



A qualidade do envolvimento de designers em processos participativos para agricultura urbana

The quality of designers' engagement in participatory processes for urban agriculture

Pedro Biz¹, Barbara Szaniecki²

¹Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Doutor em design, pedrotrg@gmail.com

²Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Doutora em design, bszaniecki@esdi.uerj.br

Resumo. *O objetivo deste artigo é discutir como o envolvimento é um elemento crucial em processos participativos para projetos em agricultura urbana. A partir do termo envolvimento de Antônio Bispo dos Santos quanto do design ontológico de Arturo Escobar nos questionamos o que seria uma atuação com envolvimento ou ontológica de designers em processos participativos para agricultura urbana? A proposta é analisar a postura a partir da experiência de um designer atuando em um projeto socioambiental em uma creche da prefeitura do Rio de Janeiro no Complexo de favelas da Penha, Zona Norte da cidade. Acreditamos que a mudança ontológica que o design precisa promover é beneficiada pela agroecologia, capaz de ser catalisadora de processos que conduzam à autonomia comunitária, respeitando a liberdade, as vivências e as identidades culturais dos envolvidos. Por fim, destacamos três características de uma atuação com envolvimento em processos participativos para agricultura urbana.*

Palavras-chave. *codesign; agricultura urbana; envolvimento; Serra da Misericórdia*

Abstract. *The aim of this paper is to discuss how engagement is a crucial element in participatory processes for urban agriculture projects. Drawing from Antônio Bispo dos Santos' concept of engagement and Arturo Escobar's ontological design, we question what constitutes an engaged or ontological approach for designers in participatory processes for urban agriculture. The proposal is to analyze this stance through the experience of a designer working on a socio-environmental project at a municipal daycare center in the Complexo da Penha favelas, located in the northern zone of Rio de Janeiro. We believe that the ontological shift that design needs to promote is facilitated by agroecology, which can serve as a catalyst for processes that lead to community autonomy while respecting the freedom, lived experiences, and cultural identities of those involved.*



Finally, we highlight three key characteristics of an engaged approach in participatory processes for urban agriculture.

Keywords: *codesign; urban agriculture; engagement; Serra da Misericórdia.*

1 Introdução

O objetivo deste artigo é discutir como o envolvimento é um elemento crucial em processos participativos para projetos em agricultura urbana. Envolvimento é um termo difundido pelo líder quilombola e filósofo Antônio Bispo dos Santos para contrapor o termo desenvolvimento (BISPO DOS SANTOS, 2023). Segundo Bispo, enquanto desenvolvimento está ligado a um modo colonialista de se viver, que desconecta os humanos da cadeia de vida no planeta, que é cosmofóbico; envolvimento está ligado a modos de viver relacionais, que estão em interação e interdependência com a vida na Terra, tais como modos de vida quilombolas e indígenas.

Semelhante reflexão faz o antropólogo Arturo Escobar a partir da noção de design ontológico. O conceito de design ontológico se sustenta na ideia de que estamos criando formas de ser e de fazer ao projetar ferramentas (ESCOBAR, 2016). Ou, de outro modo, quando projetamos nosso mundo, o nosso mundo nos projeta. Para o autor, o design ontológico estaria na base de propostas para transição rumo à sustentabilidade, fazendo, assim, a transição da ontologia moderna de um "só mundo a um pluriverso de configurações sócio-naturais" (ESCOBAR, 2016, p. 27).

Tanto Bispo quanto Escobar fazem-nos questionar o que seria uma atuação com envolvimento ou ontológica de designers em processos participativos para agricultura urbana? A pergunta não evoca apenas ações do designer, mas também a sua postura sobre a ação e o que é possível aprender sobre os modos como a própria comunidade constrói a sua vida. Além disso, indaga-se como os designers e parceiros da comunidade interagem para construir mundos relacionais.

Acreditamos que a mudança ontológica que o design precisa promover é beneficiada pela agroecologia, capaz de ser catalisadora de processos que conduzam à autonomia comunitária, respeitando a liberdade, as vivências e as identidades culturais dos envolvidos. Entendemos por autonomia a capacidade de gestão das suas próprias vidas, valorizando os saberes e aprendizados de sua comunidade. Os designers, então, poderiam fornecer ferramentas que auxiliam práticas voltadas ao estímulo da autonomia, assim como colocar seu corpo em campo como um agente "temporário" dessa comunidade na construção da autonomia.

Esta discussão foi parte da pesquisa de doutorado de um dos autores sobre o papel de designers em processos comunitários para agricultura urbana em uma favela do Rio de



Janeiro¹. A pesquisa foi realizada junto a uma ONG chamada Centro de Integração na Serra da Misericórdia, o CEM, que atua na favela Terra Prometida, parte do Complexo da Penha, na Serra da Misericórdia, Zona Norte do Rio de Janeiro. Analisamos a trajetória de um desses designers, que participou do projeto Arranjo Local Penha, uma rede de parceiros, organizada pelo CEM, visando promover a soberania alimentar e agricultura urbana no Complexo da Penha. O Arranjo Local Penha procurou envolver diversos atores sociais para promover ações de agricultura urbana, impulsionando o debate a respeito da alimentação saudável e da agroecologia no território. O que movia a rede era pensar e realizar coletivamente ações a partir do diálogo com os moradores e identificar como a agricultura urbana poderia melhorar a comunidade².

