropolítico pode ser visto nas etapas de **plano de ação design participativo e mapeamento de possibilidade de ação** por serem etapas que permitem a construção de um pensamento comum e uma percepção subjetiva dos indivíduos do processo de coletividade. Para esse parâmetro apontamos também a etapa **reuniões e ações compartilhadas** como uma etapa de nível micropolítico mesmo que a princípio esta seria uma atividade em grupo, mas, subjetivamente ela despertava nos indivíduos o sentimento de coletividade e de certa forma construía um pensamento comum na medida em que o compartilhamento das percepções de cada um alinhava as ações que seriam tomadas. Sendo assim, essa etapa por mais que aparentemente fosse mais de um aspecto organizacional teve resultados micropolíticos bem interessantes.

Diante dessas análises acreditamos que as metodologias sistematizadas e aplicadas na prática de pesquisa junto a casa do caminho obtiveram resultados bastante satisfatórios mostrando-se possíveis de serem reaplicadas em contextos semelhantes. Claro que cada contexto requer uma adaptação dessas metodologias

pois o contexto é outro, no entanto de modo geral a base metodológica permanece a mesma no que diz respeito às intenções das ações.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O design é um agente que possibilita modificações no ambiente e na relação dos indivíduos com ele, criando alternativas de humanização da tecnologia sendo também um agente cultural e econômico. Dessa maneira o design é social por excelência pois é construído por meio de processos sociais influenciando e sendo influenciado pelo contexto social onde está inserido.

Nesse perspectiva, pensar a inclusão social, por meio do design, torna-se possível pois o design é também constituído pelo campo social. As iniciativas de design que envolvem o processo de inclusão levam em consideração aspectos como autonomia dos indivíduos, qualidade de vida, desenvolvimento humano e equidade.

A partir dessas abordagem surgem inúmeras maneiras de trabalho dentro do campo do design com o social, design social, design participativo, design colaborativo, codesign, etc., todas elas tendo o indivíduo no centro das ações e suas potencialidades criativas como possibilidades para inovação social.

Um campo de conhecimento crescente, atualmente, tem sido os aspectos políticos a respeito das ações que envolvem o design social como suas estratégias de resistência aos processos destrutivos do capitalismo e neoliberalismo. O principal mote dessas experiências tem sido o foco na criatividade potente e inerente das pessoas e a capacidade que os indivíduos têm de transformá-la em recursos para manutenção da vida, principalmente, em um momento em que a vida tem sido expropriada pelos meios do capital.

Nesse sentido traçamos cenários possíveis para inovação social a partir da construção da ideia do bem viver, que é a construção de vida a partir da ideia de inclusão do homem como parte da natureza. Esse pensamento coloca em xeque a ideia de desenvolvimento de acumulação de abundância, para pensar um mundo onde caibam vários mundos, incluindo o que é diferente.

No entanto a pergunta que fica é o que cabe ao design diante desse novo cenário e futuro possível? Acreditamos que o design sendo um processo de interação social inevitavelmente possui em si dimensões sociais que abarcam e regem suas ações o que estamos em busca de aprender é como aliar essas demandas aos aspectos e decisões de projeto.

Acreditamos que é na intercessão das dimensões sociais e projetuais que encontramos os dispositivos de design para a solução de demandas sociais, pois no

contexto social complexo convivem tanto os problemas como suas soluções, o que é preciso é identificar quais soluções são essas. Nesse sentido, acreditamos que o design possui ferramentas e métodos mais humanizados que sejam capazes de criar o processo de tradução desses problemas em soluções criando assim uma sistematização de soluções possíveis.

Porém esse processo de tradução de soluções e sistematização é preciso que aconteça de maneira mais democrática e colaborativa possível para que de fato as mudanças aconteçam e os indivíduos possam apropriá-las para si. As práticas criativas coletivas têm-se mostrado promissoras para o enfrentamento aos desafios sociais urgentes e, conseqüentemente, suas resoluções. Isto pode ser visto em inúmeras ações em cidades pelo mundo.

O ambiente da cidade é complexo desde o seu surgimento e com isso os problemas também se tornam complexos. Por isso escolhemos trabalhar com o ambiente urbano pois vimos que os desafios são muitos, mas, também, a criatividade e potencial de soluções que surgem das pessoas são inúmeras.

Trabalhar com o ambiente urbano possibilita ampliar os aspectos políticos do design relacionando-o com a cidadania, inclusão, direito a cidade, a construção de resistência por meio da construção de locais de cidadania insurgente e inúmeros outros aspectos, sem contar o fato de possibilitar o crescimento da prática da dimensão projetual levando em consideração o pensamento de construção de futuros possíveis, constituídos a partir do encontro com o outro, da troca, da tradução de uma criatividade intuitiva em algo efetivo para mudança.

Como estudo de caso escolhemos o trabalho realizado no Centro Cultural Lá da Favelinha em colaboração com alguns designers pois acreditamos que essa experiência é um exemplo de como o uso da criatividade aliada a uma potência de resistência insurgente pode ser usada para subverter a lógica do capital sobre a vida dessas pessoas e torná-las referência em moda, construção de linguagem e design.

Todo nosso olhar, análise e pesquisa sobre o Lá da Favelinha mais especificamente sua marca REMEXE Favelinha teve o objetivo de responder nossa questão de pesquisa que perpassa pela busca do entendimento de como os processos participativos de design podem contribuir para o desenvolvimento de dispositivos mais democráticos, justos, inclusivos e que promovam práticas cidadãs eficazes em locais de cidadania insurgente.

