

Uma reflexão da prática em Design em Parceria na pandemia

Jackeline Farbiarz, Luciana Perpétuo de Oliveira, Eduardo Figueira e Silva y Maria Júlia Nunes ^(*)

Actas de Diseño (2024, julio),
Vol. 46, pp. 128-131. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2021
Fecha de aceptación: mayo 2023
Versión final: julio 2024

Resumo: O artigo relata uma experiência projetual desenvolvida de forma colaborativa em sistema remoto em 2020, guiada pela abordagem metodológica do Design em Parceria. Ao articular a prática relatada com o referencial teórico, refletimos sobre como esta abordagem - que tem como premissas fundamentais o reconhecimento, o diálogo e a experimentação - pode criar alternativas de interação mais dialógicas, na contramão do efeito de distanciamento imposto pela pandemia.

Palavras-chave: Design em Parceria – metodologia – experiência projetual – pandemia.

[Resumos em inglês e espanhol na página 131]

Introdução

A partir de reflexões sobre a abordagem metodológica Design em Parceria refletimos sobre as possibilidades do design, enquanto ato projetivo de relações e objetos, de redefinir as formas de ser e estar no mundo em tempos pandêmicos do Coronavírus. Argumentamos que por trazer fundamentos inscritos no reconhecimento, no diálogo e na experimentação, essa abordagem metodológica sustentada nas perspectivas do Design, da Educação e da Linguagem, pode potencializar o encontro com o novo ao longo do desenvolvimento de processos projetuais neste momento em que a pandemia transforma nossas vidas.

Nos ancoramos em Ripper e Farbiarz (2010) e Branco (2019) para refletir sobre interlocuções e interações entre designer e parceiro do projeto (pessoa ou grupo social com o qual o projeto está sendo desenvolvido). Abordagem em que o designer parte da concepção de que ações e objetos mediam levantamentos de valores, crenças, desejos e encantamentos provenientes do parceiro no seu contexto. Alinhamos ao pensamento de Freire (2013) e reconhecemos o potencial de valorização da escuta do universo singular de cada participante de um processo de interação. Também, nos sustentamos no pensamento do Círculo de Bakhtin (2016) ao nos ensinar que objetos e ações compõem elos em uma cadeia de comunicação ininterrupta que tanto antecede quanto sucede os projetos de design pelas possibilidades plurais e multifacetadas que se apresentam a cada interação.

Como percurso metodológico, compartilhamos uma experiência de utilização da abordagem Design em Parceria de maneira remota devido às condições impostas pela pandemia da COVID-19. Nos ancoramos nesta abordagem para desenvolvimento da identidade visual do seminário “Acordar Design Participativo”, gestado entre o Laboratório Linguagem, Interação e Construção de Sentidos – Design da PUC-Rio e o Departamento de Arte e Mídia da Universidade Federal de Campina Grande. Como considerações finais, refletimos sobre como a aplicação das etapas metodológicas do Design em

Parceria adaptadas a procedimentos de desenvolvimento remotos nos possibilitou identificar o que foi vivido no momento, com todos os seus afetos e considerando a leitura de mundo que cada participante fez, como a abordagem Design em Parceria propõe - mesmo que com parceiros em contextos geograficamente distantes.

Design e Parceria

A abordagem metodológica Design em Parceria tem sua origem em um departamento que nasce em 1978, reunindo profissionais de diferentes áreas: Letras, Artes, Arte-Educação, História e Desenho Industrial, que inauguraram um pensamento projetual que pensa a atuação do designer inserido no contexto, observando e interagindo com os sujeitos, em uma visão sistêmica. Os professores Ana Branco e José Luiz Mendes Ripper, responsáveis pela experimentação constante desse pensamento, em dado momento, uniram suas turmas de graduação em Design na PUC-Rio para orientação. Essa experiência promoveu um contínuo debate e sistematização de um pensamento de projeto em Design, que viria a se configurar como: Design Social; depois Design Participativo e atualmente Design em Parceria. Essa prática segue influenciando, designers a exercitarem a observação desenhando o contexto e a ouvirem os envolvidos, para só então criarem possibilidades de projeto que, submetidas ao uso dos envolvidos, se recriam em diálogo com essa participação. Sua estrutura fundamental se sustenta no seguinte sistema, de acordo com o qual deve-se observar, em sequência:

- a escolha de um local de trabalho partindo das afinidades e interesses dos estudantes de design;
- a observação de uma atividade, também do seu interesse, que houver nesse local;
- a disponibilidade da pessoa responsável pela atividade para a liberação da observação pelos estudantes envolvidos;

- a interlocução entre a pessoa responsável e os estudantes envolvidos;
- a escuta atenta desse interlocutor buscando identificar seus desejos/encantamentos;
- a identificação do objetivo do projeto a partir dos desejos/encantamentos desse interlocutor em relação à sua interação na sua atividade;
- a geração de alternativas de experimento a serem testadas e partilhadas com o interlocutor;
- a adoção da alternativa que atenda aos objetivos dessa interação;
- o desenvolvimento dessa alternativa com uso de técnicas e materiais que produzam adequação para tal objetivo.

Essa abordagem metodológica, então, busca valorizar o que há de “fatura e riqueza ambientais e no reconhecimento do corpo e das relações sociais como ecossistemas locais” (Branco, 2019), centrando a formulação do objetivo para criação do objeto no desejo/encantamento do interlocutor. Em pesquisa constante, Branco e Ripper fizeram do seu espaço de trabalho um projeto, de modo que a forma do espaço de sala de aula refletisse o pensamento que se pretendia experimentar. Em 1988, Ana Branco construiu a primeira Barraca, um abrigo-objeto, como sala de aula, em experimentação: espaço circular, aberto e participativo que viria a apoiar concretamente aquele pensamento sobre a criação da forma. A Barraca, feita de treliça, em chão de areia e teto de balão, debaixo de uma mangueira, com a fogueira no centro e bancos em círculo, que guardava os objetos do nosso uso cotidiano, trazia a possibilidade de modificar as relações dos estudantes com o espaço e com a forma de ver o mundo. A relação forma/pensamento estava integrada no espaço e o sentido do que produzíamos passava por uma atenção mais concreta aos pensamentos que observávamos nos locais de projeto escolhidos. A forma desse “abrigo-objeto” se propõe a favorecer a “escuta” dos desejos do entorno, que acontece quando escutamos nossos próprios desejos. Assim, nessa abordagem metodológica, o desenho se materializa na leitura dos pensamentos observados na relação entre os sujeitos do contexto e, também, nos insere como indivíduo e como indivíduo-coletivo no coletivo, diferenciando, reunindo e propondo desenhos inclusivos. Como Farbiarz e Ripper (2010) nos esclarecerem, esta abordagem trabalha com a potência do sujeito, com o seu “ser e estar no mundo” em diálogo com a potência do designer e o seu “ser e estar no mundo”, o que implica em reconhecer o usuário e o locus de que participa.

Desta maneira, na abordagem Design em Parceria o percurso se dá através da interlocução com um sujeito de alguma área do conhecimento em interação com um grupo, onde o designer atua com ações e objetos que mediam o levantamento de valores, crenças, desejos e encantamentos provenientes do parceiro no seu contexto. Desse modo, o interlocutor é visto como um coparticipante do desenvolvimento de uma ação projetual, inscrita em sentidos sociais, que ora favorece a manutenção, ora antecipa novos caminhos em atitude dialógica. Ressaltamos que essa perspectiva, a forma

produzida em parceria, pode inclusive ser um modo de fazer, de falar, de ouvir, podemos projetar usos, mas também podemos projetar os desusos ou os não-usos.

Diálogos e interdisciplinaridade com os campos da Linguagem

Acreditamos que a abordagem metodológica Design em Parceria tem como base, a participação e a criação a partir da escuta dos desejos/encantamentos dos sujeitos envolvidos em determinado contexto, com pensamentos convergentes. Trata-se de reunir afinidades que nos possibilita posicionar pensamentos e apontar horizontes de atuação nessa perspectiva em Design. Percebemos que há possibilidade interdisciplinar de relacionarmos essa abordagem com campos da Linguagem.