Neste artigo, desenvolvemos esta reflexão a partir da agricultura urbana e do codesign³. A proposta é analisar a postura de um designer atuando em uma creche da prefeitura do Rio de Janeiro, uma das instituições do território parceira do Arranjo Local Penha. Sua tarefa era desenhar e promover atividades educacionais relacionadas à agricultura urbana e agroecologia junto com as crianças, as educadoras e as demais funcionárias da creche. Conforme o designer foi planejando, propondo e executando tarefas, seu envolvimento foi se modificando, tornando-se mais complexo e cada vez mais relacional. Apresentamos aqui suas experiências de processos participativos na creche e extraímos aprendizados que nortearão a análise e discussão do caso apresentado.

Utilizamos observação participante como método de pesquisa. Com o desenrolar do projeto, o designer foi se envolvendo com a comunidade e propondo intervenções, as quais poderia descrever a partir de uma prática de design por correspondência (INGOLD, 2016). Portanto, esta é uma pesquisa realizada por meio do design na intersecção entre o design e a antropologia (GUNN et al., 2013), abordagem de pesquisa em que o pesquisador se propõe a se envolver em campo junto com aqueles que seriam os "pesquisados". A pesquisa é abertamente subjetiva, considerando que o corpo do pesquisador afeta e é afetado pelo campo, e não é possível separar, isolar, filtrar a experiência vivida de um objeto pesquisado.

Para formular a pesquisa, coletamos materiais do campo a partir da transcrição de lives, conversas de Whatsapp, documentos armazenados no Google Docs, anotações em diários de campo, publicações em redes sociais, entrevistas, além da experiência do designer de mais de cinco anos no Arranjo Local da Penha.

As reflexões desta pesquisa serão elaboradas a partir da ação e do desenho dessas ações, ou seja, vamos apresentar a experiência da creche, utilizando métodos de design

¹ BIZ, Pedro. **Codesign como compostagem com uma comunidade agroeco-lógica na Serra da Misericórdia**, Rio de Janeiro. 2022. Tese (Doutorado em Design) – Escola Superior de Desenho Industrial, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2022.

² Utilizamos o termo “comunidade” no sentido daquilo que é comum a um grupo. Entretanto, não utilizamos o termo “comunidade” como sinônimo de favela. Dentro de uma favela, podem existir muitas comunidades.

³ Para fins deste artigo, codesign e design participativo possuem o mesmo sentido.



para fazer pesquisa. Para tal, é necessário entender tanto as macro quanto as micro relações, levando em conta aspectos sociais, técnicos, políticos e culturais, buscando “a representação das controvérsias e das muitas partes interessadas” (LATOURE, 2014, p.). O autor propõe que o designer seja capaz de agrupar pelo desenho, de simular, de materializar, de aproximar, de modelar o que é uma coisa em toda a sua complexidade (LATOURE, 2014). Nesse caso, é preciso traçar relações, desde as políticas públicas sobre soberania alimentar, hortas urbanas, ao reconhecimento da agricultura urbana como uma potência de resistência e subsistência local.

2 Agricultura Urbana ara Além do Plantio

Consideramos agricultura urbana (AU) como todo cultivo agrícola em áreas urbanas. Sua principal característica é a proximidade com o consumidor, a integração à infraestrutura urbana e seu caráter multifuncional. Além da produção de alimentos, a agricultura urbana pode gerar lazer, educação ambiental e inclusão social, configurando-se como um importante instrumento de reconfiguração dos espaços urbanos (COSTA, 2016; PORTILHO, 2021).

A intensificação da prática da AU ocorre em resposta às crises urbanas, marcada por pobreza, insegurança alimentar e degradação ambiental (HESPANHOL apud PORTILHO, 2021). Ela promove a gestão de áreas verdes, reutilização de resíduos, redução de enchentes, valorização de espaços ociosos e a ampliação do acesso a alimentos frescos (DUBBELING, 2014; FAO, 2014). Em regiões periféricas, a AU atua como resistência ao modelo urbano capitalista, resgatando saberes locais e fortalecendo a soberania alimentar.

Por si só, a agricultura urbana pode trazer benefícios para a cidade e os seus habitantes, sobretudo quando a sua prática está ligada a valores e objetivos ecológicos. Acreditamos que uma das melhores abordagens para alcançar tais objetivos é a agroecologia.

A agroecologia integra saberes científicos e locais, propondo práticas agrícolas que respeitam a biodiversidade e promovem a sustentabilidade dos sistemas naturais. Para Altieri (2004), a agroecologia é um campo que busca sinergias entre os componentes biológicos do sistema agrícola, criando agroecossistemas integrados e autossustentáveis. Além disso, a agroecologia fomenta a participação da comunidade, associando o conhecimento científico ao saber local e permitindo a implantação de sistemas agrícolas com biodiversidade ecológica e diversidade cultural (RIBEIRO et al., 2017, p. 20).

