

Ecovisões sobre Design e Território

Lia Krucken

Essa foi a questão-chave para o diálogo que aqui se apresenta na forma de ensaios sobre a práxis do design. Em torno dessa pergunta, Fernanda Martins, Laura Cota, Rui Roda, Paulo Reyes, Fernando Betim, Lia Krucken, eu e os participantes do SBDS compartilhamos perspectivas e experiências. Como resultado, temos aqui um conjunto de iniciativas em desenvolvimento no Rio de Janeiro, em Minas Gerais, no Pará, no Brasil e em Portugal, na Alemanha e na Itália. Os ensaios também reúnem referências, desafios, questões em aberto, caminhos para se pensar design e território em contextos dinâmicos, como é o caso do Brasil.

Nessa breve introdução, apresento uma análise e uma síntese,¹ dialogando com os trabalhos discutidos pelos autores. Lembrando a questão inicial (*De quais formas o design pode contribuir para a valorização sustentável de um território?*), compartilho alguns desafios, que constituem também contribuições do designer em projetos que têm como foco o território:

1. Valorizar produtos e processos localizados no território.
2. Promover o potencial político e estético do lugar.
3. Praticar o ‘exercício de fazer um lugar’.
4. Lidar com convergências e divergências: novos modelos de negócio, novos caminhos para a produção artesanal.
5. Criar ‘espaços para experimentação’.

1 Ainda que esse texto represente um diálogo com outros textos, a forma de compor e apresentar as ideias representa uma visão pessoal sobre o tema (e não necessariamente compartilhada pelos dos autores citados). Nesse sentido, recomenda-se entusiasticamente a leitura dos diversos textos que seguem nesta seção, que além de apresentar uma rica visão sobre o tema, possibilitará a identificação de questões e percepções diversas.

Valorizar produtos e processos localizados no território

O território é lugar de trocas simbólicas, como aponta Fernanda Martins no capítulo “Letras que flutuam”, no qual aborda os “Territórios fluidos da Amazônia”. A partir de um projeto de pesquisa que se ampliou no sentido de promover ações concretas para a valorização de um saber-fazer local e dos mestres (os Abri-dores de Letras), a autora destaca o papel social do design. Essa iniciativa ressalta uma importante dimensão do território, que é o patrimônio cultural: as “práticas, representações, conhecimentos e técnicas”, associados aos “instrumentos, objetos, artefatos e lugares”,² que são reconhecidas pelos habitantes locais como parte integrante da sua cultura. Esse aspecto é particularmente importante no contexto brasileiro, que é pleno de riquezas culturais a serem valorizadas e protegidas.

Outro aspecto que o texto revela, e que também está presente na definição de patrimônio cultural, é a associação entre bens materiais e imateriais no fazer artesanal. Martins propõe, assim, um interessante mapeamento: do território, da arte (de abrir letras), dos mestres. E o território flui, é um rio.

Poderíamos pensar, analogamente e sob a perspectiva do design, em termos de um mapeamento de processos e produtos. Processos podem ser entendidos como um amplo conjunto de abordagens, práticas e conhecimento que permitem transformação de conceitos abstratos em realidades, que tomam a forma de diversos produtos: artefatos, objetos, soluções, estratégias, modos de pensar.

O relato de Fernanda Martins é uma importante contribuição para essa discussão, pois sinaliza exatamente a coexistência de várias camadas territoriais e culturais, que se manifestam em diversos olhares e valores: do artesão, da comunidade local, do designer, do visitante.

Talvez essa seja uma das principais contribuições que o designer pode trazer aos projetos que têm como âmbito o território: identificar e reconhecer manifestações criativas locais, dar visibilidade e promover patrimônios culturais (muitas vezes ainda não reconhecidos desta forma). Um outro aspecto que emerge nessa análise (e que também será tratado adiante) é o fomento de lógicas e modelos de negócio inovadores, baseados nos recursos locais.

