



Design, engajamento social e participativo em comunidades

Design, social and participatory engagement in communities

Maria Luiza Dias Viana. Doutorado, Escola de Arquitetura UFMG -Universidade Federal de Minas Gerais

mluizaviana@gmail.com

**Maria Cecília Loschiavo dos Santos, Faculdade de Arquitetura - FAUSP
Universidade de São Paulo**

closchia@usp.br

Resumo

Este artigo propõe refletir acerca de uma ação coletiva e participativa de design realizada junto a moradores de uma favela. O estudo parte de uma experiência de design envolvendo a interação com agentes, lideranças locais, os saberes, fluxos e as sociabilidades presentes numa comunidade em Belo Horizonte. O objetivo é apontar uma perspectiva crítica e política do Design no sentido de sua atuação social. Fundamenta-se no conceito Design e autonomia proposto por Arturo Escobar(2016), nas contribuições dos estudos de Design Anthropology e do Design Participativo, a partir de autores como, Toni Robertson (2013), Jesper Simonsen (2014) e de outros autores como Tony Fry (2011) e Paulo Freire (1996). O estudo chama a atenção de designers que atuam em comunidades em contextos de opressão e de vulnerabilidade para que desenvolvam novos pensamentos e paradigmas de responsabilidade, de comunalidade e de autonomia.

Palavras-chave: Design; autonomia, comunidades; engajamento; participação coletiva

Abstract

This article proposes to reflect on a collective and participatory design action carried out with residents of a favela. The study starts from a design experience involving, agents, local leaders, knowledges, flows and sociabilities in a community in Belo Horizonte. The objective is to point out a critical and political perspective of Design in the sense of its social action. It is based on the concept of Design and autonomy proposed by Arturo Escobar (2016) and on the contributions of Design Anthropology and Participatory Design studies, from authors such as Toni Robertson (2013) and Jesper Simonsen (2014). and other authors such as Tony Fry (2011) and Paulo Freire (1996). The study attract attention of designers who work in communities in contexts of oppression and vulnerability to develop new thoughts and paradigms of responsibility, communality and autonomy.

Keywords: Design; autonomy, communities, engagement, collective participation

1. Introdução

A proposta deste artigo é discutir algumas perspectivas críticas do campo do design que envolvem design participativo e design e autonomia à luz de uma ação coletiva e participativa realizada com um grupo de moradores no contexto cultural, de uma comunidade de vulnerabilidade social.

Nesse sentido, o design é visto como um campo político, capaz de fortalecer os processos de autonomia e de luta por mudanças existentes nas comunidades. Como um modo de apoiar e colaborar com práticas existentes nos territórios, nos contextos sociais de vulnerabilidade social.

O local onde foi realizada a experiência apresentada neste estudo é o Morro do Papagaio, conhecido também como Aglomerado Santa Lúcia que localiza-se na região Centro-Sul, de Belo Horizonte. Segundo os dados sócio-organizacionais do IBGE (2010) a população local é de cerca de 17 mil habitantes. O IDHM (Índice de Desenvolvimento Humano) é de 0,685, um dos mais baixos da cidade, de acordo com a classificação do ADH (Atlas de Desenvolvimento Humano),

Segundo Juvenal Gomes (2011), a origem da ocupação antecede o período de construção da cidade e teria se dado por um grupo de descendentes de escravizados que chegou a essa região no início do Século XX, e sua expansão deu-se nas primeiras décadas do Século XX, com a vinda de famílias do interior em busca de emprego na nova capital do Estado de Minas Gerais. Pereira (2012). De fato, a história do Morro do Papagaio confunde-se com a história de vida dos moradores que desde o início da sua existência do local, tiveram que lutar pela sobrevivência e por melhorias na estrutura urbana e pela oferta de serviços. Para isso, sempre tiveram que articular-se, coletivamente a partir dos escassos recursos disponíveis, construindo redes de solidariedade. Pereira (2012). Pode-se dizer que esse caráter comunitário decorre da experiência de participação coletiva existente historicamente nesta comunidade em vários âmbitos. O que pode ser observado até hoje, pela presença de ações coletivas, redes, ações comunitárias, grupos e manifestações culturais.

A prática relatada neste artigo, trata-se de uma ação articulada pela autora com uma atividade voluntária e cultural de incentivo à leitura e de distribuição de livros realizada nesta comunidade, envolvendo os moradores. A atividade resultou na produção de um editorial, com o intuito de criar um registro de relatos de vida de algumas pessoas que foram e são importantes na história da comunidade e de fortalecer a cultura e a identidade local. A produção colaborativa envolveu moradores dessa comunidade; agentes locais, lideranças, artistas, crianças.

Este artigo fundamenta-se na teoria crítica do Design tendo como eixo o conceito de Autonomia do antropólogo Arturo Escobar (2016) que advoga a ideia do Design como um campo autônomo, independente do seu vínculo com os modos, exclusivamente produtivos, industriais e comerciais e do Design Participativo. Escobar sugere uma reorientação no Design para propósitos de autonomia política e cultural, na teoria e na prática, como forma criativa de enfrentamento à crise civilizacional contemporânea.

