

Um exercício de colaboração por meio de práticas projetuais: Mães Inosel¹

An exercise in collaboration through design activities: Mothers from Inosel

Bárbara de Oliveira e Cruz, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro
barbaradeoliveiraecruz@gmail.com

Rita Maria de Souza Couto, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro
ricouto@puc-rio.br

Roberta Portas, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro
robertaportas@puc-rio.br

Resumo

Este trabalho trata de um exercício de colaboração proposto, por meio de capacitação baseada em práticas projetuais do campo do design, às mães que possuem filhos na escola Inosel. O Inosel (Instituto Nossa Senhora de Lourdes) fica localizado no bairro da Gávea, Zona Sul do Rio de Janeiro. É uma escola católica, beneficente, de assistência social, que integra alunos surdos e com audição normal. Como escola beneficente, ela auxilia, com bolsas de estudos, crianças com deficiência auditiva que moram na cidade do Rio de Janeiro. O estudo de caso a que se refere o presente artigo caracterizou-se pela construção de uma metodologia própria com atividades direcionadas às especificidades do grupo. Esta baseou-se na metodologia do Design em Parceria, viabilizando o trabalho com o grupo em torno de etapas projetuais do design, empoderando dessa forma as participantes a desenvolver tarefas a partir de seus desejos, conhecimentos e expectativas.

Palavras-chave: Design em Parceria, Colaboração, Interdisciplinaridade, Inosel.

Abstract

This study presents an exercise in collaboration in which mothers with children studying at Inosel school receive capacity-building through design development activities. The school (Instituto Nossa Senhora de Lourdes) is a catholic educational establishment based in the Gávea district of Rio de Janeiro that admits both deaf and hearing students and provides scholarships for hearing-impaired children who live in Rio de Janeiro. The case study reported on here involved the development of a tailor-made methodology involving activities designed specifically for the group members. Inspired by Design in Partnership, the idea is to enable the group to work on different stages of a design process, there by empowering them to carry out tasks based on their own wishes, knowledge, and expectations.

Keywords: Design in Partnership, Collaboration, Interdisciplinarity, Inosel.

¹ O presente trabalho foi realizado com o apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

1. Introdução

Na Zona Sul do Rio de Janeiro, no alto do bairro da Gávea, no entorno da comunidade Parque da Cidade e vizinho à comunidade da Rocinha, está localizado o Instituto Nossa Senhora de Lourdes – Inosel, escola católica, beneficente, de assistência social, que oferece desde a Educação Infantil ao Ensino Fundamental, integrando alunos surdos e ouvintes. A escola funciona desde 1959 e é uma referência no ensino de crianças com deficiência auditiva 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 na 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. Como a maioria mora em bairros distantes, suas acompanhantes permanecem nas dependências do Inosel durante o período escolar.

Com o intuito de propiciar algum tipo de atividade para as mães durante o período escolar de seus filhos, foi desenvolvido um projeto de pesquisa que objetivou a capacitação baseada em práticas projetuais do campo do design e teve por fio condutor uma metodologia para ser utilizada na formação de grupos de criação e desenvolvimento de objetos.

O projeto partiu do pressuposto de que exercícios de colaboração, realizados por meio de oportunidades projetuais do design, poderiam facilitar o empoderamento de pessoas para agir produtivamente no desenvolvimento de projetos, manufatura e comercialização de objetos artesanais. Tomou-se por base a ideia de que o designer como agente de transformação social pode contribuir para a formação de grupos com potencial criativo e para o desenvolvimento da sociedade baseada em princípios sustentáveis, uma vez que as metodologias de identificação de oportunidades projetuais têm a capacidade de se constituir em elementos norteadores para a formação de comunidades criativas.

A metodologia foi definida de natureza aplicada e de cunho qualitativo e teve 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 de problemas encontrados na realidade.

Como forma de observar esses conceitos aplicados, optou-se por um estudo de caso com o grupo de Mães do Inosel.

Para viabilizar o trabalho com esse grupo, foi feita uma proposição de metodologia que teve como base a observação participante, contando com o recurso de entrevistas não estruturadas que possibilitaram conhecer aspectos da história de vida das integrantes do grupo, percebendo dessa forma suas habilidades produtivas, além das características individuais.

Adotou-se, ainda, o Design em Parceria, enfoque metodológico que considera o outro como parceiro ativo de pesquisa. Nele, é estabelecida uma relação entre o designer com seus conhecimentos e habilidades e o parceiro com seus saberes e práticas, experiências e lacunas, visando ao desenvolvimento de projetos 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.

O trabalho teve início, assim, com uma fase de aproximação e levantamento de dados, considerando as demandas trazidas pelas mães que concordaram em participar da experiência.²

A partir das informações levantadas na fase inicial, foi estruturada e conduzida a fase de formação propriamente dita, que contou com oficinas baseadas em práticas projetuais do design. A formação permitiu uma articulação entre teoria e prática, tendo seu ponto alto em exercícios em que conhecimentos da metodologia projetual no campo do design serviram como pano de fundo. A validação dos resultados deu-se em uma exposição, projetada e montada por todo o grupo. O objetivo do presente artigo é apresentar as bases teóricas do estudo de caso, além da construção e do desenvolvimento da metodologia. O estudo de caso teve como objetivos identificar métodos e oportunidades projetuais em design para o desenvolvimento de produtos junto ao grupo e incentivar e capacitar essas mulheres à criação e confecção de produtos, estimulando ainda a autoestima, o espírito empreendedor e a cidadania.

2. Desenvolvimento

Começamos a aproximação com as Mães Inosel em agosto de 2015. Durante quatro meses foram feitas visitas ao local onde elas se reuniam, na comunidade Parque da Cidade. No decorrer desses encontros, foi possível conhecer algumas mulheres, suas histórias e seus interesses. Um ponto mostrou-se comum a todas: a dedicação aos filhos surdos. Mas, afora esse sentimento que as unia, suas vivências, habilidades e interesses eram muito distintos.

Nesse período chegamos a desenvolver alguns produtos, como por exemplo, jogos americanos feitos de retalhos unidos com crochê. Essa etapa funcionou como uma espécie de “quebra-gelo”, pois permitiu aflorar a criatividade individual, as dificuldades, os interesses etc. Contudo, a capacitação desejada ainda estava longe de acontecer, por problemas de ordem diversa, como, por exemplo, a estrutura do local, que não era propícia, e a falta de interesse de algumas mulheres, que era notória.

Manzini (2008) nos mostra que algumas vezes podemos ajudar na formação das comunidades criativas, mas são necessárias algumas condições básicas para que elas se concretizem. Percebemos que a falta de interesse de algumas mulheres estava diretamente relacionada ao uso de um espaço que era delas e não um espaço preparado para uma capacitação. Para Manzini, algumas vezes as formações de comunidades criativas não são totalmente planejadas, mas é possível colaborar para sua formação e facilitar sua existência.

² Todas as participantes da pesquisa preencheram Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), autorizando o uso de suas falas, imagens pessoais e resultados de seus trabalhos, coletados por intermédio de gravações, vídeos e fotografias.