No Rio de Janeiro, a prática da AU agroecológica se manifesta em diversas iniciativas que vão além do plantio. A Rede Carioca de Agricultura Urbana (Rede CAU), por exemplo, “atua reivindicando e disputando o campo das Políticas Públicas, o Planejamento Urbano que fortalece os agricultores urbanos” (LIMA et al., 2019, p. 238). Na Serra da Misericórdia, a agricultura urbana se articula com a educação ambiental, a emancipação feminina e a defesa territorial, ressignificando o espaço urbano como um território de resistência. Nesse contexto, Portilho (2021) afirma que a AU “vai além do plantar, é multidimensional e



considera a produção, a transformação e a prestação de serviços ligados às atividades agrícolas” (PORTILHO, 2021, p. 147).

A agricultura urbana, ao promover a agroecologia, transcende a produção de alimentos. Ela contribui para a construção de cidades mais inclusivas, transformando a prática agrícola em um ato político que fortalece a comunidade e a cidade. Nesse sentido, “a AU pode suscitar transições no cotidiano, ressignificando o direito à cidade também enquanto direito de plantar” (LIMA et al., 2019, p. 239).

3 Codesign

Codesign⁴, abreviação de design colaborativo, é um modo de projetar que envolve diferentes atores no processo de investigação e criação de artefatos, processos e ambientes. Conforme Robertson e Simonsen (2013), o design se debruça sobre a tarefa de imaginar e projetar futuros para pessoas e sociedades reais. Existe uma base ética referente ao codesign que reconhece a responsabilidade do design com os mundos que cria e as vidas daqueles que os habitam. Para os autores, as pessoas que costumam desempenhar uma atividade específica têm uma maior propriedade sobre a noção de como é realizada (ROBERTSON; SIMONSEN, 2013). Logo, designers, antes de tudo, precisam compreender e respeitar os saberes e habilidades dos envolvidos em seus modos de fazer mundo.

O design participativo dá suporte a uma aprendizagem mútua entre os diferentes participantes, gerando uma reflexão na ação coletiva (IBARRA, 2018). Nesse sentido, os designers aprendem a realidade dos usuários, ao mesmo tempo em que os usuários estão dedicando-se à articulação de seus objetivos e ao aprendizado das formas pelas quais é possível atingi-los. Assim, entende-se que há uma troca de conhecimentos, envolvida no processo.

O codesign se dá essencialmente no engajamento que acontece em eventos (oficinas, mutirões, encontros e outras formas), realizados continuamente. Nesses eventos, o modo de trabalho é exploratório, colaborativo e criativo. Então, o resultado de um evento se torna o ponto de partida para a preparação do próximo em um processo contínuo e em aberto. É importante que o designer envolva continuamente pessoas com perfis e expertises diferentes, a fim de garantir que assuntos e pontos de vista diversos sejam considerados. Seu papel passa, assim, a incorporar a facilitação dos processos de codesign que engajem diversas pessoas, de modo ativo, no processo de design. É este espaço de colaboração, a partir do design, que torna possível o progressivo desenvolvimento de uma abordagem compartilhada de questões e o amadurecimento de propostas criativas. O desafio do designer, portanto, é a criação de encontros sinérgicos em que todas as pessoas envolvidas mobilizem seus conhecimentos e competências coletivamente.

⁴ Outro termo para designar esse campo de design é design participativo e que nessa pesquisa são termos equivalentes.



A experiência participativa é capaz de conferir certa autonomia aos participantes, incrementando as habilidades dos indivíduos, para agir sobre os seus problemas e transformar a sua própria realidade. Nessas abordagens, o papel do designer é sensivelmente redirecionado de um controle de projeto e apresentação de propostas para uma atuação mais próxima a de um mediador, provocador ou desencadeador de processos que envolvem ativa e diretamente o público em questão (BINDER et al., 2015). O papel dos não-designers envolvidos no processo também sofre uma significativa mudança, os quais passaram a ser compreendidos mais como parceiros, colaboradores e coprojetistas do que como usuários. Ventura (2018) esclarece que, nesse contexto, os papéis passam a ser mais flexíveis e amplos.

4 Design Antropologia

A aproximação entre design e antropologia é uma construção de mão dupla na qual as duas disciplinas se apropriam de conceitos e práticas para ampliação de seus campos de atuação. Essa conversa interdisciplinar tem sido tão frutífera que um novo campo de conhecimento vem se formando, o denominado “Design Antropologia”⁵. Para Serpa e Costard, Design Antropologia é um

campo híbrido de produção de conhecimento com práticas próprias de pesquisa, experimentais e improvisatórias, além de posicionamento intervencionista, na busca de um engajamento dialógico entre profissionais e cidadãos para a cocriação de alternativas possíveis para o presente e o futuro (SERPA; COSTARD, 2020, p. 16).