Contudo é possível perceber que o design pode sim contribuir na construção de dispositivos mais democráticos e justos para inclusão desde que suas metodologias tenham essas abordagens como ponto principal. As ferramentas metodologias com maiores potenciais democráticos foram aquelas onde os indivíduos eram incluídos em sua totalidade, em seus saberes, suas bagagens, sua criatividade e também inseguranças.

No entanto o retorno dessas ações para os participantes é potente no que diz respeito a autonomia, tomada de decisão e de certa forma mudança de vida. É difícil medir e dizer que essas ações com relação ao desenvolvimento humano para de fato afirmar que o design é capaz de gerar o desenvolvimento humano, no entanto, é possível perceber que ações metodológicas conjuntas ao longo do tempo geram sim resultados satisfatórios com relação a mudança de perspectiva de vida, fato esse confirmado pelos participantes do Lá da Favelinha.

Os desafios dessas práticas são muitos, o principal deles é o tempo de aplicação das metodologias e a continuidade delas. Sinto que é preciso um trabalho mais contínuo com o mesmo grupo ou com um grupo homogêneo para que se obtenha resultados mais concretos. O que observei na prática de pesquisa que durou cerca de 4 meses é que os resultados foram mais intrínsecos aos indivíduos o que já são grandes resultados, pois, conseguir fazer com que a pessoa perceba seu potencial criativo, perceba que ela é capaz de criar, desenvolver sua auto estima e autonomia já é um bom resultado. Os pontos positivos dessa prática são as vivências, o contato com o outro, com a história do outro, isto é de um enriquecimento tão grande e valioso que não tem nem como transcrever para este papel, chego a me emocionar ao lembrar de ver os olhos curiosos, atentos para aprender, a busca pelo conhecimento e a vontade de fazer o melhor e deixar o produto melhor acabado e pronto para alguém poder comprar. A satisfação de ver alguém que criou algo e dizer olha que lindo foi eu que fiz, isso não tem como explicar. Além disso, de maneira mais pragmática perceber que realmente muitas das metodologias sistematizadas funcionaram nesse novo contexto.

Porém para resultados em que seja possível perceber mais efeitos com relação a mudança de vida é preciso um tempo maior e uma constância com o grupo. No entanto, essa prática rendeu resultados satisfatórios, a loja colaborativa Coisas do Caminho continua em atividade e em novembro de 2021 completou 1 ano, com cerca de 18 colaboradores. A casa do Caminho iniciou um projeto piloto do Programa de

Educação Complementar Infantil, o qual era o foco principal da renda dos produtos da que o grupo produziu e continua produzindo. Esse piloto irá atender inicialmente 10 crianças como um teste tendo aulas de yoga, agroecologia e artes, uma vez na semana, o intuito é preparar a estrutura e os professores para que em 2022 o atendimento possa ser expandido para mais crianças. Portanto os resultados vêm, é claro que isso não é fruto somente desta prática de doutorado, mas sim de anos de trabalho da instituição e de uma rede de trabalho, porém, existe toda uma lógica de cocriação que foi construída e desenvolvida para que se chegasse até aqui.

Por fim, é perceptível a convivência das dimensões sociais e de projeto do design dentro do contexto de uma comunidade com o contexto social frágil. Os problemas sociais estão ali escancarados, eles são muitos e chegam até você a todo momento, no entanto, as soluções também estão nesse ambiente e elas vêm das pessoas, da criatividade das pessoas e da resistência delas. Acredito que o papel do design, realmente, nesse ambiente seja perceber e identificar essas potenciais soluções e testa-las, criar maneiras em conjunto com as pessoas para fazer com que elas funcionem, pois, muitas vezes as pessoas já sabem o que fazer só não têm os conhecimentos projetuais para realiza-las.

8 REFERÊNCIAS

ACOSTA, A. O Bem viver: uma oportunidade para imaginar outros mundos. [s.l: s.n.].

AGAMBEN, G. O que é um dispositivo? Outras Travessias Revista de Literatura, N5(2005) Tradução: Nilcéia valdati / palestra proferida por Giorgio Agamben em conferência no Brasil em Setembro de 2005. ISSN2176-8556.

ANJOS, Alcione. Entrevista concedida a Luiz Lagares Izidio para esta pesquisa sobre o Centro Cultural Lá da Favelinha, Pedro Leopoldo, 20 de Abril de 2021 [a entrevista foi realizada de maneira remota por chamada de vídeo e gravada]

ANJOS, Kdu dos. Lá da Favelinha / Kdu dos Anjos - Belo Horizonte: Crivo Editora 08/2020. 184p.

ARGAN, G. C. História da arte como história da cidade. [s.l: s.n.].

ARGAN, G. C. Arte Moderna. [s.l: s.n.].

BENJAMIN, W. Obras Escolhidas, Vol. 1 - Magia e técnica, arte e política. [s.l: s.n.].

BINDER, T; BRANDT, E.; EHN, P.; HALSE, J. Democratic design experiments: between parliament and laboratory. Codesign. 11. 1-14. 2015.

BONSIEPE, G. Diseño industrial: tecnologia y dependência. [s.l.] Spain, 1978.

BONSIEPE, G. METODOLOGIA EXPERIMENTAL: DESENHO INDUSTRIAL. [s.l.] CNPq/Coordenação Editorial, 1986.

BONSIEPE, G. Design and democracy. Desing Issues, v. 22, n. 2, 2006.

BROADBENT, S. Massive Codesign. [s.l: s.n.].

BURDEK, B. Design - História, Teoria e Prática do Design de Produtos. São Paulo: Blucher, 2006.

CANDIOTTO, C. A governamentalidade política no pensamento de Foucault. Revista Filosofia Unisinos, 2010.

CARDOSO, R. Uma introdução à história do Design. São Paulo: Editora Blucher. 2008.