Tomamos como base os métodos de Paulo Freire (Cohn, 2012) que experimentou recolher palavras que partiam da realidade vivida pelos estudantes com quem trabalhava, integrando-os como participantes do seu próprio processo de aprendizado desde o início. Seu método parte de palavras geradoras que pertencem ao universo vocabular dos estudantes para, em seguida, apresentar imagens que correspondem às palavras e gerar debates sobre os assuntos que permeiam essas palavras e imagens, dando-lhes significado e sentido. Apoiado nessa compreensão palavra/imagem, ele propõe dividi-las em sílabas e então gerar novas palavras com as tais sílabas. Esse método do autor estrutura-se em três etapas: investigação, tematização e problematização. Na primeira etapa, professor e estudante reúnem elementos da realidade do estudante e sua comunidade; na segunda, se dá o reconhecimento e o debate sobre essa realidade; e, na terceira, o professor provoca o pensamento crítico e próprio do aprendiz sobre sua realidade, abrindo caminho para sua reconstrução. É importante destacar o papel das imagens ligadas às palavras e ao debate sobre o universo singular dos estudantes, assim, promovendo reconhecimento e participação. Entendemos por Farbiarz e Ripper (2010) que a palavra e a imagem se relacionam, circunscritas e antecipadas umas as outras, e são resultado oriundos de sujeitos situados no tempo e no espaço, são modos comunicacionais distintos e na complementaridade tornam o Design DISCURSO. (Farbiarz, Ripper, 2010).

Assim, o pensamento de Paulo Freire (2000) traz para o Design em Parceria a proposta de investigar a leitura de mundo do parceiro. Na etapa de observação do contexto situacional, onde será desenvolvido o projeto, é proposta uma atividade/técnica denominada “Jogo de palavras”, que é inspirada no “Universo Vocabular”, técnica utilizada no Método Paulo Freire para alfabetização. Nessa etapa, estudantes de Design, ou designers, recolhem “as falas escutadas e as ações observadas relacionadas com as situações vividas e desejadas pelo interessor em atividade” (Branco, 2019) e a partir daí constroem uma lista de palavras que viram uma espécie baralho de palavras cortadas e separadas uma a uma. Esse baralho é apresentado ao interlocutor/intercessor que arruma as “cartas” de acordo com suas preferências.

Quando esse intercessor arruma as palavras o estudante redimensiona a significação delas e se aproxima um pouco mais do universo que está convivendo. Ao interpretar essa organização, o estudante ousa identificar possíveis objetivos daquele grupo com quem está desenvolvendo o projeto. Todos os participantes são convidados a participar e tentar reconhecer a intenção contida em cada universo vocabular. São formadas, desta maneira, diversas possibilidades, frases, para cada “jogo” de palavras. Essas frases são reencaminhadas para definir seu objetivo em conjunto com o participante (Branco, 2019).

Portanto, é estabelecida interação entre sujeitos, o que compõem elos em uma cadeia de comunicação ininterrupta, na qual enunciados se antecedem e sucedem nos projetos de design com possibilidades plurais e multifacetadas. Relacionamos a abordagem metodológica Design em Parceria com a visão de Mikhail Bakhtin sobre o discurso no campo da Linguagem, fato este que nos provoca a pensar sobre a formação de novos e/ou outros discursos. No Design em Parceria as relações de comunicação são mediadas e espelhadas pelas formas em desenho, palavra, maquetes, brinquedos, jogos, fotografia, vídeo e etc., formas que vão diversificando o diálogo no contexto vivido e mobilizando significados. Nesse processo, as formas experimentadas estão em diálogo com os participantes e são revistas a partir de suas respostas. Então, no desenvolvimento dos experimentos de um projeto com essa abordagem, o estudante fala através dos experimentos, ouve seu interlocutor, que fala através da sua forma de interagir com cada experimento e, assim, a forma vai ganhando seu texto, seu discurso próprio, nessa interação. Há uma ênfase no exercício de olhar o discurso em seu contexto e aprender com ele. Nessa perspectiva, há um entendimento dialógico da comunicação, tal qual entendemos por Bakhtin (2016), toda compreensão do enunciado é de natureza ativamente responsiva (embora o grau desse ativismo seja bastante diverso); assim, toda compreensão é preenche de resposta e como efeito todo ouvinte, em determinado momento, se torna falante. Do ponto de vista das relações, a abordagem metodológica Design em Parceria é livre de predefinições sobre lugares, grupos e sujeitos envolvidos, ao se colocar no espaço de pesquisa e criação participativa, se posiciona no lugar de confluência.