O interesse de designers pela antropologia começou para fins de pesquisa sobre usuários de produtos (SERPA; COSTARD, 2020). Profissionais de mercado se apropriaram de métodos etnográficos em um nível superficial, para entender o uso de produtos e o comportamento de pessoas em suas vivências cotidianas. Com o tempo, o interesse do design pela antropologia passou a ser abordado de maneira mais crítica, pondo em questão a prática projetual e a sua relação com os atores envolvidos, assim como o “papel profissional frente aos desafios sociais contemporâneos” (SERPA; COSTARD, 2020, p. 15). Pela outra ponta, a antropologia se aproximou do design com interesse por um “modo inquisitivo de estar no mundo, em que o compromisso com a observação e a descrição esteja conjugado a um engajamento propositivo no sentido de uma transformação desse mesmo mundo” (SERPA; COSTARD, 2020, p. 16). O que vem sendo discutido é uma mudança de olhar de ambos os lados.

Portanto, não se trata apenas de empregar superficialmente práticas da antropologia, mas, sim, de buscarmos uma prática de design mais atento, com um olhar minucioso, e capaz de se colocar no lugar do outro. E para os antropólogos a contribuição

⁵ Em inglês denomina-se “*Design Anthropology*”.



está na lógica propositiva do designer. Na possibilidade de imaginar novos cenários e agir, não ser apenas um observador que se coloca como “passivo” em campo.

A aproximação entre as disciplinas indica uma mudança “em uma direção que pode combinar a preocupação de interpretar o mundo criticamente com a intenção de mudar o mundo para melhor” (ANUSAS, 2016). Enquanto a antropologia está mais preocupada em descrever o passado, o design projeta-se para o futuro. A interseção dos dois é uma busca pelo presente de certa forma (ANUSAS, 2016). Fazer design no presente talvez seja um dos grandes desafios dessa intersecção.

Outro ponto de convergência está no trabalho de campo, no qual é possível estabelecer um diálogo entre as disciplinas, já que ambas trabalham para pessoas e suas relações com a vida.

O trabalho de campo Design Antropologia é o esforço colaborativo entre designers e antropólogos estudando, conceituando, e experimentando com relações potenciais entre pessoas, práticas e coisas [...], que envolve constantes reflexões e reconceituações. Não é somente prover descrições detalhadas de práticas de usuários como combustível para a imaginação dos designers sobre futuros produtos, mas sim sobre explorar e trabalhar com conceituações e reenquadramentos das relações entre pessoas e coisas, a fim de aumentar o potencial de criação de designers e usuários (KJÆRSGAARD; OTTO, 2012, p. 189).

É no trabalho de campo que nos interessa pensar, ou seja, em uma posição para o designer diferente e mais profunda do que a sua atuação no mercado. Notamos que fazer parte de um projeto social que busca desenhar novos cenários com uma comunidade demanda uma percepção mais sensível, uma atuação menos impositiva e um envolvimento simbiótico entre designers, parceiros, moradores, plantas, animais, terra etc.

As discussões em torno do que vem sendo chamado Design e Antropologia oferecem à pesquisa um conjunto teórico e prático que se desenvolve na interrelação entre as duas disciplinas, cujas contribuições não beneficiam um ou outro lado, mas ambos por caminhos e interesses diferentes, além de um possível terceiro caminho que não é nem um nem outro e também não são os dois ao mesmo tempo.

5 Práticas Participativas em Favelas do Rio de Janeiro

Ações coletivas e participativas em favelas precedem qualquer intervenção promovida por codesigners. Montuori (2018) defende que a habilidade dos moradores de inventar soluções alternativas para todo tipo de problema é uma das principais características das favelas, a ponto de afirmar que as favelas são "a mais consistente expressão material de formas inovadoras, coletivas e solidárias de lutas populares pelo direito da cidade" (BARBOSA; DIAS, 2013, apud MONTUORI, 2018, p. 85).



Para os fins deste artigo, usaremos a definição de favela elaborado pelo Observatório de Favelas⁶ que valoriza os aspectos culturais, históricos, ambientais e demográficos específicos do território, em vez de enfatizar a característica de “ilegalidade e desconformidade com as normatizações” (OBSERVATÓRIO DE FAVELAS, 2009, p. 22), como em geral é definida pelos meios oficiais. Ou seja, definir o que é favela pelo que se é e não pelo que deixa de ser.

Ainda assim, não é possível generalizar favelas como um lugar comum, devido ao contexto histórico e social específico de cada lugar e, por isso, não podemos falar sobre codesign a partir de outra posição que não seja a localizada. Apresentamos algumas pesquisas que já apontaram características de realizar projetos que envolvem colaboração e participação em favelas.

A pesquisa de doutorado de Chiara Del Gaudio (2014) investigou a ação de designers que atuam em contextos sociais de conflito e marginalizados, para promover e potencializar processos locais de inovação social por meio de experiências participativas e de design estratégico. Realizada na favela da Maré, Rio de Janeiro, a pesquisadora identificou duas questões que podem influenciar o processo de design, obstaculizá-lo ou até impedi-lo. Em primeiro lugar, o tempo, como um elemento determinante no desenvolvimento de projeto. O que está em jogo são as divergências temporais entre o designer e o processo de design, o contexto e os parceiros de projeto. A autora sugere que deveria haver uma etapa de preparação dos participantes antes das atividades, a fim de que todos entendam como funciona um projeto participativo e o que vão fazer. É uma espécie de alinhamento da cultura de design entre participantes, instituições parceiras e designers, para aproximar os tempos de cada um. Nessa proposta, de certa forma, prevalece o tempo do designer, que inclui, dentro do seu método, um espaço de ajuste dos participantes.