CARDOSO, R. Design para o mundo complexo. [s.l.] Cosac Naify, 2012.

CERTEAU, M. A Invenção do Cotidiano: 1. Artes de fazer. 18 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.

CIPINIUK, A. Design: O livro dos porquês: o campo do design compreendido como produção social. Rio de Janeiro: PUC RIO, 2014.

CIPOLLA, C. Ecovisões sobre Design para inovação social. in: [s.l: s.n] 2017.

CHOQUEHUANCA C. , D. Hacia la reconstrucción del Vivir Bien. América Latina en Movimiento, ALAI, No 452: 6-13. 2010.

COCCO, G. Korpobraz: por uma política dos corpos. [s.l.] Mauad, 2014.

COUTO, R. M. S. O ensino da disciplina de projeto básico sob o enfoque do Design Social. [S.l.]. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro - PUCRio. 1991.

CROSS, N. Design and Technology. [s.l.] Oxford, 1975.

DARDOT, P.; LAVAL, C. A nova razão do mundo: ensaios sobre a sociedade neoliberal. São Paulo: Boitempo, 2016.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia. São Paulo: Editora 34, 1995.

DEL GAUDIO, C. Design Participativo e inovação social: a influência dos fatores contextuais / Chiara Del Gaudio ; orientador: Alfredo Jefferson de Oliveira ; orientador: Carlo Franzato. – 2014.

DIB, Paula. Entrevista concedida a Luiz Lagares Izidio para esta pesquisa sobre o Centro Cultural Lá da Favelinha, Pedro Leopoldo, 31 de Julho de 2020 [a entrevista foi realizada de maneira remota por chamada de vídeo e gravada]

DISALVO, C. Adversarial Design. Cambridge: MIT Press, 2012.

ESCOBAR, A. La invención del Tercer Mundo. Construcción y deconstrucción del desarrollo. Norma, Bogotá. 1996.

ESTERMANN, J. Colonialidad, descolonización e interculturalidad. Apuntes desde la filosofía intercultural. En: “interculturalidad crítica y descolonización. Fundamentos para el debate”. Convencio A. Bello, Instituto Internacional Integración, La Paz. 2009.

EPPINGHUAS, R. H. G. Design Moderno: limitações terminológicas. Revista Estudos em Design, V.7, n 2, 1999.

FOUCAULT, M. A ordem do discurso. Lisboa: Relógio d'Água Editores, 1997.

FRANQUEIRA, T. Creative places for collaborative cities. 2010.

FRASCARA, J. Diseño Gráfico para la gente: comunicaciones de masa y cambio social. Buenos Aires: Ediciones Infinito, 2000.

FRASCARA, J. Design and the social sciences making connections. London: CRC Press, 2002.

FUAD-LUKE, A. Design Activism: beautiful strangeness for sustainable world. London: EarthScan. 2009.

GAUDIO, C. D.; FRANZATO, C.; OLIVEIRA, A. J. DE. Co-design for democratising and its risks for democracy. CoDesign, p. 1–18, 20 dez. 2018.

GOMES, R. Cidades Insurgentes. Lugar Comum - Estudos de mídia, cultura e democracia, v. 1, 2014.

GUATTARI, F.; ROLNIK, S. Micropolítica: cartografia do desejo. Petrópolis: Editora Vozes, 2000.

HARDT, M.; NEGRI, A. Império. Rio de Janeiro: Record, 2001a.

HARDT, M.; NEGRI, A. Multidão. Rio de Janeiro: Record, 2001b.

HARDT, Michael; NEGRI, Antonio. Multidão: guerra e democracia na Era do Império. Rio de Janeiro: Record, 2005. 530 p

HARDT, M.; NEGRI, A. Commonwealth: el proyecto de una revolución del común. Madri: Akai, 2009.

HARDT, M.; NEGRI, A. Declaração : isto não é um manifesto. São Paulo: Editora n-1, 2014.

HARVEY, D. Neoliberalismo: história e implicações. São Paulo: Edições Loyola, 2012.

HARVEY, D. Cidades Rebeldes: do direito à cidade à revolução urbana. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

HELD, D. Modelos de democracia. Madri: Alianza, 2007.

HOLSTON, J. Cidadania insurgentes: Disjunções da democracia e da modernidade no Brasil. São Paulo: Companhia das Letras, 2013.

INDISCIPLINAR: Operação Urbana, 2021. Disponível em: <
http://ouchb.indisciplinar.com/?page_id=15> Acesso em: 06 de nov 2021.

IZIDIO, L. C. L. Design e Inovação social: tecnologias sociais a partir de abordagens metodológicas do Design. [s.l.] Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2017.

LEFEBVRE, H. Espaço e política. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.

LIGHT, A.; AKAMA, Y. The Human Touch: participatory practice and the role of facilitation in designing with communities. In: PARTICIPATORY DESIGN CONFERENCE, 12, 2012, Roskilde, Denmark. Proceedings, Roskilde: ACM Press, 2012. p. 61-70.

LIJPHART, A. Modelos de democracia: desempenho e padrões de governo em 36 países. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.

LUZ, Luiza. Entrevista concedida a Luiz Lagares Izidio para esta pesquisa sobre o Centro Cultural Lá da Favelinha, Pedro Leopoldo, 30 de Abril de 2020 [a entrevista foi realizada de maneira remota por chamada de vídeo e gravada]

MACULAN, Fernando. Entrevista concedida a Luiz Lagares Izidio para esta pesquisa sobre o Centro Cultural Lá da Favelinha, Pedro Leopoldo, 2 de junho de 2020 [a entrevista foi realizada de maneira remota por chamada de vídeo e gravada]

MAGRANI, E. Democracia conectada: a internet como ferramenta de engajamento político-democrático. Curitiba: Juruá, 2014.