Franqueira (2010) enfoca que o contexto urbano é propício à manifestação da criatividade, que pode favorecer processos de mudança, comportamentos mais sustentáveis e uma cultura de colaboração e iniciativas que ocorrem de baixo para cima, o que ela denomina de Lugares Criativos, sugerindo ainda a atuação do designer como instrumento estratégico para atuar nessas redes complexas e colaborativas. “Creative Places are a new type of urban spaces where groups of people collaboratively promote and manage a mix of creative initiatives in the fields of art and culture, economy and production, social services and urban regeneration” (FRANQUEIRA, 2010, p.201).

Em função dos problemas encontrados, em um dos últimos encontros do ano de 2015, uma das mães nos aconselhou a conversar com Glória, assistente social do Inosel. Foi a partir desse encontro que o projeto começou realmente a se consolidar. Glória já vinha desenvolvendo há alguns anos um trabalho de capacitação de mulheres e ficou muito interessada em nossa parceria.

Fomos informadas de que o Inosel tem um convênio com a Secretaria Municipal de Assistência Social (SMAS) e por ser uma escola particular, sem fins lucrativos, oferece bolsas de até 50% para os alunos sem deficiência auditiva. No caso dos alunos surdos, a escola oferece cinquenta bolsas de até 100% e parte desse valor é pago pela prefeitura, graças a esse convênio. Mas, para o convênio se concretizar, o Inosel assina um termo de referência – serviço de proteção social especial de média complexidade para pessoas com deficiências (2016) – com algumas especificações.

Nesse termo, a partir da promulgação da Lei nº 8742/93, Lei Orgânica de Assistência Social – LOAS, fica estabelecido que os municípios passem a executar os projetos, programas e serviços de assistência social, buscando dessa forma maior enfrentamento da pobreza. O Estado fica dessa forma responsável por estimular a integração, gerando espaços de colaboração, mobilizando recursos potencialmente existentes na sociedade e estimulando a participação da sociedade em ações integradas.

O objetivo da SMAS com esse termo de referência (2016) é nortear o funcionamento e o atendimento socioassistencial de média complexidade oferecido por instituições não governamentais a pessoas com deficiência e suas famílias em situação de pobreza e/ou risco pessoal e social que moram no município do Rio de Janeiro. Ele visa à melhoria da qualidade de vida das pessoas com deficiência, aumentando sua participação na sociedade e garantindo a elas o exercício da cidadania.

Nesse termo, a SMAS prevê não apenas a questão de inclusão social e melhoria da qualidade de vida das crianças com deficiência, mas também de suas famílias e de sua responsável (cuidadora). É reconhecido que a sobrecarga dessas cuidadoras, ocasionada pela situação de dependência/prestação de cuidados prolongados ou temporários, prejudica seu desenvolvimento pessoal, o que pode refletir ainda no desenvolvimento das crianças deficientes.

Sendo assim, o desenvolvimento de serviços voltados para pessoas com deficiência e suas famílias vem contribuir para a melhoria da qualidade de vida desta parcela da população carioca. As ações devem possibilitar a ampliação da rede de pessoas com quem a família do dependente convive e compartilha cultura, troca vivências e experiências. A partir da identificação das necessidades, deverá ser viabilizado o acesso a benefícios, programas de transferência de renda, serviços de políticas setoriais e Órgãos de Garantia de Direitos,



atividades culturais e de lazer, sempre priorizando o incentivo à autonomia da dupla “cuidador e dependente” (2016).

O Inosel precisa cumprir essas exigências da prefeitura com ações que promovam a ajuda necessária a essas crianças e suas cuidadoras. Existe um acompanhamento mensal da prefeitura e, caso a instituição não esteja cumprindo o combinado no termo, os recursos são retirados. Dessa forma, nossa parceria seria importante, pois a proposta de capacitação aliviaria a sobrecarga de acompanhamento que o Inosel precisa prestar a essas famílias.

O trabalho foi projetado para andar em paralelo, ou seja, durante a capacitação por meio de aulas de criatividade em tecido e práticas projetuais do design uma vez por semana, e de 15 em 15 dias outras questões, como direitos das crianças com deficiência auditiva e fortalecimento da autoestima foram abordadas pela assistente social.

Uma sala de artes da escola, que ficava livre todas as quartas-feiras de manhã, foi disponibilizada para os encontros. No início do ano letivo, em fevereiro de 2016, a assistente social promoveu a inscrição do curso para as mães. No total, nove mães se mostraram interessadas em participar. Manzini (2008) defende a importância de um ambiente propício para facilitar o desenvolvimento de um trabalho dessa complexidade.

2.1. Contextualização da metodologia do Design em Parceria

Utilizou-se a metodologia do Design em Parceria para realizar a capacitação. Foi na PUC-Rio, no Departamento de Artes e Design, na década de 1980, que se iniciaram trabalhos vinculados ao meio social, modificando a situação anterior, em que a população alvo era imaginada em simulações em sala de aula. Os professores José Luiz Mendes Ripper e Ana Branco começaram a trabalhar de maneira inovadora essa metodologia de ensino em suas aulas de projeto, aprimorando-a e fortalecendo-a (COUTO, 2017).

O Design em Parceria é caracterizado pelo envolvimento de um grupo de pessoas em todas as etapas projetuais. Sua diferença fundamental em relação às outras metodologias de design é a característica do fazer com, ao contrário do fazer por ou para as pessoas, e isso só se torna possível quando existe a convivência entre o designer e o usuário durante o processo projetual.

A prática do Design em Parceria tem como cenário a aproximação entre designer e usuário e o contato direto com o contexto no qual a situação de projeto está localizada. Nesta dinâmica, ao longo do processo de desenvolvimento do projeto, cada participante influencia e é influenciado pela experiência e pelo ponto de vista dos seus parceiros de trabalho (DAL BIANCO, 2007, p.19).

Com o passar dos anos, o Design em Parceria foi se propagando e se aprimorando dentro do Departamento de Artes e Design da PUC-Rio e hoje já se encontram trabalhos de alguns autores que nos mostram e explicam sua história, como por exemplo, Couto (1991), Pacheco (1996), Dal Bianco (2007) e Del Gaudio (2014).

Segundo Couto (1991), Dal Bianco (2007) e Del Gaudio (2014), a ideia de colocar o usuário como foco principal do processo projetual por meio de uma interação entre o usuário e o projetista desenvolveu-se na Noruega na década de 1970, com a denominação de *Participatory Design*, disseminando-se mais na área de informática e muito pouco na área de desenvolvimento de produtos.

Nas décadas seguintes, vários projetos na Escandinávia começaram a contemplar estratégias para aproximar os designers de sistemas computacionais e os trabalhadores, de modo a desenvolver sistemas que efetivamente promovessem a qualidade do trabalho. Tais projetos refletiam o entendimento de que não existem máquinas funcionando sozinhas, e, sim, que existem pessoas operando as máquinas (DAL BIANCO, 2007, p.21).