Em segundo lugar, é a influência das forças contextuais, exercidas pelos atores locais, baseadas em interesses e agendas internas, sobre as ações do designer e a sua relação com a estrutura da rede de projeto. Como resultado, a autora constata que os fatores contextuais podem influenciar processos participativos para inovação social.

Por fim, Del Gaudio (2014) conclui que as metodologias e ferramentas, desenvolvidas até então, não são suficientes para a ação. A autora avalia que as ferramentas de design para inovação social, e o design participativo, não são universais, como normalmente recebemos em design kits⁷. Toolkits para inovação social se disseminaram em quantidades. Caixas de ferramentas prontas, para atender a qualquer demanda, não dão conta, por si próprias, da complexidade das questões. É preciso criar ferramentas, abordagens e métodos específicos para cada lugar e cada pesquisa. As ferramentas precisam ser adaptadas à situação da favela a ser pesquisada.

⁶ <https://observatoriodefavelas.org.br/wp-content/uploads/2010/08/o-que-e-favela-afinal.pdf>

⁷ Caixa de ferramentas de design, pronta para serem usadas em qualquer circunstância.



Em outra pesquisa, que teve como tema experiências de codesign na Maré, a designer Bruna Montuori (2018) reconhece que dar mais atenção às particularidades da metodologia do projeto impede trocas participativas mais engajadas e condizentes com a vida das pessoas envolvidas. Ou seja, os métodos participativos não conseguem acompanhar a dinâmica de troca do processo de participação, e o designer precisa saber sair do roteiro e abraçar práticas locais. Para a autora, é fundamental reconhecer essas práticas e os modos de fazer, a fim de que processos colaborativos em design não fiquem fadados a trocas superficiais ou deixem de incorporar a capacidade de continuação do processo por parte dos atores ou parceiros locais (MONTUORI, 2018).

Montuori (2018) sugere que adotar um viés relacional no design exige que as práticas participativas sejam constantemente revisitadas criticamente e que a busca por um design, baseado nos aspectos culturais brasileiros, cariocas e mareenses, não seja interrompida (MONTUORI, 2018).

Por isso, trata-se de migrar de uma prática de design padronizada e rigorosa para uma colaboração flexível e intuitiva na qual nos deixamos aprender com o contexto e as pessoas de acordo com o interesse coletivo e a capacidade de engajamento social, ainda que esta seja uma tarefa difícil e nem sempre óbvia (MONTUORI, 2018, p. 222).

Para Montuori, colaborar no design é cooperar, aprender, improvisar, corresponder, intuir, articular e refletir sobre os usos e as formas de fazer, incluindo abrir mão de abordagens e suas etapas, a fim de preservar e cultivar vínculos e parcerias (MONTUORI, 2018).

Duas experiências, ambas realizadas em 2013, antecedem a criação do Laboratório de Design e Antropologia da Esdi (LaDA): uma parceria com a ONG Agência Redes para Juventude para o desenvolvimento de cartografias e identidades visuais para 18 projetos em seis favelas pacificadas e um acordo com o Sebrae para o desenvolvimento de projetos de design no Morro dos Prazeres, próximo à Esdi.

O LaDA se propôs a atuar, acompanhando um movimento recente de atuação do design na cidade, como um espaço de experimentação criativa para revitalização de áreas deterioradas e o desenvolvimento de novas fronteiras da metrópole (ANASTASSAKIS; SZANIECKI, 2016). O LaDA buscou uma atuação com mais tempo de atuação, no lugar e com as pessoas. O que possibilita dar tempo para o imprevisível se manifestar, que é o fazer no dia a dia das pessoas e que não pode ser ignorado nem atropelado pelos esforços de controlar o tempo pelo design.



E é de fato interessante esse contraponto entre 'projeto' e 'imprevisível' porque o projeto moderno, sustentado por saberes & fazeres como os do design, arquitetura e urbanismo, sempre teve como principal objetivo controlar o tempo, controlar o imprevisível, tornar as nossas vidas absolutamente previsíveis (SZANIECKI; ANASTASSAKIS, 2016, p. 9).

Assim, ao se permitirem fazer design com mais tempo, mais envolvimento e mapeamento do lugar, experimentaram outros propósitos ao design. Trata-se de imaginar, ocupar e redesenhar, mais do que projetar.

Em outra pesquisa do LaDA, realizada com o Arranjo Local Penha sobre a experiência da roda de mulheres da Clínica da Família Philipe Cardoso, pesquisou as aproximações entre design e saúde. A designer e doutora Camille Moraes (2021) concluiu que o papel do designer está em conectar aquilo que não está conectado e nas lutas de quem faz junto, nesse caso, junto com o design, na busca da manutenção do SUS e das garantias da saúde como direito social.

Para Moraes (2021), o design se apresenta como uma ferramenta que auxilia o reforço da democracia, trazendo novas possibilidades de inclusão para a população que está à margem da sociedade. Assim, a autora propõe um "nutrir com" que, pelas práticas simpoiéticas de design, tece uma rede de afetos por meio deste, nutrindo autonomia, democracia, saúde e autocuidado.