MALDONADO, T. Design, Nature, and Revolution: Toward a critical ecology. [s.l.] Harper & Row, 1972.

MANZINI, E.; JÉGOU, F.; MENORI, A. Design oriented scenarios: Generating new shared visions of sustainable product service systems. Milão: Politecnico di Milano, 2009.

MANZINI, E. Sustainable solutions. New business ideas and new ideas on business. 2002.

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

MANZINI, E.; MARGOLIN, V. Open Letter to the Design Community: Stand Up for Democracy. 2017.

MARSHALL, T. H. Cidadania, classe social e status. Rio de Janeiro: Zahar, 1977.

MATIAS, I. A. A. Projeto e Revolução: do fetichismo à gestão, uma crítica à teoria do design. [s.l.] Universidade Estadual de Campinas, 2014.

MAZEPA, Gabriela. Entrevista concedida a Luiz Lagares Izidio para esta pesquisa sobre o Centro Cultural Lá da Favelinha, Pedro Leopoldo, 20 de maio de 2020 [a entrevista foi realizada de maneira remota por chamada de vídeo e gravada]

MENORI, A. Creative communities: people inventing sustainable ways of living. Milano: Edizioni Poli.design, 2007.

MEDINA, J. La comprensión indígena de la Buena Vida. GTZ y Federación Asociaciones Municipales de Bolivia, La Paz. 2001

MORIN, E. Compreendendo a complexidade: introdução ao método de Edgar Morin. São Paulo: Instituto Piaget. 2007

MORIN, E. Introdução ao pensamento complexo. São Paulo: Instituto Piaget. 2008

MORIN, E. Os sete saberes necessários à educação do futuro. São Paulo: Editora cortez. 2011.

MOUFFE, C. Por um modelo agonístico de democracia. *Revista de Sociologia e Política*, v. 25, n. 25, p. 11–23, nov. 2005.

MULLER, M. Participatory Design: the third space. In. *the human-computer interaction handbook*, L. Erlbaum Associates Inc. Hillsdale, NJ , USA, pp. 1051-1068. 2003.

NIEMEYER, L. *Design no Brasil: origens e instalações*. Rio de Janeiro: 2AB, 2007.

OLIVEIRA, E. DE; CASTELA, S. DE; CARVALHO, S. Experiências no espaço público. *Revista da Faculdade de Letras. Ciências e Técnicas do Patrimônio*, v. IV, 2007.

OLIVEIRA, L. G. DE; *Arquitetura moderna na Alemanha: no período de 1900 a 1930*. [s.l.] Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2004.

PELBERT, P. P. *Vida Capital: ensaios de biopolítica*. São Paulo: Iluminuras, 2011.

PELBART, P.P. *O avesso do niilismo: cartografias do esgotamento*. São Paulo: N-1 Edições, 2013.

PÊGO, K. *Approach Of The Systemic Design In Material And Intangible Culture Of Estrada Real: Territorial Serro Case* . Politécnico di Torino - (2016).

PONTES, Juliana. Entrevista concedida a Luiz Lagares Izidio para esta pesquisa sobre o Centro Cultural Lá da Favelinha, Pedro Leopoldo, 30 de Abril de 2021 [a entrevista foi realizada de maneira remota por chamada de vídeo e gravada]

RENA, A.; BAMBOZZI, L.; RENA, N. *Cidade Eletronika: tecnopolíticas do comum: artes, urbanismo e democracia*. Belo Horizonte: Fluxos, 2016.

RENA, N.; BRUZZI, P. Processos criativos biopotentes constituindo novas possibilidades de constituição do comum no território urbano. *Lugar Comum - Estudos de mídia, cultura e democracia*, v. 1, n. 43, 2014.

ROLNIK, Suely. *Esferas da Insurreição: notas para uma vida não cafetinada* / Suely Rolnik - São Paulo: n-1 edições, 2018, 208p.

SANDERS, E.B.-N.; STAPPERS, P. J. *Co-creation and the new landscapes of Design*, [S.l.: s.n.], 2008.

SÁNCHEZ, F. *A Reinvenção das cidades para um mercado mundial*. Rio de Janeiro: Argos. 2010.

SAQUET, Marcos Aurélio. As diferentes abordagens do território e a apreensão do movimento e da (i)materialidade. *Revista Geosul, Florianópolis*, v. 22, n. 43, p. 55-76, Jan.-Jun. 2007.

SENNET, R. *O artífice*. 2 ed. Rio de Janeiro: Record, 2009.

SENNET, R. Juntos: os rituais, os prazeres e a política da cooperação. Rio de Janeiro: Record, 2013.

STEEN, M. Tensions in human-centred design. CoDesign, v. 7, n. 1, p. 45–60, 2011.

SANTOS, B. S.; MENESES, M. P. (Org.). Epistemologias do Sul. São Paulo: Cortez, 2010. 637 p.

SPOSATI, Aldaíza de Oliveira. Et. Al. .A assistência na trajetória das políticas sociais brasileiras: Uma questão em análise. 7.ed. São Paulo: Cortez, 1998.

SZANIECKI, B. Uma política cultural para as práticas criativas. Lugar Comum - Estudos de mídia, cultura e democracia, v. 1, n. 35-36, 2012.

THACKARA, J. Plano B: o design e as alternativas viáveis em um mundo complexo. São Paulo: Editora Saraiva, 2008.

TIBOLA, T.; ALVARENGA, G. Guattari: agenciamentos, território e transversalização. Como olhar a crise. Lugar Comum - Estudos de mídia, cultura e democracia, v. 1, n. 52, p. 192–199, 2018.