O estudo baseou-se na abordagem metodológica da observação participante e levantou algumas questões: ii) como o Design pode apoiar e ressignificar projetos coletivos já existentes numa comunidade? iii) quais processos e ferramentas de design podem contribuir para a ampliação, o fortalecimento do sentido de participação política dos habitantes num território de precariedade em função de interesses comuns iv) como o design pode atuar de forma colaborativa e integrada às práticas criativas e participativas já existentes nesses territórios? Quais conceitos ele oferece para o entendimento desses modos de intervir e dar visibilidade às experiências e vivências cotidianas das pessoas que vivem nessa comunidade?

2. Pressupostos teóricos e conceituais

Arturo Escobar (2016) propõe uma discussão, com base na perspectiva ontológica do design, a partir do reconhecimento de sua autonomia. O autor nos provoca a pensar o Design como um campo próprio de conhecimento e de prática, desvencilhado, dos seus modos tradicionais, industriais e comerciais, defendendo uma atuação mais próxima às comunidades. Escobar (2016) associa o Design à ideia de “ecologia de encontros colaborativos”. Para o autor, isso acontece quando a sociedade redescobre as capacidades das pessoas para darem formas ao mundo através de ferramentas e soluções colaborativas, as quais ele define como “práticas dissonantes”. (Escobar, 2016, p. 185).

Para Escobar, o design surge de uma tradição racionalista e cartesiana em que a razão predomina. No entanto, ele defende a ideia de um Design que considere a produção cultural e de comunidades tradicionais e urbanas, como detentoras de práticas que envolvem um saber-fazer associado a territorialidades e as sociabilidades. A partir dessa elaboração, ele levanta algumas questões: É possível ao Design se desconectar de práticas modernistas insustentáveis e se reorientar para outros compromissos e conquistas ontológicas? Escobar, (2016)

Em que medida experiências coletivas e comunitárias já existentes nas comunidades podem trazer e agregar conhecimento às práticas de pesquisa em Design?”

Pode a tradição modernista do design ser reorientada de sua dependência da ontologia dualista da modernidade capitalista em direção a modos relacionais de saber e fazer? Pode ser criativamente reapropriado por comunidades para apoiar suas lutas, fortalecer sua autonomia e realizar seus projetos de vida? (Escobar, 2016, p. 12)

Para Escobar (2016), a autonomia possui uma forte dimensão territorial derivada e reconstruída nos territórios de resistência e de diferença, enfatizando a ideia de que, nos movimentos sociais, rurais e urbanos, pode-se perceber a interação entre a organização territorial, as identidades coletivas e a criação de formas de vida social que muitas vezes está no cerne da noção de autonomia. Segundo o autor, nesses grupos também encontramos uma noção de territórios como seres vivos com memórias, onde a territorialidade é exercida, e onde várias relações se articulam.

Paulo Freire (1996) defende a ideia de autonomia como amadurecimento do processo do ser para si; é o processo de vir a ser. Ela vai se constituindo na experiência de várias decisões que vão sendo tomadas, pelos indivíduos na busca por sua emancipação. Ela não ocorre em data marcada, tem que estar centrada em experiências estimuladoras de decisão e de responsabilidade; vale dizer, em experiências respeitadas da liberdade.

Podemos conceber a hipótese de que as noções de autonomia e comunalidade e suas práticas associadas, juntamente com a reelaboração de modos comunitários de conhecer, ser e fazer, podem estabelecer as bases para um novo pensamento de Design com comunidades? (Escobar, 2016, p. 40)

Nesse contexto, o Design é visto como um campo autônomo, capaz de criar práticas autônomas que possibilitem novas relações e novas “condições de educabilidade”.

Para Escobar (1995), a atividade permanente de projetar, redesenhar e coprojetar a vida cotidiana exige uma prática natural de inovação social ou de recombinação de recursos e capacidades para criação de novas funções e significados. O autor complementa que, para isso, “é necessário um intenso envolvimento com comunidades, em vez de uma compreensão distanciada ou descontextualizada, característica, no seu entender, de uma boa parte da ciência e dos debates na esfera pública”. (Escobar, 1995, p. 132)

Entendemos que o papel do designer deva realizar-se através de ações que impactem diretamente na dimensão relacional e que seus resultados colaborem no sentido das práticas políticas situadas e engajadas e que possam ocorrer no local de sua produção.

Ao nomear a ideia de *Design Autônomo*, Escobar (2016) coloca em questão a ideia de que o design pode ser criativamente apropriado pelas comunidades subalternas para apoiar suas lutas, fortalecer sua autonomia e realizar os projetos de vida das populações em situação de vulnerabilidade.

Escobar (2016) sugere que os designers possam atuar como facilitadores e mediadores e possam conceber um design participativo, colaborativo e contextual. Ou seja, exercer a prática de codesign, no qual os saberes e conhecimentos locais são genuinamente tomados como ponto de partida para os processos de design, por meio de práticas que reforcem e fortaleçam a autonomia coletiva já existente entre grupos minoritários. Nesse sentido, ele argumenta ser a favor do Design ontológico no qual “cada objeto, ferramenta, serviço ou mesmo narrativa em que está envolvido, cria formas particulares de ser, saber e fazer”. (Escobar, 2016, p. 12).