O que observamos sobre essas experiências é uma maneira de fazer design mais atenta ao território, ao contexto e às pessoas. Uma preocupação com as relações em andamento antes de qualquer solução projetual que visualize futuros. Uma intenção menos controladora dos designers e mais aberta ao imprevisível. O tempo foi a questão mais enfatizada entre as pesquisadoras. Tanto o tempo de dedicação durante campo como o de realização do projeto. Ao reivindicar mais tempo para a realização, enfatiza-se o processo. Em suma, as características de tais práticas são: entender as divergências de tempo, compreender as agendas e os interesses que envolvem os parceiros e participantes, preservar vínculos, estar atento ao território e manter-se aberto ao imprevisível.

6 A Atuação de um Designer em um Projeto Socioambiental

6.1 Primeiras ações no EDI Maria de Lourdes

Segundo relata o designer do projeto, o primeiro contato protagonizando uma atividade na Penha foi desafiador. Para iniciar as atividades, foi necessário estabelecer vínculos com as pessoas e com o local. A aproximação tornou-se o primeiro impulso transformador, exigindo um cuidadoso envolvimento para se tecer os nós de um processo relacional. Descrevemos sua experiência na Escola de Desenvolvimento Infantil Maria de Lourdes Ferreira (EDI), uma creche da prefeitura localizada na Penha Circular, em frente ao Parque Ary Barroso.



A realização de atividades no EDI foi sua porta de entrada para o Complexo da Penha. Foi um meio de aproximar-se das pessoas e do território. O designer iniciou com visitas para conhecer os lugares, aprender os nomes e conquistar a confiança dos moradores. O início do trabalho foi lento, pois demandava o cultivo de vínculos com as pessoas, os espaços e os objetos, com o objetivo de compreender como tudo se articulava.

Gradualmente, ele começou a aprender, entender e perceber como as pessoas viviam. Durante o convívio, estabeleceu laços baseados nas condições dadas no local. Em atos simples — subindo escadarias longas e tortuosas, pegando um mototáxi, conversando com moradores, tomando um suco na padaria — ou em situações mais extremas, como refugiar-se dentro da creche ao ouvir um tiroteio ao longe. A construção da relação entre ele, a comunidade e o projeto começou no contato com o cotidiano local.

Figura 1. Primeiro encontro no EDI



Fonte: Do autor

A sua primeira visita ao EDI foi no final de 2017, para uma reunião articulada por Ana Santos⁸, com a direção e as professoras, com o objetivo de entender como se poderia estabelecer uma parceria com o Arranjo Local Penha. O EDI é uma creche com uma ampla área livre, que conta com árvores, brinquedos, e até mesmo uma horta construída pelo CEM.

Além de apresentar o Arranjo Local e o CEM, a intenção era compreender quais as demandas das educadoras em relação ao trabalho com agroecologia. Naquele dia, ouviram que a melhor opção seria disponibilizar conteúdos sobre o tema para que as professoras pudessem preparar as aulas.

⁸ Ana Santos é culinária, ativista e liderança do Centro de Integração na Serra da Misericórdia, e a principal articuladora do Arranjo Local Penha. Esta pesquisa tem muitas contribuições suas a partir da interação e troca de experiências.



A partir daí, a presença do designer no EDI aconteceu uma vez por mês. Mesmo assim, durante aquele ano, ele chegava tarde e não conseguia realizar as atividades ou as executava de forma apressada, sem atender adequadamente às diversas turmas. Faltava-lhe um pouco de confiança e motivação. A Penha ainda parecia um território “distante” em seu imaginário.

Figura 2. Horta no primeiro ano no EDI



Fonte: Pedro Biz

Nesse período, a pessoa com quem mais se aproximou foi Helena, funcionária da limpeza que, por vontade própria, cuidava da horta da creche. Nos fundos da creche, Helena mantinha um pequeno espaço improvisado, com mudas plantadas a partir de sementes de sobras da cozinha. Na horta principal, regava, plantava algumas coisas e colhia para consumir no almoço. No entanto, evitava fazer grandes intervenções nos canteiros, pois sentia que o designer coordenava a horta. E ainda que ele tentasse dar a ela os créditos pelo trabalho e incentivá-la a conduzir as atividades à sua maneira, havia um sentimento de submissão por parte de Helena em relação a ele.

Ele tentou se aproximar de outras funcionárias, especialmente as da cozinha. Tinha o desejo de introduzir um pouco mais de diversidade na alimentação das crianças e, para isso, buscou compreender melhor essa possibilidade, acompanhando a rotina das refeições. No entanto, não ousou propor mudanças, receoso de sobrecarregar as cozinheiras. As refeições eram todas pré-determinadas pela prefeitura, seguindo um cardápio elaborado de acordo com os alimentos disponibilizados pela administração municipal. No caso específico deste EDI, havia um problema de armazenamento, já que não havia geladeira suficiente, e os alimentos acabavam estragando. Tanto a parte da alimentação quanto do desperdício eram questões que traziam incômodo para ele que gostaria de promover mudanças, enquanto, para as cozinheiras, as coisas eram e seriam assim mesmo.