Segundo Couto (2017), José Luiz Ripper, pioneiro no Design em Parceria na PUC-Rio, explica que isso aconteceu espontaneamente dentro do Departamento de Artes e Design. Ele e a professora Ana Branco incentivavam seus alunos a procurarem, além dos muros da universidade, temas, ambientes e públicos reais para desenvolverem seus projetos. O objetivo dos professores não era que os alunos fizessem projetos sociais ou parcerias, mas sim que projetassem para a realidade, não se acomodando com projetos imaginados ou cenários fictícios. O professor Ripper afirma ainda que quem conseguiu esse espaço não foram eles (os professores) e sim os alunos. “Esta abstração do contexto real gerava resultados sem significado social e era contraditória em um departamento pertencente ao Centro de Ciências Humanas, como é o caso do Departamento de Artes e Design da PUC-Rio” (COUTO, 2017, p.33).

A preocupação de propor aos alunos cenários reais muitas vezes os afastava da realidade do mercado de trabalho, em que o modelo caminhava no sentido contrário: projetos e produtos finais regidos pelos meios de produção, afastando assim o usuário do processo e muitas vezes enfraquecendo o resultado. Para Couto (2017), não importa se o objeto não se enquadra à realidade da indústria ou mesmo se será produzido um objeto único sem uma produção seriada. O fundamental é atingir assertivamente o público a que se propõe. Ela ressalva ainda que muitas vezes não se encontra quem vai produzir, pois o caminho foi feito ao contrário: do usuário para a indústria e não da indústria para o usuário. Couto defende ainda que o meio universitário é perfeito para atuação do Design em Parceria, pois nesse cenário o aluno/pesquisador pode se desvincular do mercado.

Fica clara, então, a importância e a excelência dessa metodologia no ensino de design. Mas como isso funciona ou pode funcionar no mercado de trabalho? Afinal, é a partir dessa motivação que a presente pesquisa foi iniciada e esse é um dos focos principais em questão.

Couto (2005 apud DAL BIANCO, 2007) introduz esse ponto, mostrando que o Design em Parceria não se aplica a todas as situações de projeto, mas que é importante que o aluno tenha vivenciado essa prática. Mais que projetar um objeto, o designer deve se posicionar perante o problema, incluindo o usuário e sua relação com o objeto. Só dessa forma ele estará preparado para o mercado de trabalho. “E, se tiver a chance de escolher, provavelmente vai escolher a metodologia do Design em Parceria” (COUTO, 2005 apud DAL BIANCO, 2007, p.29).

Dal Bianco (2007) cita exemplos de como essa abordagem acontece no mercado de trabalho: alguns designers trabalham com a proposta de customização, oferecendo a seus usuários uma forma de personalização de seus produtos, mesmo aqueles feitos em série, incluindo esse usuário em parte do processo criativo e atendendo às individualidades do cliente. O principal objetivo dessa customização é aumentar a venda, graças ao sentimento de individualidade, superando o de massificação da oferta dos produtos seriados. Em algumas áreas, já vemos essa ferramenta comercial, como telefonia celular e vestuário. Mas, segundo Norman, “este tipo de personalização tem o seu limite, pois não é possível projetar uma forma radicalmente diferente e pessoal para móveis, automóveis ou computadores: pode-se somente escolher dentre uma série de opções preestabelecidas” (2004 apud DAL BIANCO, 2007, p.59). Norman preocupa-se com a individualidade do produto final e com o desafio do designer de enquadrar a lógica do usuário dentro da lógica da indústria.

Esses exemplos mostram um tipo de interação parcial do designer com o usuário, mas não caracterizam exemplos de como a metodologia do Design em Parceria pode se aplicar ao mercado de trabalho. Em primeiro lugar, porque representa uma estratégia de marketing, continuando dessa forma o vínculo com o mercado e favorecendo o consumismo. Del Gaudio (2014) sugere que: “o Design pode desempenhar o importante papel de promover inovações e de não servir a um mecanismo de incentivo ao consumo, contribuindo para mudanças sociais e sistêmicas” (DEL GAUDIO, 2014, p.47).

Em segundo lugar, não foi vista nesses exemplos uma interação do usuário em todos os processos de desenvolvimento de produto e muito menos também um empoderamento para que eles próprios desenvolvessem seus produtos. Araujo (2017) nos mostra que a inovação em projetos realizados sob o enfoque do Design em Parceria consiste em introduzir o público alvo (ou usuário) em praticamente todas as etapas do processo de projeto. E complementamos que o Design em Parceria se caracteriza por dar à pessoa condições de autonomia. É preciso empoderar as pessoas a criar a partir do conhecimento das práticas projetuais, para que sejam capazes de gerar um produto, pois já conhecem o caminho e a metodologia. Isso é muito mais importante do que ensinar uma técnica.

Dal Bianco (2007) sugere humildemente (advérbio usado pela autora) que todos os seres humanos são capazes de projetar atuando como designers e isso é demonstrado em tarefas diárias que realizam em casa, no trabalho ou no lazer. Para Papanek (1977 apud DAL BIANCO, 2007, p. 62), “todos os homens são designers. Tudo o que fazemos quase sempre é projetar, pois o design é a base de toda a atividade humana”.

Mas nem todos os autores pensam como Papanek. Dal Bianco (2007) nos mostra esse confronto de ideias, em que alguns designers e autores demonstram que existe o “medo” de perda de “habilidades especializadas”, mas essa postura não faz parte da conduta de alguns designers. Para estes, o principal não é autoria nos projetos e sim divulgar os processos com o intuito principal de melhorar a vida das pessoas. Seguindo essa linha de pensamento, Ripper (apud DAL BIANCO, 2007) tem como premissa que o usuário trabalhe com; dessa forma, ao finalizar o projeto, ele será capaz e terá autonomia para executar um reparo, fazer outro projeto, ou, ainda,

ensinar a outras pessoas sobre aquilo que ele ajudou a construir. Couto (2017) acredita que o designer que assume essa postura de quase nulidade precisa ter muita segurança e autoconfiança.

A partir dessas constatações, este artigo se arrisca a traçar um possível caminho de proposta de atuação do Design em Parceria no mercado de trabalho. A partir deste estudo de caso, observamos que o Design em Parceria é uma produtiva ferramenta para capacitar essas mulheres.

Segundo Couto (2017), “o Design é basicamente um processo de interação social”. A atividade do Design influencia e é influenciada pela população, cultura e local onde atua. Dessa forma, o Design em Parceria surge a partir de necessidades de alguns contextos, contrapondo-se não só à lógica da produção, mas também ao modelo tradicional de trabalho configurado em nossa sociedade.