Tony Fry (2011) faz alusão ao papel político do Design e sobretudo à sua responsabilidade de criar futuros. Ele chama a atenção dos designers para provocarem mudanças disruptivas na práxis da política atual, para que criem alternativas de ação para o bem comum, para os direitos humanos, indo além do domínio econômico e social privado em que tradicionalmente atuam.

O Design Participativo, que surge no final dos anos 1960 no norte da Europa, teve sua base na luta de trabalhadores pelos meios de produção e pelos direitos trabalhistas em ambientes industriais e foi fundamental na reestruturação dos processos de design de forma mais ampla, articulando as implicações sociais e políticas. Robertson (2013). Para Simonsen (2014). O DP sempre deu primazia aos direitos das pessoas, fornecendo meios e métodos para que elas pudessem estar envolvidas no engajamento e na formação dos mundos em que atuam. Ele tem como compromisso básico a participação, e o princípio de que o Design surge e é desenvolvido a partir da colaboração entre diversos atores e de diferentes tipos de habilidades e de formações profissionais. Segundo Simonsen e Robertson (2013), o princípio do Design Participativo sempre foi estabelecer, desenvolver e apoiar as aprendizagens mútuas entre vários participantes na reflexão-na-ação coletiva, num projeto.

Esses autores citados compartilham de uma visão em comum de que as pessoas têm papel ativo na construção do mundo ao redor delas e a ideia de que o Design Participativo tem a motivação ética de apoiar e aprimorar a forma como as pessoas colaboram umas com as outras para construir esse mundo. Para Robertson (2013), trata-se do processo de investigar, compreender, refletir, estabelecer, desenvolver e apoiar o aprendizado mútuo, entre vários participantes na reflexão em uma ação de design coletiva.

O que entendemos por participação é quando os participantes influenciam os projetos. E a participação beneficia as pessoas de diferentes maneiras, promovendo novos designs que irão contribuir para a sua vida, desenvolvendo habilidades e empoderamento ou criando conhecimento. (Galleguillos & Coskum, 2020)

Segundo Robertson (2013), alguns princípios são subjacentes ao Design Participativo: i) fato de que as pessoas que desempenham determinada atividade são as que melhor sabem como fazê-la; nesse sentido, seus saberes e experiências são basilares; ii) A cooperação entre todos os participantes, designers, usuários e outros *stakeholders*, deve ser feita através de processos e ferramentas que promovam o aprendizado mútuo; iii) as pessoas têm o direito de tomar decisões a respeito de como querem desempenhar as atividades nas quais estão envolvidas.

Nesse sentido é proposto neste estudo uma prática de design como um processo de dar forma às experiências coletivas comunitárias, como um modo capaz de gerar conhecimentos, conceitos, valores e direitos historicamente excluídos e pouco visibilizados. Entender o design não somente como um contributo capaz de gerar e criar, exclusivamente, produtos atrelados aos processos de mercado e de consumo, mas, numa perspectiva social, concatenado e engajado às demandas políticas e às questões das culturas marginalizadas.

3. Procedimentos Metodológicos

A atuação de design baseou-se inicialmente numa imersão no campo a partir da etnografia propondo a observação participante, tendo como referência autores como Tim Ingold (2019), Morris S. Schwartz & Charlotte G. Schwartz, (1955), Maria Tereza Haguette, (1992), Aaron Cicourel (2013). Esta abordagem contribuiu para o entendimento das dinâmicas coletivas e dos fluxos que fazem parte do cotidiano e da realidade de um comunidade para o desenvolvimento de um projeto. e para a escuta e conhecimento das práticas culturais de luta dos moradores e de suas experiências históricas.

A observação participante é utilizada quando pesquisadores estão especialmente interessados em compreender uma determinada organização ou problema. Portanto, não se trata de agir objetivamente no campo, com instrumentos quantitativos de coleta de dados, mas de criar experiências de engajamento, como um modo de interpretar ou explicar o comportamento dos sujeitos envolvidos.

Trata-se de compartilhar da sua presença, de aprender com suas experiências de vida e de aplicar esse conhecimento às nossas próprias concepções, de como a vida humana poderia ser, das suas condições e possibilidades futuras” (Ingold, 2019, p.11).

Ingold (2019) defende uma abordagem de antropologia aplicada, como possibilidade de contribuir para a transformação da vida das pessoas. E nesse sentido, ele afirma o papel da observação participante, não como um modo de descrever as vidas das pessoas, mas como uma forma de estudar com elas, de unir-se a elas, na tarefa comum de encontrar formas de

viver. Nessa perspectiva, a observação se dá, “não pela objetificação dos outros, mas prestando atenção neles, vendo o que fazem e escutando o que dizem” (Ingold, 2019, p.11).

Para Cicourel (1980), na observação participante, o pesquisador passa a fazer parte do contexto observado, participando ativamente das atividades propostas em campo. E assume um papel ativo, junto aos sujeitos da investigação, promovendo ações conjuntas que envolvam os interesses da pesquisa e do pesquisado (Charlotte Schwartz & Morris Schwartz, 1955 apud Haguette, 1992).