Promover o potencial político e estético do lugar

A partir da ideia de que os projetos territoriais existem a partir de uma sobreposição de diversos olhares e de processos e produtos, apresento o texto do Paulo

2 Ver Instituto de Patrimônio Histórico e Artístico Nacional - IPHAN. Programa Nacional do Patrimônio Imaterial. Decreto nº 3.551, de 4 de agosto de 2000. <http://portal.iphan.gov.br/portal/baixaFcdAnexo.do?id=201>

Reyes, intitulado “Lugares de Godot”. “O território em uma perspectiva socialmente responsável é pensá-lo em uma perspectiva de espera, de esperança num sonho comum, naquilo que nos é comum, mesmo que ainda não seja consciente” – nos diz Reyes. A partir de uma metáfora do texto de Samuel Beckett *Esperando Godot*, o autor constrói uma análise interessante, posicionando “a *espera* como um ato político que carrega em si uma função utópica necessária ao processo de projeto”. “O *processo* de projeto”, completa Paulo Reyes, “é a possibilidade de *preparar essa espera*”. Aqui, o “utópico funciona como um impulso de desejo” – aquilo que nos motiva hoje a projetar um futuro mais socialmente responsável.

A questão que Reyes no traz, de forma poética e clara, é de entender como o território foi pensado e produzido. O design é visto como uma mediação de agenciamentos no território, que podem constituir-se em um ato político, articulando um sentido de comunidade. “É na ação de negociação e por meio desses microagenciamentos que o território se estrutura e ganha em expressão” – reforça Paulo Reyes.

O potencial político e estético do imaginário e da ação que tem como foco o território é também evidenciado por mim, no ensaio “Conexões criativas entre pessoas e lugares”. A importância do imaginário e a forma como as pessoas percebem mental e fisicamente um território são destacadas a partir da investigação de iniciativas em São Paulo (Coletivo Coletores), Belo Horizonte (Projeto Geografia Imaterial) e Pompéu (Studio Superfluo e Ascapéu). Ao analisar várias palavras relacionadas ao conceito de lugar (território, *heimat*, *terroir*), a autora destaca a ideia de pertencimento, especialmente em relação à dimensão simbólica, que é tão necessária para que as pessoas se sintam parte de uma sociedade e possam desenvolver ações/projetos democráticos.

Nesse sentido “a cultura e a arte, assim como o design, têm papel fundamental no desenvolvimento de um imaginário, de visões de mundo possíveis, nos quais essas diversidades podem se manifestar, e que antecedem a ação e o projeto nos diversos contextos”, destaca a autora.

Assim, outra contribuição do designer se delinea: a de reconhecer o potencial político e estético de um lugar – no sentido de promover ‘visões desejáveis’, de entender e dar visibilidade aos valores das comunidades locais –, de mediar agenciamentos e de promover sentido às transformações em curso. E, neste ponto, mais um aspecto emerge: a importância do trabalho conjunto, das colaborações, alianças, parcerias e redes, que são imprescindíveis para desenvolver projetos territoriais.

Praticar o ‘exercício de fazer um lugar’

Como o design pode promover o desenvolvimento alternativo e criativo de lugares? Esta parece ser uma das perguntas que Rui Roda compartilha conosco

nas entrelinhas de seu ensaio “Ideologias desencontradas na Jazz Metropolis: a cultura do design no ‘adapting reúso’”. Aqui, o foco é o território urbano e as dinâmicas de uso informal da cidade. O autor traça um rico diálogo entre: a) as estratégias de refuncionalização dos espaços da cidade, fazendo uma metáfora com a improvisação que caracteriza o jazz; e b) a cultura do projeto em design e as ideologias que se desenvolveram ao longo do tempo.

A metáfora do jazz é especialmente interessante. Ela “sintetiza uma outra alternativa de cidade, construída por um novo território permeável à improvisação, à elasticidade, às forças não programáveis, à espontaneidade de natureza social, de mercado e cultura, capazes de alterar continuamente a fisionomia e natureza deste território”, como nos apresenta o autor. Nesse contexto, a aplicação da cultura do projeto em design (considerando especialmente os trabalhos de Andrea Branzi e Le Corbusier) é referida nesse capítulo como “*humanização da vida urbana*”.

A partir da análise de diversas iniciativas informais de uso do espaço urbano, Rui Roda identifica novos horizontes e desafios de interpretação pelo design, em diálogo com a sociedade, ao que define como “um exercício de fazer cidade sempre aberto dedicado à natureza inconstante do domínio do mercado, permitindo a liderança, inteligência e interatividade do usuário”.