A partir desse pensamento de Couto (2017), identificamos dois pontos que caracterizam este estudo de caso e a metodologia do Design em Parceria: o primeiro é a importância do resgate do trabalho artesanal utilizando uma maior quantidade de mão de obra, prazos mais flexíveis e menos mecanização; e o segundo é a demanda de grupos propícios a iniciativas como essa em nossa sociedade, como foi o caso das Mães do Inosel. Segundo Couto (2017), a aplicação do Design em Parceria é propícia a setores da sociedade que não são normalmente visados pelo sistema convencional de produção. Lobato defende a questão e diz que:

[...] esclarecimento das questões relacionadas com a participação do designer em caráter social está ligado ao entendimento do universo das populações ditas carentes, para as quais normalmente esses projetos são dirigidos. Embora essas populações estejam comandadas pela lógica do capital, elas não vivem o cotidiano do capital. Neste universo, os conceitos de economia, produtividade, comodidade, estímulo estético são vistos sob outra lógica, representando algo bem diverso do que se afigura para as populações que vivem o cotidiano do capital (LOBATO, 1985 apud COUTO, 1991, p.18).

Após explicarmos a metodologia do Design em Parceria e a importância de sua aplicação no estudo de caso, partiremos para outra abordagem de grande importância na construção desta pesquisa: a interdisciplinaridade no trabalho, gerada pela diversidade do grupo. Justamente a heterogeneidade do grupo foi um dos fatores que motivaram as pesquisadoras a utilizarem a ferramenta do Design em Parceria. Por isso, antes de explicar a construção e a aplicação da metodologia, analisaremos o grupo, sua formação e suas características.

Essa heterogeneidade é defendida também por Papanek (1977 apud DAL BIANCO, 2007). O autor declara já haver trabalhado com equipes heterogêneas que incluíam pessoas pobres, não instruídas, de ambientes rurais, crianças pequenas ou doentes mentais, e que, apesar das dificuldades encontradas em estabelecer vínculos de comunicação, os resultados foram satisfatórios em todos os casos. Nesse processo foram fundamentais as habilidades peculiares dos designers na percepção de necessidades que outros profissionais não observaram ou a que não deram importância.

2.2 O grupo e seu caráter interdisciplinar

O trabalho humano e social tem-se transformado, progressivamente, em uma criação, onde uma equipe de pessoas reunidas em um grande grupo de caráter operativo, por adição de



informações e de estímulos, obtém um nível de produtividade que vai muito além da tarefa parcial de cada um de seus membros (PICHON-RIVIÈRE, 1994, p.141).

Já nos primeiros contatos, ainda em 2015, percebemos que as Mães do Inosel nasceram e moram em locais distintos e distantes e algumas nunca tinham realizado nenhum trabalho manual. Esse obstáculo teria que ser superado: como trabalhar com um grupo tão heterogêneo sem uma unidade cultural e sem uma habilidade já reconhecida?

Utilizaram-se, então, as ideias de grupos operativos³ de Pichon-Rivière (1994). O autor acredita que é através das tarefas que as heterogeneidades dos grupos serão superadas: a tarefa será proposta a partir do grupo trabalhado e a homogeneidade da tarefa facilitará o trabalho de um grupo heterogêneo. O autor considera que a técnica de grupos operativos se define pela constituição de uma observação sistemática, que se realiza junto com a análise das operações da mente em sua inter-relação social e no seu intercâmbio com o mundo externo. A observação e a análise se focam na tarefa e esta pode ser de aprendizagem, de cura ou de criação.

O coordenador assume um papel importante, segundo Pichon-Rivière (1994), mantendo uma comunicação ativa e criadora. O autor diz que ele deve manter e fomentar a comunicação e dessa forma chegará a um desenvolvimento progressivo, em espiral, coincidindo didática, aprendizagem, comunicação e operatividade.

Para o autor, o intercâmbio de ideias é feito entre os membros do grupo, e a intervenção do coordenador deve apenas assinalar as dificuldades, visando a manter o funcionamento e a execução das tarefas. Apesar de o autor usar o termo líder-coordenador, aqui usaremos apenas coordenador, pois acreditamos que nesse papel não há uma liderança e sim uma parceria, ou codesign, igualando-se o designer ao grupo, sem que haja uma hierarquização. Pichon-Rivière (1994) acredita que a liderança democrática é o papel ideal que o líder pode assumir no trabalho grupal, e o intercâmbio entre o coordenador e o grupo deve acontecer na forma de um espiral permanente, unindo os processos de ensinar e aprender. “O líder *laissez-faire* é aquele que delega ao grupo sua autoestruturação e que assume só parcialmente suas funções de análise da situação e orientação da ação” (PICHON-RIVIÈRE, 1994, p.113-114).

Em um primeiro momento, existe uma resistência e um distanciamento do grupo com o coordenador e entre seus componentes, mas com o tempo esse distanciamento começa a diminuir e revela um pertencimento maior das participantes e uma consequente integração do grupo. Nesse momento, a proposição e a elaboração das tarefas são facilitadas e começa-se a perceber a colaboração entre os membros do grupo. Essa colaboração existe e é importante devido à heterogeneidade do grupo, que define então o caráter interdisciplinar da ação.

Mencionamos o caráter interdisciplinar dos grupos. Isto nos permite reiterar um dos princípios básicos da técnica operativa: quanto maior a heterogeneidade dos membros – heterogeneidade

³A técnica de grupos operativos foi criada em 1946 por Enrique Pichon-Rivière, quando era encarregado do Servicio de Adolescentes del Hospital Neuropsiquiátrico de Hombres da cidade de Buenos Aires. Atualmente essa técnica é utilizada não só na formação de psicólogos, mas também na criação publicitária, no trabalho institucional, na formação de líderes, no estudo da direção e interpretação teatral e em qualquer situação em que o grupo face a face possa converter-se em uma unidade operativa de tarefa (PICHON-RIVIÈRE, 1994, p.130).



adquirida através da diferenciação de papéis, na qual cada membro traz para o grupo toda a bagagem de suas experiências e conhecimentos, e quanto maior a homogeneidade em relação à tarefa – homogeneidade obtida pela somatória da informação, que adquire o ritmo de uma progressão geométrica, enriquecendo como parcialidade a cada um dos integrantes e, como totalidade, ao grupo – maior a produtividade que se obtém (PICHON-RIVIÈRE, 1994, p.128).

Pichon-Rivière (1994) nos mostra que essa interdisciplinaridade acontece porque cada membro do grupo recebe e interpreta de diferentes formas as informações recebidas, refletindo suas vivências e experiências pessoais, e é através da cooperação que essas trocas acontecem, enriquecendo o trabalho. “Estes esquemas e modelos internos se confrontam e se modificam na situação grupal, configurando-se, através da tarefa, um novo esquema referencial que emerge da produção do grupo” (PICHON-RIVIÈRE, 1994, p.176).

Sommerman (2006) considera que o interdisciplinar trata de uma abordagem em que duas ou mais disciplinas intencionalmente estabelecem novos vínculos entre si para alcançar um conhecimento mais abrangente. Esse modelo de interdisciplinaridade ocorreu com as Mães do Inosel, que tiveram, além da capacitação a partir das práticas metodológicas do design e do trabalho desenvolvido pela assistente social, participações de outras áreas, como a palestra de uma advogada sobre os direitos de crianças deficientes, aulas de culinária, entre outras. O ponto de vista defendido por Pichon-Rivière (1994), de que é da interdisciplinaridade que nasce na heterogeneidade do grupo, representa uma característica peculiar ao grupo das Mães do Inosel.