A observação participante no contexto deste estudo, consistiu em visitas da autora, na participação em diversas atividades locais entre 2019 e 2021 e no envolvimento nas ações de um projeto cultural de literatura de distribuição de livros na comunidade. Essa participação consistiu nas atividades relacionadas à elaboração de peças gráficas de divulgação nas redes sociais dos projetos locais, na organização da produção e na edição de um livro com agentes da comunidade e moradores, cujo processo será descrito neste artigo.

A metodologia possibilitou que a autora pudesse:

- Ouvir, captar e entender profundamente o contexto, as demandas e necessidades do local, as expectativas das pessoas e as dinâmicas e modos existentes no território;
- Registrar as ideias propostas manifestadas pelas pessoas e pelos grupos que já atuam no local, a fim de atender as suas demandas;
- Definir ferramentas, estratégias e processos a serem empregados no projeto;
- Identificar os recursos e estratégias de sociabilidade que pudessem ser utilizadas durante as etapas;
- Planejar e organizar coletivamente as etapas de realização dos projetos;
- Implementar as ações coletivamente junto à equipe, aos agentes locais e aos possíveis parceiros e colaboradores do projeto;
- Registrar os processos e resultados

4. Design e engajamento junto à comunidade

O design nesta pesquisa correspondeu à organização e à elaboração da produção colaborativa de um livro, junto a um grupo de moradores da comunidade do Morro do Papagaio em Belo Horizonte.

A proposta iniciou em 2020 e teve como ponto de partida um projeto cultural existente na comunidade, chamado *Rua do Livro*. Trata-se de uma iniciativa voluntária idealizada por um líder comunitário que desde 2018 propõe a distribuição de livros e ações de literatura para a população local. Com a suspensão dessas atividades, durante o período da pandemia da COVID -19, a ação funcionou de forma virtual, na qual a equipe do projeto passou a enviar livros, disponíveis em plataformas de literatura para as crianças, sugerindo que elas lessem as histórias com a família e as relatassem em vídeos e desenhos, como forma de mantê-las em contato com a literatura e de minimizar os danos causados pela situação de confinamento. A proposta nomeada de *Roda e Leitura Virtual*, teve uma grande repercussão e envolveu as famílias, comerciantes parceiros colaboradores e uma rede local de vizinhança com a troca, distribuição, indicação de participantes e o fornecimento de brindes para as crianças por comerciantes locais.

Numa outra etapa, com o intuito de atingir o interesse do público de idosos, ao invés de enviar livros, a equipe decidiu recolher histórias de senhores e senhoras que relatassem suas memórias e suas lutas na comunidade. O resultado desta proposta acabou se desdobrando na ideia de reuni-las para a produção coletiva de um livro, incluindo os depoimentos de jovens lideranças, artistas e de crianças, sobre suas aspirações, alegrias, conquistas e superações. O foco era dar visibilidade às experiências e impressões dos moradores sobre o território, no passado e no presente, expressas em pequenos relatos, poemas, desenhos, pinturas e fotografias. O objetivo foi de potencializar as expressões e as representações simbólicas sobre o local, de valorizar e dar visibilidade às práticas culturais tradicionais e contemporâneas.

Para isso foi constituída uma equipe que contou com a participação, de duas lideranças, dois artistas locais, uma ex-moradora, agente cultural. Esta equipe assumiu as tarefas de pesquisa, de levantamento, de coleta e transcrição dos textos, de escolha dos participantes autores, artistas e crianças, da produção de fotografias e entrevistas. O projeto contou também com uma pesquisadora da área de psicologia que auxiliou na condução das entrevistas e na revisão dos textos.

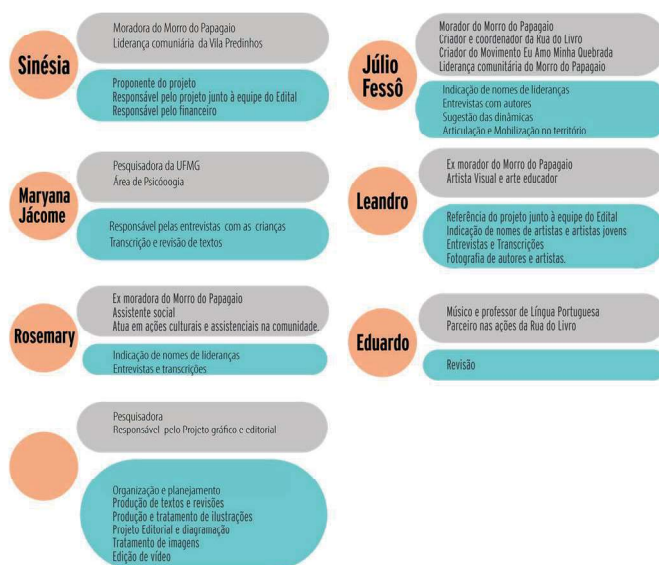


Figura 1: Equipe de desenvolvimento do Livro Morro do Papagaio: Artes e Contos que encantam.
Fonte: elaborado pela autora 2022

Ao todo foram convidados para contribuir com relatos e trabalhos: doze lideranças comunitárias, sete artistas e seis crianças.