VILAS-BOAS, A. O que é e o que nunca foi design gráfico. Rio de Janeiro: 2AB, 1997.

WENDLING, Gabriel. Entrevista concedida a Luiz Lagares Izidio para esta pesquisa sobre o Centro Cultural Lá da Favelinha, Pedro Leopoldo, 27 de Abril de 2021 [a entrevista foi realizada de maneira remota por chamada de vídeo e gravada]

YIN, R. K. Estudo de caso - Planejamento e Métodos. Porto Alegre: Bookman, 2001.

9 ANEXOS

Apresentamos aqui alguns recortes de matérias de jornais mostrando a repercussão das ações desenvolvidas pelo Centro Cultural Lá da Favelinha descritas na pesquisa como por exemplo o desafio fashion, o desfile da coleção é curva e o desfile em Londres que contou com peças da coleção ReJunte em parceria com o Programa Cerne da Universidade FUMEC.

CRIATIVIDADE
CRIATIVIDADE

RECICLAGEM DE ROUPAS É TEMA DE CURSO PROMOVIDO PELO SEBRAE NO AGLOMERADO DA SERRA

FAVELINHA *FASHION WEEK*

Sair do desemprego, buscar uma nova atividade e fonte de renda foram os principais motivos que levaram moradores da Fazendinha, no aglomerado da Serra, a se inscrever no curso Remexe Favelinha. Todos saíram satisfeitos afirmando ter recebido muito mais do que esperavam, pois desenvolveram a criatividade e aprenderam a enxergar além do que viam. Peças produzidas no curso serão desfiladas em agosto, no Serviço de Apoio às Pequenas e Médias Empresas (Sebrae), e já estão programando o Favelinha Fashion Week.

As peças utilizadas pelo Remexe Favelinha foram recebidas via doação de confecções do Prado e de brechós de Belo Horizonte, o que gerou um grande acervo de roupas antigas além de tecidos, botões, fitas, etc. O curso desenvolve a criatividade das pessoas, modificando roupas antigas, que não eram mais usadas, e transformando-as em peças novas. Roupas feitas de roupas, essa é outra proposta e uma outra forma de vestir e reduzir o consumo.

O projeto é uma parceria entre Sebrae, BH Negócios, Projeto Providência e Centro Cultural Independente Lá na Favelinha e contou com a participação de profissionais da área do design gráfico, de moda, de produtos e até mesmo de um arquiteto. Foram cerca de 20 alunos de diversas idades que embarcaram no trabalho, se entregaram totalmente à proposta do curso e surpreenderam os organizadores.

O foco principal do Remexe Favelinha era abrir o horizonte das pessoas e oferecer mais um campo de trabalho, preocupação maior do Projeto Providência, que sabe do alto número de desempregados na comunidade. Segundo Kênia Carvalho, coordena-

dora da unidade Fazendinha, o programa era uma ideia antiga, que só conseguiram viabilizar agora. "Sabemos do alto índice de desemprego nas famílias, por isso nosso foco é gerar trabalho e renda para a comunidade. Já fizemos curso de culinária, empreendedorismo, e agora oferecemos os de reciclagem de roupas voltado para a moda. Precisamos ajudar as famílias a se sustentar, já que têm poucos recursos até mesmo para os estudos. Sempre pensamos em novas oportunidades e ideias para dar um caminho para as pessoas daqui", conta.

O Remexe Favelinha não teve a participação apenas de costureiras. Estudantes, cozinheiras, bordadeiras e desenhistas também se inscreveram em busca de novo aprendizado e novas oportunidades na vida. O jovem Robert Danilo, de 15 anos, ficou sabendo do curso por sua tia, se inscreveu e amou. "Sempre sonhei em ser arquiteto ou estilista e não podia perder esta oportunidade. Estou surpreso com o que consegui fazer, transformei uma blusa velha em um vestido bem moderno e com estilo. Tive a orientação da designer de moda Luiza Luz, que acompanhou o meu trabalho e deu sugestões", diz animado e orgulhoso de sua criação. Em seguida, passou para a produção de uma bolsa, e manuseava a máquina de costura com empolgação e destreza como se fossem velhos conhecidos.

Para ajudar no curso trouxeram de São Paulo a designer de produto Paula Dib, do Transforma Design. "Queremos mostrar que não precisamos viver dentro desse consumismo descontrolado que existe hoje. O objetivo aqui é a sustentabilidade e foi isso, que ensinamos. Queremos



Robert Danilo



Roupa produzida no curso Remexe Favelinha



Paula Dib



Bordadeira Viviane Crepalde

Fonte: redes sociais do centro cultural Lá da favelinha. acessado em 08 de nov. 2021

que as pessoas olhem para uma peça e pensem o que ela pode ser, em que pode se transformar", explica. "Para que colocar mais produtos no mundo? Não precisamos de mais coisas. Minha trajetória profissional sempre teve um viés social, ou artesanal e buscando o reutilizar. Resignificar sempre foi minha proposta. Nada é lixo, tudo pode ser transformado, como estes *burners* que estão sendo trabalhados e virando bolsas, pastas e até detalhes em roupas. A lã será com fio de eletricidade".

NOVOS PROJETOS Ana Cristina Duarte é uma mobilizadora do BH Negócios e resalta outro ponto do curso: "Estamos aprendendo para ensinar a outras pessoas. A intenção é que no futuro seja criada uma cooperativa. A inspiração para o curso veio do Fórum de Negócios Sociais e Educação, promovido pelo Sebrae em maio. Conseguimos viabilização com a parceria de confecções e brechós da cidade que nos doaram bastante material", conta.

