

# 1 Introdução

Esta pesquisa começou com a intenção de capacitar moradoras da comunidade Parque da Cidade a desenvolver produtos locais a partir da metodologia de identificação de oportunidades projetuais. Ela estava integrada a um projeto de extensão aprovado pelo Programa de Extensão Universitária – PROEXT, no edital de 2015, em parceria com a universidade comunitária PUC-Rio, com o Laboratório Interdisciplinar de Design e Educação – LIDE e com o Parque Vivo (projeto localizado na comunidade Parque da Cidade).

A comunidade Parque da Cidade fica situada no alto do bairro da Gávea, na Zona Sul do Rio de Janeiro. Na comunidade funciona o projeto Parque Vivo, fundado em 2003 pelas moradoras Andreia Martins Nunes e Carla Jesus Mello Nunes. O Parque Vivo oferece cursos de apoio escolar, informática, Muay Thai e balé. Além de coordenarem os cursos, Andreia e Carla participam ativamente da vida dos moradores, ajudando em ações pontuais que vão surgindo no dia a dia.

O LIDE é um dos nove laboratórios que integram o conjunto de laboratórios de pesquisa do Departamento de Artes e Design da PUC-Rio. O curso de Design da PUC-Rio tem como proposta pedagógica enfatizar o Design Social<sup>1</sup> priorizando a sociabilidade e a integração do aluno aos saberes disponíveis no seu ambiente. A partir dessa proposta pedagógica, o curso tem atuado em projetos sociais através da metodologia do Design em Parceria.

O Design em Parceria se estabelece com o contato direto com o parceiro, visando a entender seus processos de maneira participativa, provocando nele a reflexão entre o saber e o fazer local. Dessa forma, estabelece laços com as comunidades externas à Universidade, criando uma relação na qual o design

---

<sup>1</sup> A prática do Design Social tem como característica a participação efetiva do indivíduo ou grupo social com o qual se projeta em praticamente todas as etapas do processo de produção de objetos. A interação entre o designer e o grupo social permite um maior entendimento do contexto social e garante a abordagem de um problema identificado e definido pelo próprio grupo. (COUTO, 1991, p.16)

contribui com metodologias de inclusão no desenvolvimento de um projeto, no qual o parceiro é o elemento constituinte das ações de design.

Por questões governamentais, a liberação das verbas do projeto aprovado pelo PROEXT foi suspensa, mas, desejando continuar o caminho da pesquisa, resolvi seguir, mesmo sem o aporte de um projeto mais amplo, trilhando através do Design em Parceria, essa troca de experiências entre design e grupos comunitários. Fui até o local investigar uma possível atuação. Como já sabia, não existia verba disponível e lá chegando me deparei com uma realidade muito diferente da imaginada e desejada. Não existia um grupo formado, não existia um espaço físico em condições favoráveis para desenvolver o trabalho e muito menos equipamentos e materiais.

Ao mesmo tempo, encontrei uma situação que poderia se caracterizar por uma oportunidade de trabalho. No entorno da comunidade está localizado o Instituto Nossa Senhora de Lourdes – Inosel, escola católica, beneficente, de assistência social, que funciona da Educação Infantil ao Ensino Fundamental, integrando alunos surdos e com audição normal. A escola funciona desde 1959 e é uma referência no ensino de crianças deficientes auditivas no Rio de Janeiro. Como escola beneficente, ela auxilia com bolsas de estudos, crianças com deficiência auditiva que moram na cidade do Rio de Janeiro e Baixada Fluminense. Por serem surdas, muitas dessas crianças, que algumas vezes possuem outras deficiências além da auditiva, necessitam da ajuda dos responsáveis para se locomoverem pela cidade e, como a maioria mora longe, as cuidadoras ficam nas dependências do Inosel durante o período escolar.

Visando a preencher o tempo enquanto as crianças sob sua responsabilidade estão nas aulas, elas se reúnem nas dependências do Parque Vivo, se organizando cooperativamente, resolvendo questões como a limpeza do local, trocando conhecimentos e auxiliando umas às outras sobre a grande motivação que as une, qual seja, a presença de uma criança surda na família.