Lorieri, a partir das ideias de Morin, explica que interdisciplinaridade quer dizer troca e cooperação e, desse modo, transforma-se em algo orgânico. Ela está, neste caso, próxima à ideia de transdisciplinaridade, que ele diz caracterizar-se geralmente por esquemas cognitivos que atravessam as disciplinas. Essa é uma ideia inicial na busca do entendimento da transdisciplinaridade que se orienta pelo paradigma da complexidade moriniana (LORIERI, 2008, p.9).

É importante ressaltar que nesse tipo de iniciativa ou em qualquer outro projeto de mediação do design na prática artesanal existe o que Sommerman (2006) considera uma atitude transdisciplinar. Dentro da perspectiva desse tipo de projeto e de ação do design, é preciso ter tolerância e mediação em vários momentos. Alguns desses momentos passam pelos pilares da transdisciplinaridade, pois é preciso considerar níveis de realidade diferentes; incluir o outro no processo de maneira igualitária, principalmente nos níveis de tomada de decisão; e, finalmente, buscar compreender a complexidade envolvida nesse tipo de projeto.

O processo deve acontecer de forma horizontal e não hierarquizada. Promover a mudança de baixo para cima é um grande desafio, que será ainda maior trabalhando 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. Casos considerados bem-sucedidos proporcionam aos designers experiências profissionais e sociais alternativas desvinculadas da grande indústria e do capital internacional, direcionando o design a uma prática mais abrangente, considerando o bem comum.

A capacitação começou em 2016, com um grupo de nove mães. Desse grupo, apenas duas haviam participado ativamente dos encontros em 2015. No fim do primeiro mês de trabalho, duas mães saíram do grupo, uma porque a filha deixou a escola e a outra porque o filho ficou doente. Mas elas foram substituídas por outras duas, mantendo-se dessa forma o grupo com nove participantes.

Essas mulheres têm entre 30 e 55 anos de idade, possuem filhos surdos com idade entre 10 e 19 anos, e a maioria tem outros filhos; apenas duas delas só têm um filho. Já trabalharam em atividades diversas, como professora, enfermeira, doméstica, assistente administrativa, mas abandonaram seus trabalhos para cuidar dos filhos deficientes. Moram longe e demoram de duas a três horas no percurso da escola para casa. A maioria das crianças, além da escola, frequenta outras atividades, como fonoaudiologia e fisioterapia. Normalmente essas atividades são feitas depois do horário da escola, na Zona Sul.

2.3. A metodologia

O valor da educação, a diversidade e a consequente falta de unidade nas metodologias em projetos sociais foram ressaltadas por Melo Neto e Froes: “deve ser salientada a importância de uma pedagogia que, após a pesquisa e identificação das características singulares do ambiente físico e humano local, seja capaz de desenhar e realizar um projeto necessário e consequente de mudanças no ambiente de vida” (MELO NETO; FROES, 2002, p.125).

Alguns autores apresentam esquemas com propostas metodológicas, como Melo Neto e Fróes (2002), denominadas tecnologias sociais. Essas podem nos orientar como um guia para a criação de metodologias em projetos sociais, mas a principal conclusão a que chegamos é que não existe uma metodologia fixa.

Imbroisi (2011) acredita que não existe um método nem regras fixas para o design de artesanato. A metodologia é moldada a partir das características específicas dos grupos, com elaboração de projetos individuais e diferenciados de acordo com cada grupo e as capacitações devem, ainda, propor diferentes atividades dependendo do grupo trabalhado.

Para Couto (2017):

Não se justifica dizer que existem métodos específicos para o Design Social.⁴ O que existe é uma atitude que reforça ou enfatiza a interação entre o designer e a população-alvo. Assim sendo, as escolhas metodológicas, complexas e circunstanciais estão diretamente ligadas ao momento histórico, às circunstâncias do meio e do tempo e à personalidade da pessoa que está conduzindo o trabalho. Como em qualquer projeto no campo do Design, o método não deve ser imposto a um meio, mas adaptado às suas especificidades (COUTO, 2017, p.34).

⁴ Design Social surgiu como uma prática pedagógica no curso de design da PUC-Rio na década de 1980 e foi posteriormente nomeada como Design em Parceria. Essa prática, Design Social/Design em Parceria, se aproxima hoje dos conceitos de Codesign. Ainda encontramos em muitas publicações o termo Design Social referindo-se ao Design em Parceria.

A metodologia elaborada para este estudo baseou-se então na abordagem de grupos operativos proposta por Pichon-Rivière (1994), através de tarefas homogêneas, aproveitando o potencial interdisciplinar da heterogeneidade do grupo. E também na abordagem do Design em Parceria moldado por Ripper e Ana Branco do Departamento de Artes e Design da PUC-Rio, e utilizado e aperfeiçoado por professores de projeto desse departamento, que focam na troca entre o designer e o grupo social pelo ensino das práticas projetuais do campo do Design, a fim de empoderá-lo.

Pichon-Rivière (1994) define três momentos das tarefas dos grupos operativos: a pré-tarefa, a tarefa e o projeto, consideradas como as etapas metodológicas do presente projeto.

A primeira etapa (ou pré-tarefa) se caracterizou pelas visitas feitas em 2015. A partir desse diagnóstico, foi possível conhecer o grupo de mulheres, algumas de suas histórias, dificuldades e interesses. Como pré-tarefa, enfrentaram-se as técnicas defensivas e a resistência à mudança, manifestadas por algumas mulheres, muitas delas mostrando desinteresse em participar das atividades.

Como foi colocado por Imbroisi (2011), muitas vezes o que é dito nos primeiros encontros e nas primeiras entrevistas pelo grupo não representa realmente o desejo de todos. Algumas vezes “porta-vozes” relatam desejos pessoais e não realmente um interesse coletivo, que só percebemos na convivência com todos. Isso aconteceu quando chegamos ao local em 2015. Algumas mulheres demonstraram um grande interesse, mas depois, com o passar dos encontros, percebemos que não era a realidade da maioria.

Na metodologia do Design em Parceria, Couto (2017) identifica a importância de o pesquisador chegar ao local sem ideias prévias e a partir da interação com o grupo descobrir o objeto da pesquisa, realizando antes de tudo uma observação participativa. Para o pesquisador integrar-se ao grupo, ele deve não somente abrir mão de conceitos preestabelecidos, mas investir na troca de ideias.

Partiu-se, então, para a segunda etapa, em que foi oferecida a capacitação, denominada de tarefa por Pichon-Rivière, que só foi possível graças ao apoio da assistente social e da parceria com o Inosel. Foram 18 encontros com três horas cada, num total de 54 horas. Essa etapa foi dividida em três módulos, descritos a seguir.

Ainda na etapa de diagnóstico, percebemos que a teoria deveria caminhar junto com a prática. Essas mulheres acordavam ainda de madrugada e enfrentavam conduções lotadas para chegarem à escola, então, apenas através da prática conseguiríamos a atenção delas e o aprendizado. “Teoria e prática se integram em uma práxis concreta, adquirindo esta sua força operativa no próprio campo de trabalho, na forma de ganhos determinados que seguem uma espiral dialética” (PICHON-RIVIÈRE, 1994, p.94).