O livro intitulado: Morro do Papagaio: artes e contos que encantam, contém setenta páginas e é dividido em quatro seções: 1) Lutas, conquistas e superações: reúne relatos sobre experiências e conquistas pessoais e coletivas de senhores, senhoras e lideranças; 2) Memória, fé e ancestralidade: traz depoimentos de integrantes de dois grupos de congado, representando a manifestação cultural mais antiga e tradicional local; 3) Morro em letras,

imagens e cores: traz fotografias, poemas, crônicas e pinturas de artistas locais; 4) As crianças e o Morro: mostra o olhar da infância e da adolescência sobre o território. O livro foi financiado com recursos do Governo Federal, por meio do edital Diversidade Cultural lançado pela OSCI – Favela é Isso Aí, situada em Belo Horizonte.

O papel do design, foi exercido pela autora e consistiu na organização do projeto e no atendimento às demandas e sugestões apontadas pelos membros da comunidade. Toda a produção se dividiu em três etapas: 1) Planejamento e organização, 2) Obtenção de conteúdo 3) Produção editorial. Conforme quadro abaixo:

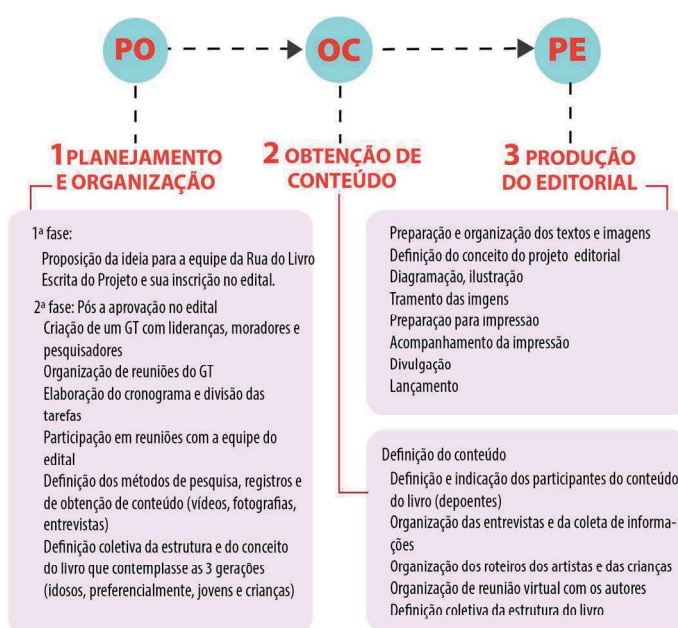


Figura 2: Etapas de desenvolvimento do Livro Morro do Papagaio: Artes e Contos que encantam .
Fonte: elaborado pela autora 2022

As etapas de planejamento permitiram uma experiência colaborativa, nas quais as tarefas foram distribuídas, de modo que todos desempenharam atividades e funções específicas e participaram de definições determinantes, relacionadas ao conteúdo, às escolhas editoriais, dos nomes, títulos, das ilustrações e da divisão dos temas das sessões. As decisões eram tomadas em equipe em reuniões que aconteceram de modo virtual.

A etapa de obtenção de conteúdo envolveu os agentes locais, pois exigia uma penetração nos espaços e uma articulação com as redes locais já existentes no território. Contou com as sociabilidades e as redes sociais que compõem o sistema informal de troca e de comunicação local, nas quais se efetuam intercâmbios baseados nas regras de reciprocidade, conforme Lomtiz (1993). Para recolher as imagens e os áudios, produzir fotos e realizar as entrevistas, foi necessário, entrar nos espaços familiares e culturais, aproximar das pessoas, escutá-las e trazer à tona suas narrativas individuais para a construção de um projeto que atendesse a uma necessidade comum. Dessa forma, foi possível observar os valores e os saberes compartilhados que emanam das interações específicas dos indivíduos nesse território, dos

grupos familiares, de vizinhança e de amizades aos quais pertencem. Entendendo este, com um conhecimento de base local, cujo acesso foi facilitado, e só foi possível, pelo envolvimento e pelo apoio dos membros do projeto que eram moradores ou ex-moradores.

Na etapa de produção, o Design Gráfico e Design Editorial exerceram o papel de, interpretar e dar forma à expressão dos moradores, de modo a organizar informações e o conteúdo visual, de agregar e transmitir valores desejados, atribuindo aspectos emocionais, simbólicos e sensoriais às memórias, aos saberes e às experiências das pessoas, destacando as qualidades, a identidade e a cultural local. De acordo com André Villas-Boas (2002) o Design é um discurso, e como tal espelha a condição cultural na qual e para qual foi concebido, ao mesmo tempo em que contribui para produzir, realimentar ou transformar esta mesma condição cultural. O autor utiliza o aparato conceitual dos estudos culturais para associar o Design à cultura e como algo que se confunde com a própria contemporaneidade. Para ele, “o Design “fala” da cultura e da contemporaneidade e ao mesmo tempo faz parte delas e as realimenta” (Villas-Boas, 2002, p. 13). Nesse sentido, um projeto gráfico denota necessariamente o contexto simbólico no qual ele está inserido.