O gestor do Lá na Favelinha, Kdu dos Anjos, explica que em setembro será feito um desfile das peças produzidas no curso e os próprios alunos serão os modelos. "De 2 a 5 de setembro, haverá a Feira do Empreendedor, do Sebrae, e já fechamos o desfile. Abriremos o curso para os curiosos da arte da moda e desfiles muito certo".

O Lá na Favelinha oferece 16 oficinas voluntárias para crianças de 10 a 15 anos, mas também oferece atividades para adultos e crianças menores, como a oficina do Passinho – que tem até o curso – aulas de inglês e espanhol, violão, acroyoga, canto, ar-



Ana Cristina Gonçalves Duarte, do BH Negócios.

tesanato, grafite, capoeira, bolé e teatro, entre outras. E conta com uma biblioteca com 3 mil títulos, tudo em uma sala de 24 metros quadrados. O trabalho é sustentado por financiamento coletivo, que são assinantes que aderem pela internet e podem contribuir com quantias a partir de R\$ 10. O site é evocultural.com.br/ladafavelinha.

Lúcia Luz, designer de moda, que trabalhou por 6 anos como estilista da Faver, é uma das monitoras do curso. "Me inspirei com o mercado da moda, ele deixou de fazer sentido para mim. Gosto de projetos de sustentabilidade, valores de inclusão, poder dividir o conhecimento e ajudar. Esta troca de experiências – porque aprendemos muito quando estamos ensinando – não existe no mercado tradicional. Não gosto do presençar a qualquer custo, por isso agora sou monitora criativa em projetos sociais, mas tenho meu trabalho decora em casa".

A aluna Viviane Crepaldi aprendeu a bordar, costurar, fa-

zer tricô e crochê com sua mãe, aos 8 anos. Faz de tudo, só não corta alguns modelos mais complexos. Estava se divertindo enquanto bordava uma blusa de crochê, dando um toque mais reutilizado na peça. "Esta peça é muito bonita e bonita, merece um toque especial para dar uma revitalizada. Zenilde Mendes Souza, uma das alunas, é costureira há cerca de 6 anos. "Participei de uma oficina de costura sem nunca ter costurado na minha vida, e gostei. Fiz alguns cursos de corte e costura, mas nunca dava todos, até que consegui concluir um deles. Passei a costurar em casa fazendo reformas, aos 42 anos, mas usava uma máquina emprestada de uma amiga. Agora estou sem máquina e vou de parar de costurar. Foi no BH Negócios procurar um emprego e me falaram do curso. Estou gostando muito, mas não queria que acabasse".

O mesmo sentimento tem Claudine Sales Lima, de 43. Ela aprendeu a passar overlock com

algumas vizinhas que têm uma barraca de roupa infantil em favela, e desde então ela ajuda as amigas, mas afirma que não sabe costurar. "Costuraria que este curso tivesse continuidade, que criassem uma oficina para a gente poder costurar", lá fêre Joana de Jesus aprendeu a costurar aos 14 anos com sua mãe e não parou mais. Costureira profissional com muito orgulho, conta que trabalhou em várias fabricas, inclusive na Vanda Guimarães, que foi quem colocava suas costureiras para costurar as máquinas quando estragavam, dizendo que costureira tem que aprender a se virar sozinha. Graças a esse aprendizado, ela acabou se tornando a mecânica das máquinas no curso. Já que algumas estragaram e coube a ela arrumar tudo. "Nunca pensei que conseguiria transformar uma roupa em outra, mesmo porque é muito mais difícil fazer isso do que cortar uma roupa do zero e costurar. Estou adorando o curso".



Alunos e coordenadores do projeto

Fonte: redes sociais do centro cultural Lá da favelinha. acessado em 08 de nov. 2021

08/11/2021 11:18

Remexe Favelinha atesta o potencial fashion de mentes muito criativas | O TEMPO

O TEMPO

Moda engajada

Salvar Link

Remexe Favelinha atesta o potencial fashion de mentes muito criativas

Grife que despontou no aglomerado da Serra transforma roupas usadas em peças estilosas que, em outubro, serão apresentadas em Londres

Por

Lorena K. Martins
03/02/19 - 02h00

Siga o Portal O TEMPO no [Google News](#)

[Inscreva-se e receba notícias de O TEMPO.](#)

"Olha esse look, que incrível. Vai me dizer que você não abraçaria alguém vestido assim na balada?", aponta Kdu dos Anjos, 28, gestor e idealizador do projeto social Lá da Favelinha, localizado na Vila Novo São Lucas, uma das oito que formam o aglomerado da Serra, na zona Sul de Belo Horizonte. Sim, de fato, o look era chocante. O vestido em questão foi confeccionado com tecido "peludo" e trazia uma amarração estratégica na cintura. A estampa em alto relevo foi feita com recortes de jeans que simulavam grafites, tudo arrematado por um babado rosa néon.

A peça – que originalmente era um simples pulôver de inverno – foi uma das tantas que foram resignificadas e que, agora, compõem o acervo de preciosidades únicas da grife Remexe Favelinha, criada no aglomerado da Serra, em 2017. As roupas são criadas segundo as regras do movimento upcycling, que transforma, de forma consciente, peças usadas em itens fashion.

Antes de virar grife, porém, a Vila Nova São Lucas já realizava bazares de roupas usadas, recebidas, via doação, de confecções do Prado e de brechós de Belo Horizonte. "Com o lucro, a gente pagava os lanches que eram servidos durante oficinas como as de rap, artesanato e inglês, aqui, no centro cultural da comunidade", conta Kdu, que criou o projeto em setembro de 2014.