Outra questão importante foi a falta de recursos disponíveis. Não tivemos nenhuma ajuda financeira. Como uma das pesquisadoras havia trabalhado muitos anos no mercado de moda, ela conseguiu com algumas fábricas mostruários de tecidos: eram retalhos pequenos, medindo em

média 28 x 32 cm. Além desses retalhos, as ferramentas utilizadas por elas foram compradas ou cedidas, como: tesoura, linha, agulha, máquina de costura, papel e aviamentos. Essa escassez de recursos limitou o trabalho, mas fortaleceu o conceito de sustentabilidade.

Os módulos serão resumidos no quadro abaixo e posteriormente serão realizadas algumas considerações necessárias sobre cada um.

	Módulo 1	Módulo 2	Módulo 3
oficina	Bonecas Tildas	Formas simples e compostas	Abstração da imagem
duração	6 encontros de 3 horas. Total de 18 horas	6 encontros de 3 horas. Total de 18 horas	6 encontros de 3 horas. Total de 18 horas
objetivos	O desejo que as mulheres demonstraram de aprender a costurar à máquina. A questão sentimental que está por trás da técnica. Com essa técnica, foi possível percorrer todas as etapas de um projeto de design.	Mostrar a grande variedade de formas e objetos que podem ser desenvolvidos a partir do material utilizado. Mostrar às mulheres que era possível começar a construir o pensamento projetual.	Reforçar a construção das etapas projetuais que já haviam sido conseguidas no segundo módulo. Resolver o problema da falta de originalidade dos produtos confeccionados.
conteúdo	Apresentação da história das Tildas. Apresentação de uma pesquisa sobre o tema. Apresentação das possíveis matérias-primas e escolha destas. Modelagem, corte e costura (à máquina e à mão) da Tilda (corpo, roupas e acessórios).	A partir de formas geométricas de tecidos, desenvolvemos fuxicos, flores, aplicações, entre outras coisas. Foi apresentada uma pesquisa de objetos desenvolvidos com a mesma matéria-prima: formas a partir de retalhos. Foi pedido que cada uma criasse um produto.	Fotografamos o local. A partir da ampliação A3 dessas fotos, fizemos três exercícios: 1 - colagem de tecidos sobre um tecido; 2 - pintura em tecido; 3 - colagem a partir de cópias xerox dos resultados anteriores. Por fim, cada uma desenvolveu um produto.

Tabela 1: Quadro de introdução da metodologia. Fonte: a autora

2.3.1 Observações sobre o Módulo 1

A partir desse módulo, as alunas conheceram as etapas projetuais do design: pesquisa, definição de matéria-prima, modelagem, prototipagem, produção. Mas não houve a construção das etapas, elas foram apresentadas às mulheres, que desenvolveram a prática sem desenvolver o pensamento.

Inicialmente pretendia-se, ao longo desse módulo, desenvolver técnicas de modelagem através das roupas das bonecas. Elas iriam conhecer modelagens básicas de saia, blusa, vestido e calça, mas a maioria do grupo não mostrou interesse em aprender essas modelagens, preferindo produzir para suas bonecas modelos primários de panos amarrados com costuras simples, como togas.⁵

Percebeu-se, então, uma inércia do grupo, desejando que os resultados fossem apresentados a elas sem a construção de um pensamento.



Figura 1: As Tildas prontas. Fonte: acervo pessoal

2.3.2 Observações sobre o Módulo 2

A maioria das alunas conseguiu com autonomia percorrer as etapas projetuais, mas nesse módulo foi percebido um outro problema: a falta de originalidade nos produtos desenvolvidos. Elas conseguiram desenvolver e confeccionar os produtos, contudo, a maioria deles sem originalidade. Em todas as aulas eram apresentadas muitas referências visuais, pois a intenção era aumentar o repertório visual dessas mulheres, mas percebeu-se que elas não criaram seus produtos e sim copiaram essas referências.

⁵As togas são formadas por um retângulo de tecido amarrado ao corpo, em que são usados poucos recursos de costura. Elas caracterizavam o traje de povos antigos, como os romanos.



Figura 2: Produto sendo desenvolvido no Módulo 2. Fonte: acervo pessoal

2.3.3 Observações sobre o Módulo 3

Foram selecionados algumas fotos para ilustrar o resultado desse módulo. A partir das figuras abaixo, é possível observar o caminho percorrido por algumas participantes: a foto escolhida, os exercícios executados e o produto desenvolvido ao final do módulo.

As mulheres conseguiram captar a proposta do trabalho e apresentaram ótimos resultados, como vemos nos exercícios de Neivane e Vera (ver figuras no final desse item).

Algumas, como Romínia e Betânia, se desligaram do conceito de abstração da imagem e passaram para o simbolismo. Dondis (2015) define o simbolismo como um múltiplo sistema de símbolos codificados, criados arbitrariamente pelo homem com atribuição de significados. São imagens com significados atribuídos pela sociedade, considerando o complexo sistema de valores em que está inserido. Para a autora, o símbolo é um meio visual com significado universal. Esse conceito é reconhecido na colagem de Romínia, em que ela coloca uma pipa para representar a imagem da favela, e de Betânia, que coloca uma casa junto ao coqueiro, apesar de a perspectiva da foto, de baixo para cima, não mostrar o chão (as figuras estão no final desse item).

Glaucineide, por exemplo, não representou a abstração da foto, como Neivane e Vera, mas também não seguiu para o simbolismo, como Romínia e Betânia. Executou um trabalho autoral, criativo, desligando-se da proposta.

No terceiro exercício, a colagem com elementos das cópias xerox do primeiro exercício, percebeu-se que elas não conseguiram se desligar da imagem inicial que haviam escolhido e, principalmente, da orientação da paisagem. Todas, menos Tereza, mantiveram a representação da paisagem na vertical ou na horizontal. Os produtos confeccionados, apesar do pouco tempo que tiveram, mostraram que elas conseguiram se desligar da cópia e apresentar resultados originais e criativos, bem mais interessantes que os produtos desenvolvidos no segundo módulo.