Durante esse período de permanência no Parque Vivo, algumas desenvolviam atividades variadas, como trabalhos manuais, como o crochê, mas a maioria das mulheres continuava com o tempo ocioso. Decidi então tentar uma aproximação maior com elas e mudar o recorte da pesquisa para Mães do Inosel, para estudar a possibilidade de promover a capacitação dessas mulheres e

identificar produtos que pudessem ser desenvolvidos por elas, almejando a subsistência do projeto e a propagação dos saberes. Mesmo que sem o alicerce de um projeto vinculado a uma política pública, a uma universidade e a um laboratório de pesquisa, ele continuaria com características de um projeto de extensão universitária com base no Design Social, que, através da metodologia do Design em Parceria, promoveria essa troca de saberes entre a designer (através de práticas projetuais do design) e o grupo em questão (Mães do Inosel). Denominei o trabalho de “exercício de colaboração”. Dessa forma o objeto da pesquisa passou a ser a construção de uma metodologia para ser utilizada na formação de grupos para a criação e a elaboração de objetos.

Tive como motivação, desde a minha formação em Design pela PUC-Rio na década de 90, o Design Social, caracterizado ainda pela inovação social. Encontrei, desde a graduação, incentivo para trabalhar essa questão com base no artesanato. Durante esses últimos vinte anos em que venho atuando como designer, mais especificamente como designer de moda, não encontrei, apesar de algumas tentativas, esse caminho no mercado de trabalho. A realidade profissional estava para mim bem distante do princípio do design como inovação social.

Movido pelo lucro e pelo consumo, o mercado de trabalho baseia-se no sistema político de nosso país, seguindo o modelo de base econômica e se distanciando de um modelo social com bases sustentáveis. Durante esses vinte anos, acompanhei de perto as transformações ocorridas no mercado de moda nacional (mais especificamente o carioca) e as consequências no setor, ocorridas desde o processo de globalização no final do século passado.

Insatisfeita com esse modelo de mercado de trabalho, ao qual os designers muitas vezes precisam se submeter, encontro e sugiro por meio dessa pesquisa a construção de um possível caminho para os designers (de moda ou não), atuarem junto a grupos cooperativos, facilitando dessa forma o processo de inclusão social e valorizando, ainda, uma cultura local.

Conheço as dificuldades da subversão de um modelo de desenvolvimento de base econômica para um modelo de base social, mas apesar disso acredito na existência de um caminho sustentável. Creio ainda na força de ações locais como potencializadoras de ações globais. “Para haver uma descontinuidade sistêmica

em escala macro é preciso que ela seja precedida de muitas descontinuidades locais, isto é, mudanças radicais em escala local” (MANZINI, 2008, p.19).

Começo esta pesquisa abordando o empreendedorismo social que tem como foco principal o bem-estar social. A insuficiência e a pouca eficácia das ações governamentais em áreas das grandes cidades, aliadas à insatisfação da população desejosa de resolver seus problemas, propiciam condições favoráveis a ações de pessoas que, em meio a essa insatisfação, usam sua criatividade e proatividade em busca de soluções para as comunidades.

Esta pesquisa tem ainda como um dos principais fins a sustentabilidade, por meio do processo de desenvolvimento social sustentável, que é a capacidade de sustentação gerada pela própria sociedade em seu benefício, visando a um avanço na construção de uma sociedade economicamente viável, socialmente justa e ecologicamente prudente.

Com base em questões relevantes como a atuação do designer no mercado de trabalho e seu papel como agente de transformação, atuando e ajudando na formação de grupos com potencial criativo, visando ao desenvolvimento da sociedade baseada em princípios sustentáveis, a presente pesquisa parte do seguinte problema: exercícios de colaboração através de oportunidades projetuais do design facilitarão o empoderamento de pessoas para agir produtivamente no desenvolvimento de projeto, manufatura e comercialização de objetos artesanais?