Primeiros passos. Seria em meados de 2017, ainda, com a oficina de customização de roupas usadas, ministrada pelo Sebrae especialmente para um coletivo de moradores da região, que

<https://www.otempo.com.br/interessa/pandora/remexe-favelinha-atesta-o-potencial-fashion-de-mentes-muito-criativas-1.2130862>

1/4

Fonte: < <https://www.otempo.com.br/interessa/pandora/remexe-favelinha-atesta-o-potencial-fashion-de-mentes-muito-criativas-1.2130862> > acessado em 08 de nov. 2021

08/10/2021 11:31 Essência:conscientes: grife brasileira aproveita a energia criativa das favelas | The Social Designer Magazine - Pioneers Post

Passarelas conscientes: grife brasileira aproveita a energia criativa das favelas

Pedro Lima (lindalva@pioneerspost.com) 7 de fevereiro de 2020

A indústria da moda é notoriamente insustentável: usa um tipo de materiais fincados no Brasil, colheita colônias de uma região, com uma coleção que vive em um mundo, depois reaparece em um e se inspira na história local. Agora, graças a uma parceria internacional, sua influência chegou até mesmo do outro lado do Atlântico, tendo jovens designers da Favela da Favela, reportagem de Rêdo (Londres).

YOUNG ST RY M KERS
Pedro Lima BRAZIL

(<https://www.pioneerspost.com/author/pedrolima/instagram/>)

A indústria da moda é altamente insustentável: de acordo com o Programa das Nações Unidas para o Meio Ambiente, é responsável por 10% das emissões globais de gases de efeito estufa, mais do que as emissões da aviação e do transporte marítimo juntos. Ela polui os oceanos, liberando espécies invasoras de microplásticos em cada ano e é responsável por 20% de todos os tipos de resíduos em todo o mundo.

Mas isso pode mudar em breve. Uma pesquisa (<https://www.researchgate.net/publication/350486186/figure/fig/1/figure/fig1/350486186/350486186.png>) mostrou que 75% da geração de milhões nos EUA considera produtos sustentáveis ao decidir se deve ou não comprar uma roupa.

<https://www.pioneerspost.com/author/08/10/2021/essencia:conscientes: grife brasileira aproveita a energia criativa das favelas.html>

08/10/2021 11:31 Coleção de moda brasileira recicla designs e o orgulho da favela no Reino Unido

Coleção de moda brasileira recicla designs e o orgulho da favela no Reino Unido



Realização do desfile da Favela Fashion Week, realizado em Belo Horizonte em 5 de maio de 2019 © Alexandre Senling

Por David Hammett
Publicado originalmente no Pioneers Post em 16 de julho de 2020

No alto da cidade de Belo Horizonte, milhares de casinhas de madeira se espalham ao longo das montanhas. É o Aglomerado da Serra — uma das maiores favelas brasileiras, onde os moradores vivem em condições precárias e sem acesso a serviços básicos. Lá, a Favela é um centro cultural vibrante no coração da cidade brasileira. Aí, numa antiga garagem de carros, capaceteiros locais que se identificam como designers e se expressam de forma criativa, quando reúnem suas ideias. Exemplo disso é a Favela. Uma das roupas não brilha apenas com o uso das roupas recicladas. Por meio de sua sustentabilidade — Favela Fashion — entre a Favela e a empresa de roupas brasileiras (LULU), que vende em Londres, a Favela atingiu um público e um mercado global.

A Favela tem um modelo de negócios que combina design de sustentabilidade, direitos das mulheres e da comunidade LGBTQ+ e empreendedorismo econômico, baseado em uma ideia. Seus produtos — predominantemente residenciais locais que se identificam como mulheres e não brancas — foram desenhados e produzidos com roupas recicladas ou descartadas. “É uma abordagem que é muito diferente do que já temos, o material é mais sustentável”, diz Angela Alves Ramos, cofundadora da LULU. “É uma ideia para algo que já existe e não precisa, não precisa para algo mais, mas para algo mais. Mostra que podemos realizar o que temos para transformar a vida das pessoas”. Essa transformação, no entanto, é necessária para se dar por meio de parcerias, não de caridade. Os lucros com a venda de cada peça são doados igualmente entre as mulheres e a Favela Fashion, em um esforço baseado no respeito mútuo, que elas promovem a sustentabilidade.

As coleções Favela Fashion foram lançadas na Favela Fashion Week, onde os próprios moradores exibem suas roupas em desfiles alternativos, sendo exibidas e se expressam por meio de ideias que transcendem as normas culturais tradicionais. Favela Fashion Week, em 2019, foi o que tudo começou como um projeto para se apropriar da favela e mostrar a moda e o estilo de vida na favela, onde se produz e trabalha, “viver a realidade”. O projeto Favela Fashion visa a Favela transformar suas ideias, incluindo o conceito de moda na favela para um público internacional, com vendas em todo o Brasil e também em Londres e no Cabo Verde, no Brasil, no final do ano passado.

<https://www.britishcouncil.org/brazil/atividade:conscientes: grife brasileira aproveita a energia criativa das favelas.html>

Fonte: <<https://www.britishcouncil.org.br/atividades/artes/economia-criativa/dice-fund/la-da-favelinha-zu-uk>> acessado em 08 de nov. 2021

Além disso gostaríamos de registrar outros resultados do Programa CERNE referentes ao trabalho de parceria com o Centro Cultural Lá da Favelinha e a marca REMEXE que vão para além dos produtos e roupas desfilados nas passarelas. São resultados mais direcionados a práticas educativas e formadoras da comunidade sobre questões como sustentabilidade, o pensamento sistêmico e até mesmo o design. Normalmente o formato escolhido pelo grupo são cartilhas que são impressas com pôster mostrando o processo de desenvolvimento da coleção, lâminas com dicas de sustentabilidades e um livreto com textos dos alunos.