Figuras 3 e 4: Colagem com tecido das imagens selecionadas. Fonte: acervo pessoal



Figura 5: Imagem escolhida por Betânia para desenvolvimento do trabalho do Módulo 3. Fonte: acervo pessoal
Figuras 6, 7 e 8: Resultados de Betânia no Módulo 3. Fonte: acervo pessoal



Figura 9: Imagem escolhida por Glaucineide para desenvolvimento do trabalho do Módulo 3. Fonte: acervo pessoal
Figuras 10, 11 e 12: Resultados de Glaucineide no Módulo 3. Fonte: acervo pessoal



Figura 13: Imagem escolhida por Neivane para desenvolvimento do trabalho do Módulo 3. Fonte: acervo pessoal
Figuras 14, 15, 16 e 17: Resultados de Neivane no Módulo 3. Fonte: acervo pessoal



Figura 18: Imagem escolhida por Romínia para desenvolvimento do trabalho do Módulo 3. Fonte: acervo pessoal
Figuras 19, 20 e 21: Resultados de Romínia no Módulo 3. Fonte: acervo pessoal



Figura 22: Imagem escolhida por Tereza para desenvolvimento do trabalho do Módulo 3. Fonte: acervo pessoal
Figuras 23, 24, 25 e 26: Resultados de Tereza no Módulo 3. Fonte: acervo pessoal



Figura 27: Imagem escolhida por Vera para desenvolvimento do trabalho do Módulo 3. Fonte: acervo pessoal
Figuras 28, 29 e 30: Resultados de Vera no Módulo 3. Fonte: acervo pessoal

2.4 Validação dos resultados obtidos

Para finalizar o trabalho, fizemos uma exposição com a colaboração de todas as mulheres. Com os trabalhos do Módulo 3, fizemos quadros que foram expostos junto às fotos originais, mostrando o desenvolvimento do processo. Os produtos desenvolvidos também foram expostos. Na exposição, as mulheres estavam muito felizes e orgulhosas de suas produções. As mães que não participaram da capacitação foram assistir e as crianças também, além da supervisora da prefeitura (SMAS). No final da manhã houve uma grande confraternização, com um almoço para todas.



Figura 31 – Exposição dos trabalhos do Módulo 3. Fonte: acervo pessoal
Figura 32 – Exposição das Tildas desenvolvidas no primeiro Módulo. Fonte: acervo pessoal

3. Discussão dos resultados

Considerou-se que foram cumpridas as etapas metodológicas estabelecidas a partir dos três momentos das tarefas dos grupos operativos de Pichon-Rivière (1994), a pré-tarefa, a tarefa e o projeto.

Os objetivos foram atingidos: a partir das metodologias do design, incentivamos e capacitamos o grupo a criar e confeccionar produtos originais, estimulando a criatividade e a inovação, aumentando ainda a autoestima, o espírito empreendedor e colaborativo e a cidadania. Segundo Manzini (2008) e Melo Neto e Froes (2002), é difícil saber ainda no princípio se iniciativas como essa terão resultados positivos, além das dificuldades em avaliar esses resultados, mas o mais importante é a orientação para um processo sustentável e a evolução espiritual das participantes.

A assistente social Glória nos mostra em seu depoimento a importância do trabalho para o grupo:

Nosso trabalho com as oficinas não é apenas preencher o tempo e sim trazer conteúdo para elas. Nesses trabalhos, a gente vem percebendo que muitas delas conseguem identificar dons e talentos que antes não sabiam que tinham. Esses trabalhos ajudam a fortalecer e trabalhar a autoestima de cada uma. A gente percebe uma união entre todas do grupo, uma ajuda mútua, cada uma colaborando com a outra, eu acho esse trabalho muito importante para elas e para o meu trabalho do serviço social também. (Depoimento de Glória, 2016)

Como apontado anteriormente, com esse trabalho de capacitação objetivamos identificar métodos e oportunidades projetuais em design para o desenvolvimento de produtos junto ao grupo das Mães do Inosel.



Para finalizar este artigo, sentiu-se a necessidade de apresentar um quadro síntese do percurso metodológico, apontando as justificativas das escolhas, etapas técnicas e ainda alguns recursos utilizados.

	Módulo 1 Bonecas Tildas	Módulo 2 Formas simples e compostas	Módulo 3 Abstração da imagem
Problematização das atividades	<p>Num primeiro olhar, a técnica da boneca Tilda revela uma dificuldade na execução, mas, após percorrermos todas as etapas, percebemos que, apesar da complexidade da técnica, sua execução é simples. A capacitação começou por essa técnica, buscando resgatar, logo no início do curso, a autoestima das mulheres, que dessa forma se veriam capazes de executar qualquer tarefa.</p> <p>Outro ponto importante foi a facilidade de matéria-prima: a boneca foi produzida a partir de retalhos de tecidos, restos de aviamentos e lãs.</p>	<p>A partir desse módulo, foi mostrado às mulheres que pode haver criação e originalidade, apesar da escassez de matéria-prima. Alguns problemas aparentes, como a falta de recursos, podem incentivar ainda mais a criatividade. Muitas técnicas podem ser criadas, resgatadas e desenvolvidas a partir de dificuldades.</p>	<p>Por meio de conceitos básicos de linguagem visual, reforçando a representação figurativa através da abstração de imagens reais, buscou-se a originalidade nos produtos desenvolvidos. A heterogeneidade do grupo revelava a falta de unidade cultural, além de um distanciamento da prática artesanal pela maioria das participantes.</p>
Objetivo geral	Apresentar as etapas projetuais do design.	Estimular a autonomia das mulheres nas etapas projetuais do design.	Buscar a originalidade nos produtos desenvolvidos pelas participantes.
Etapas técnicas	<p>1. Pesquisa; 2. Cópia do molde no papel; 3. Corte do molde no papel; 4. Corte do molde no tecido; 5. Costura do corpo na máquina; 6. Colocação da pluma no corpo da boneca; 7. Criação, corte e costura da roupa; 8. Confecção do cabelo; 9. Confecção de acessórios, 10. Desenho dos olhos.</p>	<p>1. Pesquisa; 2. Construção no tecido de moldes de figuras geométricas em vários tamanhos; 3. Corte no tecido de figuras geométricas de vários tamanhos; 4. Desenvolvimento de várias técnicas, utilizando essas figuras como fuxicos, flores e bordados; 5. Escolha de um objeto para ser desenvolvido; 6. Construção da modelagem do objeto; 7. Definição do</p>	<p>1. Fotos de paisagens locais; 2. Seleção de cinco fotos; 3. Ampliação para o tamanho A3; 4. Escolha das fotos a serem trabalhadas; 5. Exercício de desconstrução da imagem a partir da colagem de retalhos de tecidos sobre tecido cru; 6. Exercício de desconstrução da imagem a partir de pintura sobre tecido cru; 7. Colagens de papel sobre papel a</p>



		material; 8. Confecção do objeto.	partir de cópias xerox dos primeiros exercícios; 8. Criação de um objeto seguindo a mesma linha de desconstrução da imagem; 9. Confecção do objeto.
Materiais e ferramentas	Papel, agulha, tecido, linha, lã, aviamentos, tesoura, lápis, caneta de tecido, cola, pluma, máquina de costura	Papel, agulha, tecido, linha, aviamentos, tesoura, lápis, caneta de tecido, cola, meia, agulha de crochê, máquina de costura	Papel, agulha, tecido, linha, aviamentos, tesoura, lápis, caneta de tecido, cola, tinta, pincel, máquina de costura; outros materiais como: potes de vidro, quadros, relicários e imagens de santas

Tabela 2 – Quadro com a síntese do percurso metodológico. Fonte: a autora

É possível que as Mães do Inosel não tenham consciência de todo o conhecimento que adquiriram nesses meses, mas o resgate da autoestima foi logo percebido.