Para responder a essa questão, parto de uma hipótese central: as metodologias de identificação de oportunidades projetuais têm a capacidade de se constituir em elementos norteadores para a formação de integrantes de comunidades criativas.

Tenho como objetivo geral oferecer meios e procedimentos, através da metodologia do design, para capacitar grupos com potencial criativo a desenvolverem produtos. Para tal, foi definida a metodologia da pesquisa em relação aos seguintes aspectos:

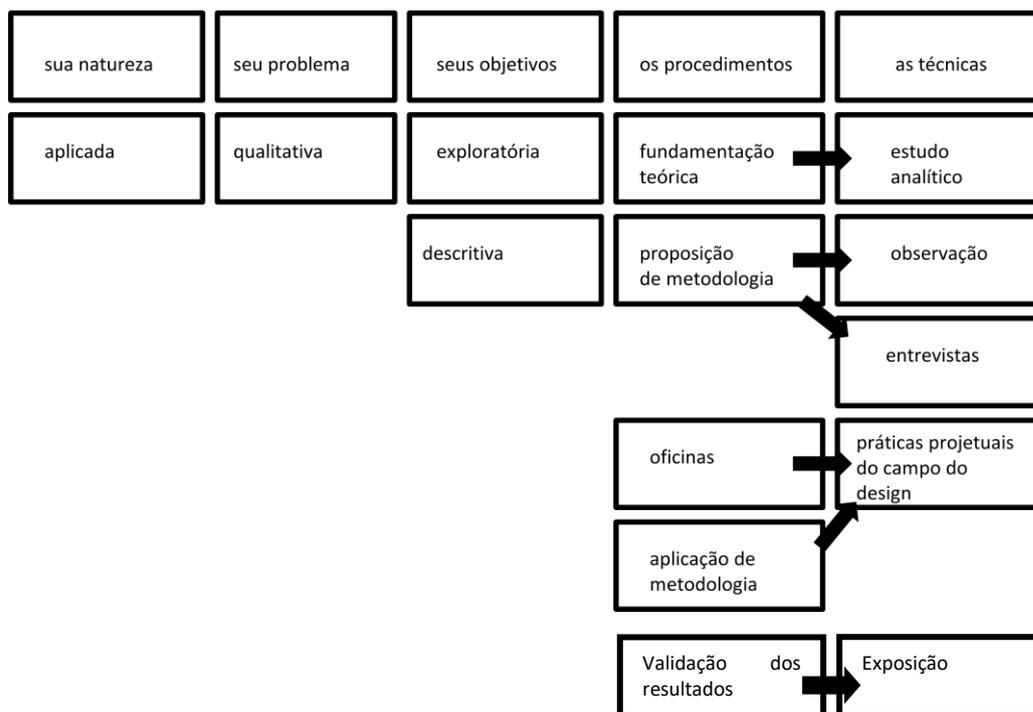


Figura 1 – Esquema com os processos utilizados na metodologia. Fonte: a autora.

Esta é uma pesquisa de natureza aplicada e tem como motivação a necessidade de produzir conhecimento para aplicação de seus resultados, com o objetivo de contribuir para fins práticos, visando a soluções mais ou menos imediatas do problema encontrado na realidade.

Por ser uma pesquisa social, o problema será abordado qualitativamente, visando a atingir seus objetivos a partir de exploração e descrição. A obtenção de dados descritivos dar-se-á mediante a exploração e o contato direto e interativo do pesquisador com a situação, objeto estudado, compreensão e interpretação do fenômeno, segundo a perspectiva dos participantes do referido grupo.

Uma fundamentação teórica a partir do estudo analítico em livros, artigos, documentos e *sites* localizou a pesquisa em seu contexto mais geral: o empreendedorismo social e sua relação com o Design. Caminhando para seu contexto mais específico, o estudo de caso, são analisados e relatados alguns exemplos em que se deu essa relação entre o empreendedorismo social e o Design.

Como forma de observar esses conceitos aplicados, a presente pesquisa possui como recorte o grupo de Mães do Inosel. Para que pudéssemos trabalhar com esse grupo, foi feita uma proposição de metodologia que tem como base a

observação participante, contando como recurso entrevistas não estruturadas que possibilitaram extrair de forma oral a história de vida das integrantes do grupo, percebendo dessa forma suas habilidades produtivas, além das características individuais.