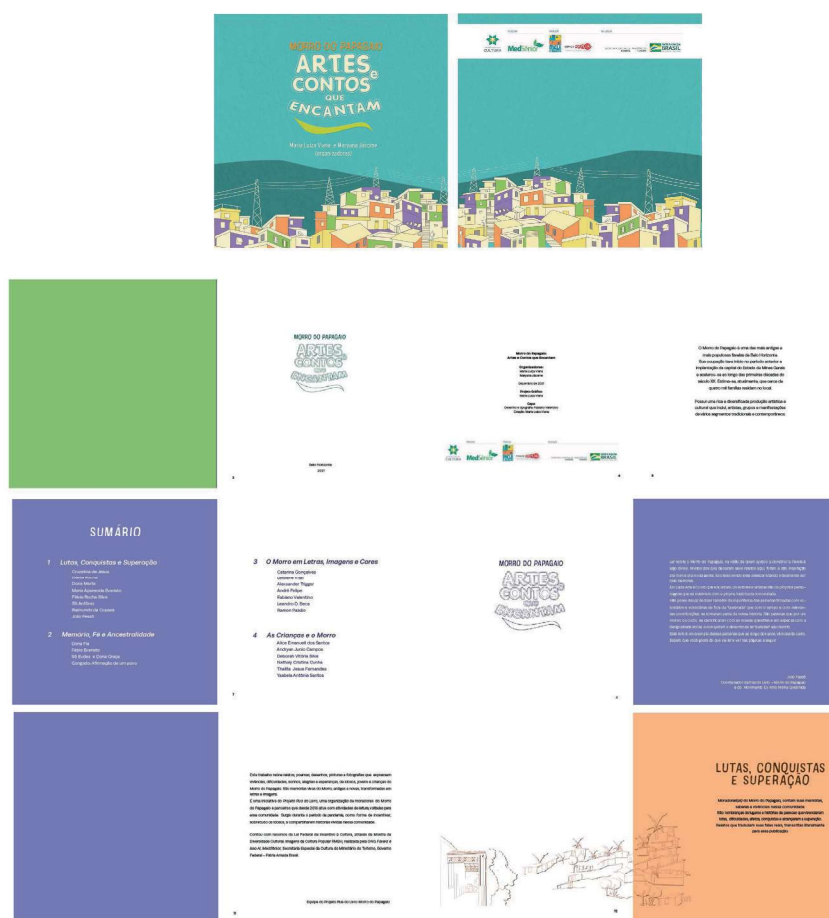


Figura 3: Espelho editorial do Livro. Capa e algumas páginas iniciais. Fonte: elaborado pela autora 2022



DONA MARTA

LIDERANÇA COMUNITÁRIA



Com muita paixão e comprometimento, Dona Marta atua na liderança comunitária há mais de 20 anos. Ela é responsável por organizar eventos e atividades que fortalecem o vínculo entre os moradores do bairro. Sua dedicação e liderança são fundamentais para a melhoria da qualidade de vida da comunidade.

MARIA APARECIDA EVARISTO

DONA DE CASA E ARTESÃ



Maria Aparecida Evaristo é uma mulher dedicada e criativa. Além de cuidar de sua casa com carinho, ela dedica muito tempo à arte e ao artesanato. Suas criações são apreciadas por muitos e contribuem para a valorização cultural do bairro.

SÔ ANTÔNIO

PRESIDENTE DA ASSOCIAÇÃO COMUNITÁRIA DE 1979 A 1988



Sô Antônio foi o primeiro presidente da Associação Comunitária. Sua liderança foi fundamental para a organização e o desenvolvimento da comunidade. Ele trabalhou incansavelmente para melhorar as condições de vida dos moradores.

FLÁVIA ROCHA SILVA

FILMISTA DE SCENAR, FILMOGRAFIA DE QUARENTA E SEIS ANOS



Flávia Rocha Silva é uma cineasta talentosa e dedicada. Com mais de 40 anos de experiência, ela produziu e dirigiu diversos filmes que retratam a realidade social e cultural do Brasil. Seu trabalho é reconhecido nacionalmente.

RAIMUNDO DA CÔPSA

PRESIDENTE DA ASSOCIAÇÃO COMUNITÁRIA DE 1992 A 1998



Raimundo da Côpsa foi o segundo presidente da Associação Comunitária. Durante seu mandato, ele promoveu diversas melhorias na infraestrutura e nos serviços públicos do bairro, sempre em benefício dos moradores.

JÚLIO FESSÔ

LIDERANÇA COMUNITÁRIA



Júlio Fessô é um líder comunitário ativo e comprometido. Ele atua na organização de eventos e na defesa dos interesses da comunidade. Sua presença é essencial para a coesão e o desenvolvimento do bairro.

DONA FIA

BARBA DE SANTA DIGNIDADE DA IRMANDADE DE CONGO E MOÇAMBIQUE DE NOSSA SENHORA DO ROSÁRIO E SÃO BERNARDO DO MORRO DO FRANCO



Dona Fia é uma mulher de grande respeito e tradição. Ela é membro ativa da Irmandade de Congo e Moçambique, onde dedica tempo e recursos para a manutenção das tradições e a realização de eventos religiosos e culturais.