A capacidade de propor soluções de design que “empoderem” atores – sejam eles produtores, consumidores, apoiadores, usuários, ou cidadãos que compartilham um sistema – é mais uma contribuição a ser destacada. Podemos também apontar a importância de desenvolver modelos inovadores e criativos para a interação do design com os diversos atores no território, o que representa um “desafio-oportunidade” não só para os designers, mas para todos aqueles que aplicam capacidades projetuais para transformar positivamente lugares e situações.

Lidar com convergências e divergências: novos modelos de negócio, novos caminhos para a produção artesanal

Ao descrever o designer como um “um agente ativo no processo de construção sócio-econômico-cultural-ambiental do mundo”, Laura Cota destaca a importância do desenho de formas inovadoras de intermediação entre atores e da comunicação de valores locais em contextos globais. A contribuição do design para o projeto e desenho de novos modelos de negócios é o tema do seu ensaio, “Design, alimento e negócio”.

O alimento e o sistema que se constrói em torno dele também constitui o foco de análise do capítulo “Um tijolo e um queijo”, apresentado por Fernan-

do Betim. O autor promove uma reflexão sobre valor e saberes na formação da identidade local, apresentando um importante embate de valores entre formas de fazer tradicionais, artesanais, e industriais, padronizadas.

Abordar o alimento e a gastronomia são questões especialmente importantes nos projetos territoriais, pois estes são intrinsecamente locais. A gastronomia é uma forma de expressão cultural que se constrói diferentemente em cada território. Ela representa as identidades de cada comunidade, a relação com a terra e os seus insumos a partir dos alimentos produzidos e pela comensalidade construída em torno da mesa. Essa relação entre sociedade, cultura e espaço expressada na gastronomia é exclusiva à região onde ela foi construída.³

A gastronomia regional constitui um conhecimento que se transmite de geração para geração e que traz muitas histórias em si – histórias relacionadas à matéria-prima, ao seu cultivo e colheita, portanto, à ligação com a terra; a quem produz e às práticas de produção; à forma como a comida é conservada e comercializada; o modo como é consumida e a ocasião etc. Estes vários aspectos se inter-relacionam e são ricos de significados, símbolos e valores.

Ao trazer o foco do design para o alimento, tanto Laura Cota como Fernando Betim questionam o sistema de produção e comercialização atual, provocando uma reflexão sobre formas de produzir, comercializar e conectar produtores e consumidores de forma mais sustentável. Os dois apresentam iniciativas em Minas Gerais. Cota enfatiza a necessidade de incluir uma perspectiva de solidariedade (a partir da abordagem proposta por Richard Rorty) e de contribuir para a construção de relações solidárias, mais justas, mais humanas e mais próximas (citando Martin Buber e as relações do tipo Eu-Tu) nos negócios sociais e, em especial, os que tem foco no alimento.

Complementarmente, ao descrever uma iniciativa centrada na produção tradicional de queijo artesanal, Fernando Betim ressalta o embate existente entre padronização e artesanato e entre global e local. Sinalizando a necessidade de se buscar estratégias alternativas construtivas, o autor defende a importância de um entendimento apurado dos valores e hábitos culturais locais. Os “hábitos definidores da identidade dos moradores deste lugar” constituem também o território, salienta Betim. E ainda citando o autor: “os lugares possuem uma identidade própria, porém, não de forma coesa, compartilhada por todos” e este fato pode ser visto “como fonte de riqueza, de conflito ou até de ambos”.

3 Sobre alimento e território ver também: KRUCKEN, L., OLIVEIRA, A. M. B., FRANZATO, C., REYES, P. B. Território + gastronomia + design: uma introdução. In: KRUCKEN, L.; MOL, A. (Org.). *Territórios criativos: design e valorização da cultura gastronômica e artesanal*. Belo Horizonte: Atafona, 2016.

Na forma de um interessante diário de campo, o autor compartilha questionamentos em relação ao papel do designer nesse contexto. Aponta, principalmente, as contribuições em relação à valorização sociocultural: dos saberes coletivos, da memória e dos hábitos. “É necessária a busca de uma relação saudável entre produtores, produto e consumidores” (Betim, 2016). É nesse sentido que o autor identifica duas prioridades que tangem à prática do design: a) promover o desenvolvimento de novas competências para atuar nos processos produtivos que fortaleçam identidades locais; b) desenvolver estratégias centradas no valor do produto e também no valor de quem os produz, de modo a valorizar e fomentar sua qualificação e inclusão.