A metodologia do Design em Parceria considera o outro como parceiro de pesquisa, pensando no contexto social e focando no indivíduo. É estabelecida uma relação entre o designer com suas habilidades e o parceiro com as práticas, experiências e lacunas, para o desenvolvimento de um projeto por meio de troca de saberes entre eles. A metodologia permite a identificação de oportunidades projetuais a partir do convívio e da observação do cotidiano de um determinado grupo. Sendo assim, iniciou-se uma fase de aproximação e levantamento, considerando as demandas trazidas por essas mulheres.

A partir dessas demandas, foi conduzida uma fase de formação, com oficinas baseadas nas práticas projetuais do Design. A formação permitiu uma articulação da teoria e da prática, e os exercícios de fundamentos do Design permitiram aplicar esses conhecimentos no desenvolvimento das mulheres. E, por fim, para validação dos resultados, foi realizada uma exposição em colaboração com o grupo de mães.

A dissertação está estruturada da seguinte forma: o Capítulo 2 tem por objetivo a localização do contexto mais abrangente da pesquisa, o empreendedorismo social e a sua relação com o Design. Essa relação é feita através de um levantamento bibliográfico em diferentes fontes como livros e *sites*. Melo Neto e Fróes (2002) conceituam o empreendedorismo social como um caminho para tornar as comunidades autossustentáveis por meio do desenvolvimento social sustentável, utilizando estratégias de inserção social e de sustentabilidade. Seguindo uma linha de raciocínio parecida, mas relacionando esse conceito às práticas do design, Manzini (2008) utiliza a expressão “comunidades criativas”, que podem, ou não, evoluir para empreendimentos sociais. Manzini (assim como Melo Neto e Fróes) acredita que essas comunidades criativas representam um possível caminho para a autossustentabilidade e isso só será possível através do design estratégico, que é o design por meio de práticas sustentáveis, e do design social como inovação social.

Melo Neto e Fróes (2002)



Manzini (2008)



Figura 2 – Esquema ilustrativo da relação entre empreendedorismo social e Design. Fonte: a autora.

Caminhando para o contexto mais específico da pesquisa, no Capítulo 3 faço um levantamento de alguns cenários semelhantes. Para isso, parto de referencial bibliográfico a partir de registros em artigos, livros e *sites*. Analiso e relaciono casos de grupos de artesãos onde a presença do design agregou diferencial. Começo relatando o trabalho desenvolvido por laboratórios de pesquisa vinculados a universidades de design que vêm focando ao longo dos anos suas pesquisas apenas nesse segmento: LabSol, O Imaginário Pernambucano e o Design Possível. Continuo com um projeto ainda relacionado à universidade, não mais vinculado a um laboratório específico, o Projeto Minas Raízes. Relato ainda o trabalho do designer Renato Imbroisi, que vem desenvolvendo esse trabalho com incentivo de instituições como o Sebrae. Foram analisados aspectos como: vínculo; formação; objetivos; metodologia; experiências, ações e projetos.

Por fim, chego ao Capítulo 4, em que relato o estudo de caso Mães do Inosel. Desde o início da aproximação, viu-se que o estudo de caso não se concretizou como um exemplo de empreendedorismo social e percebeu-se a necessidade, nesse capítulo, de buscar um aprofundamento teórico na metodologia do Design em Parceria. Foram relatados ainda, nesse capítulo, as características interdisciplinares do grupo, os objetivos, a metodologia, os resultados obtidos e as conclusões da pesquisa. Meus objetivos com esse estudo de caso foram: identificar métodos e oportunidades projetuais em design para o desenvolvimento de produtos junto ao grupo; incentivar e capacitar essas mulheres à criação,

confeção e distribuição de produtos através do Design em Parceria com forte identidade local e ainda estimular nelas a criatividade, a inovação, a autoestima, o espírito empreendedor e a cidadania.