MEMÓRIA, FÉ E ANCESTRALIDADE

MEMÓRIAS DO BARRIO DO PIRAPITANGA: HISTÓRIA, TRADIÇÃO E CULTURA



Este capítulo aborda a história e a cultura do Bairro do Pirapitanga. Explora as memórias dos moradores, as tradições locais e a importância da ancestralidade na formação da identidade comunitária.

FÁBIO EVARISTO


CAPITÃO DE IRMANDADE DO CONGO, MOÇAMBIQUE DE NOSSA SENHORA DO ROSÁRIO E SÃO BERNARDO DO MORRO DO FRANCO



Fábio Evaristo é um líder religioso e comunitário. Como capitão de irmandade, ele desempenha um papel fundamental na organização e na realização das atividades religiosas e culturais da comunidade.

SÔ EUNDES E DONA GRÇA

CAPITÃO E CAPTIVA DA GUARDA DE MARIJUS COSME E DAMIÃO DE NOSSA SENHORA DO ROSÁRIO



Sô Eundes e Dona Grça são líderes importantes da Guarda de Marijus Cosme e Damião. Eles trabalham juntos para promover a disciplina, a organização e a participação dos moradores nas atividades da guarda.

MEMÓRIA, FÉ E ANCESTRALIDADE


MEMÓRIAS DO BARRIO DO PIRAPITANGA: HISTÓRIA, TRADIÇÃO E CULTURA



Este capítulo aborda a história e a cultura do Bairro do Pirapitanga. Explora as memórias dos moradores, as tradições locais e a importância da ancestralidade na formação da identidade comunitária.

MEMÓRIA, FÉ E ANCESTRALIDADE

MEMÓRIAS DO BARRIO DO PIRAPITANGA: HISTÓRIA, TRADIÇÃO E CULTURA



Este capítulo aborda a história e a cultura do Bairro do Pirapitanga. Explora as memórias dos moradores, as tradições locais e a importância da ancestralidade na formação da identidade comunitária.

MEMÓRIA, FÉ E ANCESTRALIDADE


MEMÓRIAS DO BARRIO DO PIRAPITANGA: HISTÓRIA, TRADIÇÃO E CULTURA



Este capítulo aborda a história e a cultura do Bairro do Pirapitanga. Explora as memórias dos moradores, as tradições locais e a importância da ancestralidade na formação da identidade comunitária.

MEMÓRIA, FÉ E ANCESTRALIDADE

MEMÓRIAS DO BARRIO DO PIRAPITANGA: HISTÓRIA, TRADIÇÃO E CULTURA



Este capítulo aborda a história e a cultura do Bairro do Pirapitanga. Explora as memórias dos moradores, as tradições locais e a importância da ancestralidade na formação da identidade comunitária.

MEMÓRIA, FÉ E ANCESTRALIDADE

MEMÓRIAS DO BARRIO DO PIRAPITANGA: HISTÓRIA, TRADIÇÃO E CULTURA



Este capítulo aborda a história e a cultura do Bairro do Pirapitanga. Explora as memórias dos moradores, as tradições locais e a importância da ancestralidade na formação da identidade comunitária.

MEMÓRIA, FÉ E ANCESTRALIDADE

MEMÓRIAS DO BARRIO DO PIRAPITANGA: HISTÓRIA, TRADIÇÃO E CULTURA



Este capítulo aborda a história e a cultura do Bairro do Pirapitanga. Explora as memórias dos moradores, as tradições locais e a importância da ancestralidade na formação da identidade comunitária.

MEMÓRIA, FÉ E ANCESTRALIDADE


MEMÓRIAS DO BARRIO DO PIRAPITANGA: HISTÓRIA, TRADIÇÃO E CULTURA



Este capítulo aborda a história e a cultura do Bairro do Pirapitanga. Explora as memórias dos moradores, as tradições locais e a importância da ancestralidade na formação da identidade comunitária.

MEMÓRIA, FÉ E ANCESTRALIDADE

MEMÓRIAS DO BARRIO DO PIRAPITANGA: HISTÓRIA, TRADIÇÃO E CULTURA



Este capítulo aborda a história e a cultura do Bairro do Pirapitanga. Explora as memórias dos moradores, as tradições locais e a importância da ancestralidade na formação da identidade comunitária.

MEMÓRIA, FÉ E ANCESTRALIDADE

MEMÓRIAS DO BARRIO DO PIRAPITANGA: HISTÓRIA, TRADIÇÃO E CULTURA



Este capítulo aborda a história e a cultura do Bairro do Pirapitanga. Explora as memórias dos moradores, as tradições locais e a importância da ancestralidade na formação da identidade comunitária.

MEMÓRIA, FÉ E ANCESTRALIDADE

MEMÓRIAS DO BARRIO DO PIRAPITANGA: HISTÓRIA, TRADIÇÃO E CULTURA



Este capítulo aborda a história e a cultura do Bairro do Pirapitanga. Explora as memórias dos moradores, as tradições locais e a importância da ancestralidade na formação da identidade comunitária.

Figura 4: Espelho editorial de algumas páginas do miolo do Livro. Fonte: elaborado pela autora 2022



5. Análises dos Resultados ou Discussões

O projeto mostrou que a prática de design, deve acontecer a partir das dinâmicas sociais entre as pessoas dessa comunidade e que perpassam por suas relações sociais, afetivas, intersubjetivas.