O design, como agente impulsionador da inovação, pode contribuir para uma análise crítica e sensível dos potenciais do território, promovendo o desenvolvimento de projetos que valorizem o protagonismo da comunidade local e de seus criativos, bem como o desenvolvimento de redes e sinergias.⁴ A busca por este equilíbrio (e responsabilidade) é importante: pode fortalecer as referências e as tradições locais e, ao mesmo tempo, promover a atualização dos processos em uma linguagem contemporânea.

Criar ‘espaços para experimentação’

A partir dessa reflexão, identifico alguns “desafios-oportunidades” para a práxis do design que tem foco no território:

- a) Ativar processos de ‘Pesquisa-ação-projeto’ – os limites entre investigação e ação se tornam tênues, assim como também entre processo e produtos (pensando aqui produtos como todos os resultados possíveis do design, que envolvem artefatos, serviços, estratégias e até a própria mudança em si). Nesse sentido, são especialmente interessantes as abordagens metodológicas nas quais o projeto é parte da Pesquisa em design;⁵
- b) Entender formas coletivas de autoria dos projetos – a autoria é difusa e compartilhada e o processo de transformação do lugar parece não ter um ponto final claramente marcado;
- c) Identificar e entender resultados – pode ser difícil de identificar e descrever resultados como a “apropriação afetiva do território”, a intensidade do pertenc-

4 Tema abordado pela autora em “A re-descoberta do lugar e do artesanato”, ver: Albino, C. (Ed.). *Editoria - Design, Artesanato & Indústria*. Fundação Cidade de Guimarães, v. 1, 2012, p. 22-30.

5 SAIKALY, F. (2005). Approaches to design research: towards the designerly way. In: *The 6th International Conference of the European Academy of Design, Design System Evolution*. The University of the Arts Bremen, Germany, 29-31 March 2005. Disponível em: <http://www.verhaag.net/ead06/fullpapers/ead06_id187_2.pdf>. Acesso em: 1 fev. 2016.

cimento, a estima dos valores locais, o valor criativo e inclusivo das soluções, a capacidade dos moradores de aplicar competências projetuais e renovar um lugar e suas práticas, a sustentabilidade sociocultural em longo prazo etc.

É oportuno introduzir o conceito de cocriação na reflexão que envolve projetos territoriais. A cocriação pode ser vista como um ato de criatividade coletiva experimentado e realizado por um grupo de pessoas. Trata-se de uma plataforma que coloca todos os participantes em um mesmo nível de hierarquia e grau de envolvimento com o projeto a ser desenvolvido. Pensar a cocriação sob a perspectiva do design significa considerar que todas as pessoas possuem habilidade para criar e que um processo coletivo possa ser facilitado em direção a um “sentido desejado”. Citando Ezio Manzini, nesse modo de interagir o designer atua como “promotor de capacidades projetuais difusas”.⁶

Trazer a cocriação para a prática em design significa mudar a forma de projetar, o que nós projetamos e quem projeta, como apontam Liz Sanders e Pieter Jan Stappers (2008).⁷ Considero que estas são mesmo questões centrais, especialmente quando o âmbito de projeto é o território: entender o que se quer projetar, quais são as dinâmicas que um processo de design catalisa, quais são os resultados e impactos e como o processo e os produtos podem ser comunicados. Talvez, possamos ainda realçar que esses desafios são presentes de forma mais intensa em “territórios dinâmicos”, nos quais as transformações ocorrem de forma bastante rápida e muitas vezes pouco planejada – como ocorre em várias cidades brasileiras. Interagir nesses contextos evidencia a importância de se promover um pensamento crítico sobre o sentido da transformação.

Como reflexão final, gostaria de evidenciar a necessidade de “espaços de experimentação”, que envolvam, por exemplo, o desenvolvimento e a aplicação de ferramentas inovadoras para o design de soluções colaborativas; de novos modelos de negócio e de projeto; de novas formas de aprendizado pela experiência; de interação entre diversos atores; e de desenvolvimento de competências para a atuação em âmbitos complexos como são os territórios.

6 MANZINI, E. El diseño como herramienta para la sostenibilidad medioambiental y social. In: MACDONALD, S. (Org.). *Design issues in Europe today*. Barcelona: BEDA, 2004, p. 20.

7 SANDERS, E. B. N.; STAPPERS, P. J. Co-creation and the new landscapes of design. *CoDesign*, v. 4, n. 1, p. 5-18, 2008.