4. Conclusão

Utilizando como fio condutor o Design em Parceria, um ponto que merece destaque é o estímulo dado à criatividade das mulheres, gerando o aumento da autoestima, a possibilidade de desenvolver um espírito empreendedor, trabalhando com conceitos e atividades que as incentivem a utilizar o artesanato e o fazer manual de forma inovadora e, por fim, favorecendo nelas o sentido de pertencimento e cidadania.

O resgate da autoestima é um aspecto a ser destacado, relacionado à atuação do designer no mercado de trabalho como agente de transformação social. Esse ponto relevante responde a uma importante questão que se coloca na contemporaneidade sobre o papel do designer na sociedade.

Como sugere Manzini (2008), essa preocupação deveria ser uma meta de todas as pesquisas na área do design. Nessa pesquisa, ela representou a motivação para seu desenvolvimento, apontando alternativas para uma atuação mais social e menos comercial por parte do designer.

Outra conclusão relevante é que não importa o tipo de trabalho, o tipo de metodologia ou o nome que é dado a essas iniciativas, o mais importante desse processo é o caminho para o desenvolvimento de uma sociedade baseada em princípios socialmente sustentáveis.

Empoderamento foi uma palavra que no início desse trabalho soava ainda pouco familiar. Hoje se encaixa perfeitamente na abordagem de pesquisa adotada. Empoderar, nesse trabalho, passou a ser sinônimo de dar as ferramentas necessárias a uma pessoa ou grupo a fim de que ele se torne autônomo em um determinado processo ou aprendizagem.

Em busca dessas ferramentas, baseamos nossa metodologia no Design em Parceria, que viabilizou o trabalho com o grupo em torno de etapas projetuais do design e, assim, ajudou as participantes a desenvolver tarefas a partir de seus desejos, conhecimentos e expectativas.

Não havia necessariamente um modelo de resultado de produtos a ser alcançado e sim a expectativa em relação ao desenvolvimento de autonomia projetual por parte das participantes.

Pode-se identificar como um possível desdobramento da presente pesquisa a ampliação de foco em relação aos resultados alcançados. Se o projeto se estendesse por mais tempo, por certo poderíamos focar nisso e até mesmo na comercialização, ao identificar oportunidades projetuais, com incentivo à capacitação dessas mulheres em relação à criação, confecção e distribuição de produtos.

Por último, vale ressaltar que o Design em Parceria ainda está muito vinculado ao ensino acadêmico, considerado por muitos uma visão romântica do papel do designer, e na maioria dos casos não acontece no mercado de trabalho. Percebeu-se, contudo, no decorrer da pesquisa, que a partir deste século muitas iniciativas de discussão sobre o papel social do design têm sido empreendidas. Muitos projetos independentes, vários grupos e até mesmo plataformas já trabalham a questão, fortalecendo esse conceito.

Acredita-se que a procura de alguns designers por um caminho profissional mais voltado para o social e para o bem comum, e menos voltado para o mercado e para o consumismo, poderá contribuir para o entendimento do verdadeiro papel e da responsabilidade do profissional designer em relação aos problemas de nossa sociedade.

5. Referências

ARAÚJO, Renata Mattos Eyer de. Um olhar sobre o design social e a prática do design em parceria. In: JEFFERSON, Alfredo; FRANZATO, Carlo; DEL GAUDIO, Chiara (Org.). **Ecovisões projetuais: pesquisa em design e sustentabilidade no Brasil**. São Paulo: Blucher, 2017.

COUTO, Rita Maria de Souza. **O ensino da disciplina Projeto Básico sob o enfoque do design social**. Dissertação de Mestrado. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 1991.

_____. O design social na PUC-Rio. In: JEFFERSON, Alfredo; FRANZATO, Carlo; DEL GAUDIO, Chiara (Org.). **Ecovisões projetuais: pesquisa em design e sustentabilidade no Brasil**. São Paulo: Blucher, 2017.

DAL BIANCO, Bianca. **Design em Parceria: reflexões de projetar sob a ótica do design e emoção**. Dissertação de Mestrado. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2007.

DEL GAUDIO, Chiara. **Design participativo e inovação social: a influência dos fatores contextuais**. Tese de doutorado. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2014.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2015.



FRANQUEIRA, Teresa. Creative Places for Collaborative Cities: Proposal for the ‘Progetto Habitat e Cultura’ in Milan, **The Design Journal**, Volume 13, Issue 2, p.199-216, Berg., 2010.

IMBROISI, Renato; KUBRUSLY, Maria Emilia. **Desenho de fibra: artesanato têxtil no Brasil**. Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2011.

LORIERI, Marcos Antônio. **Busca da superação da fragmentação dos saberes nas práticas educativas: aportes históricos e contribuições do pensamento complexo de Edgar Morin**. VII Congresso Luso-Brasileiro de História da Educação, 2008.

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

MELO NETO, Francisco de Paulo de; FRÓES, César. **Empreendedorismo social: a transição para a sociedade sustentável**. Rio de Janeiro: Qualitymark, 2002.

PACHECO, Heliana. **O design e o aprendizado – Barraca: quando o design social deságua no desenho coletivo**. Dissertação de Mestrado. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 1996.

PICHON-RIVIÈRE, Enrique. **O processo grupal**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

RIO DE JANEIRO. Secretaria Municipal de Assistência Social/Subsecretaria de Gestão. **Termo de referência: serviço de proteção social especial de média complexidade para pessoas com deficiência**. Rio de Janeiro, 2016. 10 p.

SOMMERMAN, Américo. **Inter ou transdisciplinaridade?: da fragmentação disciplinar ao novo diálogo entre os saberes**. 2. ed. São Paulo: Paulus, 2006.

Sobre os autores

Bárbara de Oliveira e Cruz

Mestre em Design pela PUC-Rio. Graduou-se em Design pela PUC-Rio em 1996. É técnica em estilismo pela Cândido Mêndes desde 1994. Especializou-se em Varejo pela Universidade em 2003. Com 20 anos de atuação profissional em moda, tem experiência como designer de moda, figurinista, visual merchandising. Atua como docente na Escola Parque.

barbaradeoliveiraecruz@gmail.com

Rita Maria de Souza Couto

Professor Associado II do Departamento de Artes e Design da PUC-Rio. Ministra aulas na Graduação, na Pós-graduação em Design e orienta mestrados, doutorandos, pós-doutorandos e alunos de Iniciação Científica. Coordena o Laboratório Interdisciplinar de Design Educação, LIDE/DAD/PUC-Rio. É consultora ad hoc do CNPq, da CAPES, da FAPESP e da FAPERJ. É Coordenadora do Comitê Assessor de Desenho Industrial do CNPq e Editora Chefe da revista Estudos em Design.

ricouto@puc-rio.br



Roberta Portas

Doutorado (2013) e Mestrado (2009) em Design pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Atua como Coordenadora Adjunta da Graduação no curso de Design da PUC-Rio na área Acadêmico-Pedagógica. Participa como pesquisadora no LIDE – Laboratório Interdisciplinar de Design Educação/PUC-Rio nas linhas de pesquisa Pedagogia do Design e Design em Situações de Ensino-Aprendizagem.

robertaportas@puc-rio.br