ACORDAR: parceira na pandemia

Nos apoiamos nessa abordagem para desenhar a identidade do ACORDAR Seminário de Design Participativo, um seminário que teve por objetivo promover um diálogo entre as pesquisas dos Programas de Pós-graduação em Design da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG) e da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio) sobre o design participativo.

Como estamos em meio à pandemia de Covid-19 e somos um grupo interestadual, nossas conversas e processo criativo coletivo foi realizado remotamente, trabalhando em espaços digitais de telepresença: 1) Whatsapp: aplicativo multiplataforma de mensagens instantâneas

para mensagens cotidianas, ideias e desenhos; 2) Google Drive: espaço de armazenamento e compartilhamento de informações do Google Workspace para texto, apresentações e sistematizações do trabalho; 3) Zoom e Google Meet: plataformas de videoconferência para encontros síncronos; e 4) Pinterest: rede social de busca, seleção e compartilhamento de imagens.

O coletivo organizador do seminário foi composto de quatro integrantes em diálogo com seus coordenadores e grupos de pesquisa. Depois dos encontros para pensar o que queríamos com a proposta do seminário sobre design participativo e a programação do evento que seria interno da pós-graduação, começamos a pensar que esse assunto da participação nos projetos em design poderia contribuir para o debate na graduação. Com isso, resolvemos abrir para inscrição de ouvinte e divulgar nos canais de comunicação com a graduação.

Então, começamos a nomear o seminário e fazer uma identidade visual, por encontros telepresenciais e *whatsapp*. No primeiro momento do processo, aproveitamos os estudos para nomeação e levamos palavras que faziam sentido para o que pretendíamos. Para isso, cada um dos quatro membros do grupo criador inseriu em um documento online, palavras e textos sinônimos ao que entendíamos como participação e de parceria, com intuito de identificar alguma palavra que desse conta do nosso diálogo pretendido. Dentre os sinônimos de participação encontramos as seguintes palavras relacionadas: atuação, ação, atividade, presença, operação, cooperação, trabalho, laboração, parte, cota, conta, parcela, aviso, comunicação, comunicado, notícia, nota, notificação, anúncio, informação, divulgação, menção. Já os sinônimos de parceria, apareciam as seguintes palavras relacionadas: colaboração, cooperação, combinação, coadjuvação, coparticipação, compartilhamento, concurso, aparceiramento, parceirada, parceria, sinergia, sociedade, acordo, união, ligação, associação, contrato, companhia, corporação, empresa, consórcio, centro.

A partir deste universo vocabular gerado em conjunto no documento *online*, gostamos e recortamos a palavra: acordo, do verbo acordar. E ao considerar o universo singular de cada membro, achamos que a palavra contemplava muitos significados que poderíamos colocar em debate, e assim expandir os sentidos até transitar pelo poético. Pela troca de enunciados em diálogos, possíveis graças às tecnologias antes citadas, percebemos que a palavra acordar pode significar: unir os corações numa ação, numa intenção que tem a possibilidade de pensar os despertares. Concluimos, então, que a palavra apresentava outras palavras no seu interior como a cor no meio dela, e poderíamos brincar com as cores, o acordo, o despertar. Ao considerar o universo singular e os diálogos entre os participantes, ficamos para escolher entre acordos, acordo e acordar e decidimos por acordar. Isso, graças à perspectiva da ação, por ser um verbo que, no caso do Design em Parceria, dá a dica do movimento que o desenho da forma pode vir a ter. Com o nome ACORDAR SEMINÁRIO DE DESIGN PARTICIPATIVO LINC-DESIGN (PUC-RIO) – PPGDESIGN-UFCG, iniciamos as conversas e o compartilhamento de imagens com o apoio de uma

pasta no Pinterest. Imagens que nos aproximavam das reflexões levantadas: corações, cordas, som, cordas vocais, ressonâncias, acordos, janelas, manhãs e etc, nos apoiaram nos desenhos e na busca pelos movimentos que estávamos significando para esse acordar.