Cultura do Reparo

consertos

Como descartar/trasformar

Muito mais que a desmontagem, o **Reparo** é uma abordagem crítica que questiona todos os usos e usos possíveis de um objeto, bem como os impactos do consumo e da produção. O objetivo é trazer à tona a cultura do descarte e a cultura do reparo, mostrando que, além do descarte, é possível de se fazer o conserto e a transformação, sempre que possível, mesmo em situações de emergência.

Para conhecer mais a **Cultura do Reparo** na cidade de Belo Horizonte, podemos acessar dois locais na internet, onde você pode encontrar informações e materiais para download:

- **Plano de Ação: Reforma e Cultura do Reparo**
Rua do Carmo, 100 - Centro
Belo Horizonte - MG - 30130-000
Tel: (31) 3222-1000
- **Arquiteto e Construtor**
Construtor e Reformador de Casas e Apartamentos
Rua do Carmo, 100 - Centro
Belo Horizonte - MG - 30130-000
Tel: (31) 3222-1000
- **Reforma e Construtor**
Construtor e Reformador de Casas e Apartamentos
Rua do Carmo, 100 - Centro
Belo Horizonte - MG - 30130-000
Tel: (31) 3222-1000
- **Reforma e Construtor**
Construtor e Reformador de Casas e Apartamentos
Rua do Carmo, 100 - Centro
Belo Horizonte - MG - 30130-000
Tel: (31) 3222-1000

Adaptar uma peça em um **Reparo** é mais barato e prático do que substituí-la, reduzir o desperdício e a poluição. Além disso, o **Reparo** é uma forma de economia que pode ser aplicada em qualquer situação, desde a troca de uma lâmpada até a substituição de uma peça de um carro. O **Reparo** é uma forma de economia que pode ser aplicada em qualquer situação, desde a troca de uma lâmpada até a substituição de uma peça de um carro.

Além disso, o **Reparo** é uma forma de economia que pode ser aplicada em qualquer situação, desde a troca de uma lâmpada até a substituição de uma peça de um carro.

- **Reforma e Construtor**
Construtor e Reformador de Casas e Apartamentos
Rua do Carmo, 100 - Centro
Belo Horizonte - MG - 30130-000
Tel: (31) 3222-1000
- **Reforma e Construtor**
Construtor e Reformador de Casas e Apartamentos
Rua do Carmo, 100 - Centro
Belo Horizonte - MG - 30130-000
Tel: (31) 3222-1000
- **Reforma e Construtor**
Construtor e Reformador de Casas e Apartamentos
Rua do Carmo, 100 - Centro
Belo Horizonte - MG - 30130-000
Tel: (31) 3222-1000
- **Reforma e Construtor**
Construtor e Reformador de Casas e Apartamentos
Rua do Carmo, 100 - Centro
Belo Horizonte - MG - 30130-000
Tel: (31) 3222-1000

Produção Sob Demanda

Sem sobras

Produção sob demanda, ou seja, fazer somente o que é necessário, evita desperdícios e reduz custos. Além disso, ela também evita a produção de produtos que não serão vendidos, o que reduz o desperdício e a poluição. A produção sob demanda é uma forma de economia que pode ser aplicada em qualquer situação, desde a troca de uma lâmpada até a substituição de uma peça de um carro.

- **Reforma e Construtor**
Construtor e Reformador de Casas e Apartamentos
Rua do Carmo, 100 - Centro
Belo Horizonte - MG - 30130-000
Tel: (31) 3222-1000
- **Reforma e Construtor**
Construtor e Reformador de Casas e Apartamentos
Rua do Carmo, 100 - Centro
Belo Horizonte - MG - 30130-000
Tel: (31) 3222-1000
- **Reforma e Construtor**
Construtor e Reformador de Casas e Apartamentos
Rua do Carmo, 100 - Centro
Belo Horizonte - MG - 30130-000
Tel: (31) 3222-1000
- **Reforma e Construtor**
Construtor e Reformador de Casas e Apartamentos
Rua do Carmo, 100 - Centro
Belo Horizonte - MG - 30130-000
Tel: (31) 3222-1000

CERNE
QUEBRA-GALHOS

UNIVERSIDADE
FUMEC | EXTENSÃO

UNIVERSIDADE
FUMEC

Fonte: acervo do Programa CERNE.

O grupo possui também uma produção científica a respeito do trabalho que exerce dentre vários artigos que já publicaram alguns foram sobre a parceria entre o CERNE e o Lá da Favelinha e as metodologias de design utilizadas durante o processo de trabalho.



Social Design: An introduction to brazilian's perspective

Juliana Pontes Ribeiro PhD in Architecture and Urbanism¹, Adriana Tonani Mazzeiro Master in Architecture and Urbanism², Gabriel Julian Wendling Cardoso Graphic Design Graduate and Psychology Graduate Student³ and Giulia Pereira Brito Design Graduate Student⁴

¹FUMEC University, Faculdade de Engenharia e Arquitetura --- FEA, jpontes@fumec.br

²FUMEC University, Faculdade de Engenharia e Arquitetura --- FEA, adrianat@fumec.br

³FUMEC University, Faculdade de Ciências Humanas --- FCH, gabrielwendling@gmail.com

⁴FUMEC University, Faculdade de Engenharia e Arquitetura --- FEA, giuliapbrito@gmail.com



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Cerne Project and Remexe Collection: actions in social design in search of social innovations of systemic character

Juliana Pontes Ribeiro

Fonte: site do programa CERNE. <<https://cernefumec.wixsite.com/design/publicacoes>> acessado em 08 de nov 2021.

Fonte: jornal folha de PL edição 817 de dez de 2021.

[illegible]