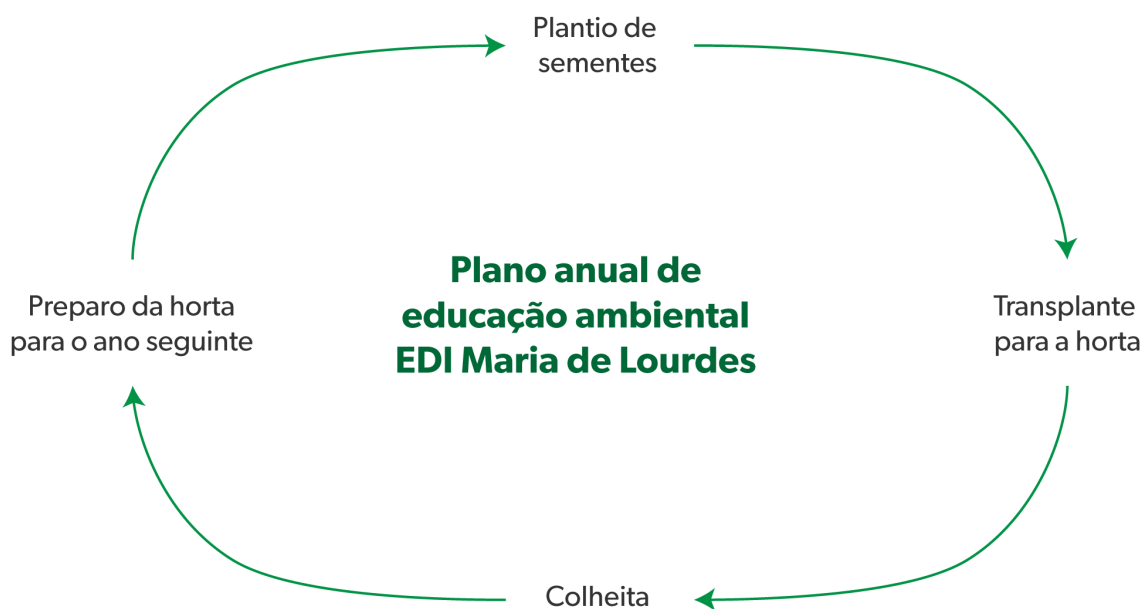


Frisamos isso para destacar que esse era um incômodo dele e não das cozinheiras, para reforçar que qualquer proposta de mudança vindo de fora não é necessariamente uma solução, mas um problema que implicaria em outros atravessamentos para as funcionárias. E nem a direção, nem as cozinheiras pediram para mudar ou pensar sobre isso. Esta era uma questão maior, de quem estabelece as regras de alimentação para as creches da prefeitura e não especificamente daquela creche. Parte da vivência desse designer voluntário foi entender qual o limite do seu envolvimento.

6.2 Um plano de aula em dois anos

No final de 2018, a partir das experiências vividas ao longo do ano, ele elaborou um esboço de como poderia estruturar sua atuação em 2019 no EDI Maria de Lourdes. A proposta consistia em utilizar o ciclo da horta como base para as atividades. No início do ano, planejava começar pelo preparo do solo e o cultivo das mudas; no outono, o plantio dessas mudas na horta; no final do inverno e ao longo da primavera, a colheita dos alimentos; e, ao final do ano, pouco antes do fechamento da escola, o desmonte da horta e a preparação de uma cobertura vegetal para proteger o solo do intenso calor do verão. Dessa forma, no início do próximo ciclo, o solo estaria adubado e pronto para reiniciar o processo com novas turmas de crianças.

Figura 4. Esboço do planejamento de atividades para 2019



Fonte: Do autor (2021)

No ano seguinte, a relação dele com a creche mudou. Já havia concluído todas as disciplinas do doutorado, o Arranjo Local Penha havia sido contemplado por um edital da Faperj para implantar viveiros de mudas e composteiras na Penha, e ele estava mais disposto a ampliar sua disponibilidade para intensificar as atividades. Nesse período, a



diretora entrou em licença maternidade e foi substituída por duas outras. A relação dele com a dupla fluiu bem desde o início, em parte devido à sua maior disposição para se envolver nas atividades e também pela receptividade das novas gestoras, tanto para ouvir suas propostas quanto para solicitar atividades. Juntos, foram construindo um programa semanal de atividades ambientais na creche.

Figura 5. Ações se intensificam em 2019



Fonte: Do autor (2019).