Durante o desenvolvimento, foi possível compreender que as ações em projetos podem ser mais efetivas quando permeadas pelas intersubjetividades, afetividades, e que é nesse lugar de movimento, dessas interações que o designer deve atuar, atento às relações entre as pessoas, ouvindo-as, mergulhando no seu cotidiano e buscando formas e ferramentas para dar visibilidade às suas histórias de vida e as suas lutas cotidianas.

6. Conclusão ou Considerações Finais

O Design neste estudo perpassou por uma compreensão profunda da realidade deste território, do seu capital social e do potencial cultural e político. Ele atuou no sentido de fortalecer e de dar visibilidade as práticas coletivas que já existiam nesse ambiente. Correspondeu a uma prática sensível, participativa que articulou sujeitos, linguagens, sentidos, sem impor outras estéticas, outros valores e outras referências culturais. Experimentou um modo flexível e aberto às intercorrências e às descobertas surgidas no caminho.

Isso significou aprender com as dinâmicas do território e com as pessoas, no sentido de entender suas histórias, suas práticas coletivas, suas sociabilidades e saberes, permitindo uma atuação a partir dessas forças e junto delas e situando-as na centralidade do projeto. Possibilitou a construção de processos baseados nas potencialidades e nas capacidades das pessoas. Nesse sentido, acredita-se em uma perspectiva não hegemônica do Design, possível a partir da sua capacidade de integração com as comunidades, na qual as pessoas experimentam formas de projeção coletiva das suas vidas, como modos de existência, de resistência e de resiliência.

Este estudo nos aponta, conforme sugere DiSalvo (2013), para o sentido do Design, no qual as construções sociais e as relações de grupos em ambientes devem ser colocadas em primeiro plano.

Essa experiência significou uma possibilidade de construção de pontes e de diálogos, envolvendo o conhecimento acadêmico e saberes comuns, transmitidos e compartilhados nas ações sociais, uma troca entre competências, muitas vezes distintas e separadas.



Referências

- ATLAS DE DESENVOLVIMENTO HUMANO. <http://www.atlasbrasil.org.br>
Acesso em: 13/12/2022
- BATISTA, Sâmia et al. Political-pedagogical contributions to participatory design from Paulo Freire. PDC - Participatory Design Conference. v2, Manizales, Colombia, 2020.
- BOTERO, Andrea. Expanding design space(s). Helsinki: Printed Unigrafia, 2013.
- CICOUREL, Aaron. Teoria e método em pesquisa de campo. In: GUIMARÃES, Alba Zaluar (Ed.). *Desvendando Máscaras Sociais*. 2ª ed., R. Janeiro: Ed.Francisco Alves, 1980.
- DISALVO, Carl et al. Communities Participatory Design for, with and by communities. In: SIMONSEN, Jesper; ROBERTSON, Toni. *Routledge International Handbook of Participatory Design*. 1ª ed., New York: Routledge, 2013.
- ESCOBAR, Arturo. *Autonomía y Diseño*. La realización de lo comunal. Universidad del Cauca, 2016.
- FREIRE, Paulo. *Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática Educativa*. São Paulo: Ed.Paz e Terra, 1996.
- FRY, Tony; KALANTIDOU, Ellen. *Design in the boardlands*. Londres: Routledge, 2014.
- GALLEGUILLOS, Maria L.; COSKUM, Aykut. How Do I matter? A Review of the Participatory Design Practice with Less Privileged Participants. PDC Participatory Design Conference. v. 2., Manizales, Colombia, 2020.
- GOMES, Juvenal L. Condições de vida do passado, conquistas do presente: a luta das associações comunitárias do Aglomerado Santa Lúcia por cidadania. Dissertação de mestrado. Universidade de Coimbra, 2011.
- HAGUETTE, M. T. F. *Metodologias Qualitativas da Sociologia*. Petrópolis:Ed.Vozes,1992.
- IBGE. Disponível em: <https://cidades.ibge.gov.br/brasil/mg/belo-horizonte/panorama> » <https://cidades.ibge.gov.br/brasil/mg/belo-horizonte/panorama> Acesso em: 13/07/2019.
- INGOLD, Tim. *Antropologia: Para que serve*. Petrópolis: Editora Vozes. 2019.
- LOMNITZ, Larissa A. *Cómo sobreviven los marginados*. México: Ed.Siglo Veintiuno 1993.
- NORONHA, Raquel. Design by means of anthropology towards participation practices. PDC Participatory Design Conference. v. 1, Manizales, Colombia, 2020.
- PEREIRA, Josemeire A. *O tombamento do “Casarão da Barragem” e as representações da favela em Belo Horizonte*. Dissertação de Mestrado em História. Unicamp, 2012.
- ROBERTSON, Toni; SIMONSEN, Jesper. Participatory Design: an introduction. In: *Routledge International Handbook of Participatory Design*. 1ª ed., N.York: Routledge, 2013.
- SIMONSEN, Jesper et al. (Edited by). *Situated Design Methods*. Massachusetts Institute of Technology, 2014
- VILLAS-BOAS, André. *Design Gráfico: Identidade e Cultura*. R. Janeiro: Ed. 2AB, 2009.