Após a seleção da palavra e a pesquisa de imagens que tivessem relação com ela, cada membro produziu desenhos que iam fazendo e em conjunto, por ato dialógico, íamos elegendo os movimentos significativos e dando forma de modo compartilhado via Whatsapp e o modo apresentação do Google Drive, depois de um processo coletivo pudemos chegar no desenho final que deu origem ao logotipo do nosso seminário Acordar.

Conclusão

As tecnologias que nos referimos possibilitaram o diálogo entre os parceiros em contextos geograficamente distantes. Contudo, acreditamos que o resultado alcançado foi possível apenas pela abordagem metodológica Design Parceria, pois ela permitiu que cada um dos quatro membros trocassem suas experiências como “universos vocabulares”, potencializando o diálogo e pluralizando as multiplicidades e possibilidades o que gerou o Acordar como seminário e sua identidade visual. O contato próximo e íntimo, de relações em equidade, foi um ponto ainda mais positivo, os membros e os laboratórios puderam se conhecer e trocar experiências discursivas e afetivas; de suma importância em um período tão difícil.

Referência

- Bakhtin, M. (2016). *Os gêneros do discurso*. 34 ed. São Paulo, Brasil.
- Branco, A. (2019, Maio). *Projetos em Design*. http://anabranco.usuarios.rdc.puc-rio.br/projetos_3.php
- Farbiarz, J. L., Ripper, J. L. M. (2010) *Instantâneos de interações: encontros de memórias sobre Design, meio ambiente e sociedade*. (Obra única) PUC-Rio
- Freire, P. (2000) *Educação como prática da liberdade*. Paz e Terra.
- Freire, P. (2013). *À sombra desta mangueira*. Paz e Terra.
- Cohn, S. (2012) *Encontros | Paulo Freire*. Beco do Azogue.

Resumen: Este artículo da cuenta de una experiencia de diseño desarrollada colaborativamente en un sistema remoto en 2020, guiada por el enfoque metodológico del Design in Partnership. Al articular la práctica relatada con el marco teórico, reflexionamos sobre cómo este enfoque -cuyas premisas fundamentales son el reconocimiento, el diálogo y la experimentación- puede crear alternativas de interacción más dialógicas, en dirección opuesta al efecto de distanciamiento impuesto por la pandemia.

Palabras clave: Diseño en asociación - metodología - experiencia de diseño - pandemia.

Abstract: The article reports on a design experience developed collaboratively in a remote system in 2020, guided by the methodological approach of Design in Partnership. By articulating the practice reported with the theoretical framework, we reflect on how this approach - whose fundamental premises are recognition, dialog and experimentation - can create more dialogical interaction alternatives, contrary to the distancing effect imposed by the pandemic.

Keywords: Design in Partnership - methodology - design experience - pandemic.

(*) **Jackeline Farbiarz** é Mestre em Letras (PUC-Rio) e Doutora em Educação (USP). Atua como Diretora do Departamento de Artes & Design da PUC-Rio. Criou e coordena o Laboratório Linguagem, Interação e Construção de Sentidos-Design. Desenvolve pesquisas sobre o Design a serviço da Educação inseridas no eixo Sustentabilidade Humana. Orienta pesquisas que reflitam sobre o Design como construtor e coautor de sentidos sociais. **Luciana Perpétuo de Oliveira** é mestre, bacharel, aluna de doutorado em Design pela PUC-Rio e especialista em Políticas Públicas para a Igualdade na América Latina (CLACSO). **Eduardo Figueira e Silva**, mestre e estudante de doutorado em Design pela PUC-Rio, tem interesse em Estudos da Linguagem com ênfase em ensino-aprendizagem. **Maria Júlia Nunes** é mestre e bacharel em Design, estudante de doutorado em Design pela PUC-Rio. Investiga processos formativos multimodais em contextos formais de ensino-aprendizagem, com ênfase em metodologias e ferramentas para inclusão discursiva.