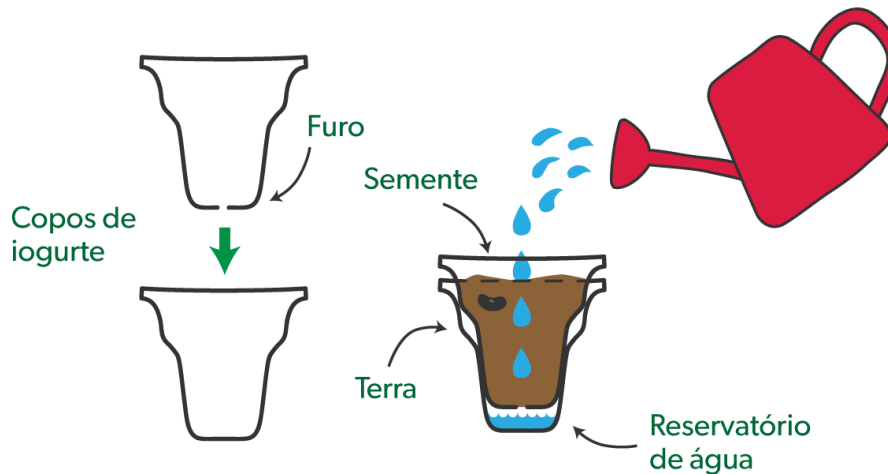
Ele passou a ir à creche semanalmente. A distância já não era mais um incômodo, pois estava acostumado com a rotina. Acordava cedo, pegava um ônibus que levava cerca de uma hora para chegar e, no trajeto, planejava as atividades do dia, refletindo sobre seu fazer. Na volta, registrava em um diário, anotando os principais acontecimentos, impressões e análises das situações vivenciadas.

A primeira atividade do ano foi plantar sementes em copos de iogurte. Após combinar a atividade com as diretoras, visitou cada sala de aula, propondo a atividade. Com o tempo, foi aprendendo a se comunicar melhor com as crianças. No início, tinha dificuldade em adaptar sua fala para esse público.

Cada criança recebeu um copo com seu nome. Junto com ele e as professoras, quatro turmas da pré-escola plantaram sementes diversas. As crianças ajudavam a colocar a terra e a semente no copo, realizando a atividade de forma entusiasmada.



Figura 6. Esquema de montagem dos vasos de copo de iogurte



Fonte: Do autor (2022).

Os vasos ficaram nas salas de aula para que as crianças e educadoras pudessem acompanhar o crescimento das mudas. Estes eram compostos por dois copos: um copo dentro do outro. O copo interno era furado, criando um reservatório de água entre os dois copos. Essa estrutura visava garantir que as mudas mantivessem a umidade necessária, suportando dias sem rega. Importante destacar que as educadoras, modo geral, não tinham o domínio e a prática de cuidar de plantas, e sim de crianças, e sensibilizar as professoras também era uma tarefa desse processo de troca.



Figura 7. Plantio de sementes em copos e caixas de leite



Fonte: Do autor (2019).

Algumas semanas depois, muitas mudas estavam prontas para o plantio. O educador Pablo, que já tinha familiaridade com o plantio, preparou um canteiro e plantou as mudas de tomate com as crianças. A iniciativa do educador foi um marco positivo, pois demonstrava como o processo em torno da agricultura estava promovendo o envolvimento das pessoas da creche.

Assim, o designer percebeu que, ao oferecer as ferramentas e o suporte necessário, os educadores, mais do que ele próprio, conseguiriam preparar atividades significativas. A parceria revelou-se um processo de aprendizado para todos os envolvidos: as crianças tiveram seu primeiro contato com a educação ambiental, os educadores ganharam novos recursos pedagógicos, e ele aprendeu novas formas de trabalhar com ambos.



Figura 8. Canteiro de tomate cereja plantado pela turma do educador Pablo



Fonte: Do autor (2019)

A festa anual do EDI se aproximava e na mesma época, o Arranjo Local Penha estava começando a etapa de sensibilização da comunidade sobre o projeto da Faperj, realizando oficinas de cultivo de mudas e distribuindo folhetos sobre o projeto e as mudas em diversos eventos locais. Ele decidiu fazer a atividade de doação de mudas no dia da festa. Como as mudas já tinham nomes, cada criança entregou uma muda como presente para a família.

O evento se mostrou uma oportunidade para divulgar o projeto na região e conversar com as famílias. Embora não tenha encontrado nenhum interessado em participar, ele teve a certeza de que as pessoas da região se interessavam por plantar. A atividade teve boa recepção e, aos poucos, ele foi se tornando consultor para assuntos relacionados à horta.

Na semana do desenvolvimento sustentável, ele propôs fazer suco verde para as crianças. O objetivo da atividade era fazer com que as crianças interagissem com frutas e verduras e preparassem uma bebida diferente e saudável. No entanto, conforme a atividade foi sendo realizada, o discurso foi se transformando – de uma bebida saudável e com aproveitamento de sobras, para a importância de se experimentar novos alimentos. Isso ocorreu à medida que a atividade foi sendo repetida em cada turma e de acordo com a resposta das crianças.

Essa imprevisibilidade se repetia e, a cada ida ao EDI, a situação era diferente. No início, foi mais difícil de lidar, mas ele foi se acostumando a deixar a atividade aberta para improvisações, pois já sabia que as condições mudavam: o espaço, os recursos, assim como a disposição e interação das crianças. Na atividade do suco, por exemplo, foi preciso mudar



de lugar para realizar a atividade e, à medida que os ingredientes iam acabando, a receita do suco verde também foi mudando.

Figura 9. Anos mais tarde a receita do suco verde foi publicada no Instagram do Arranjo Local Penha

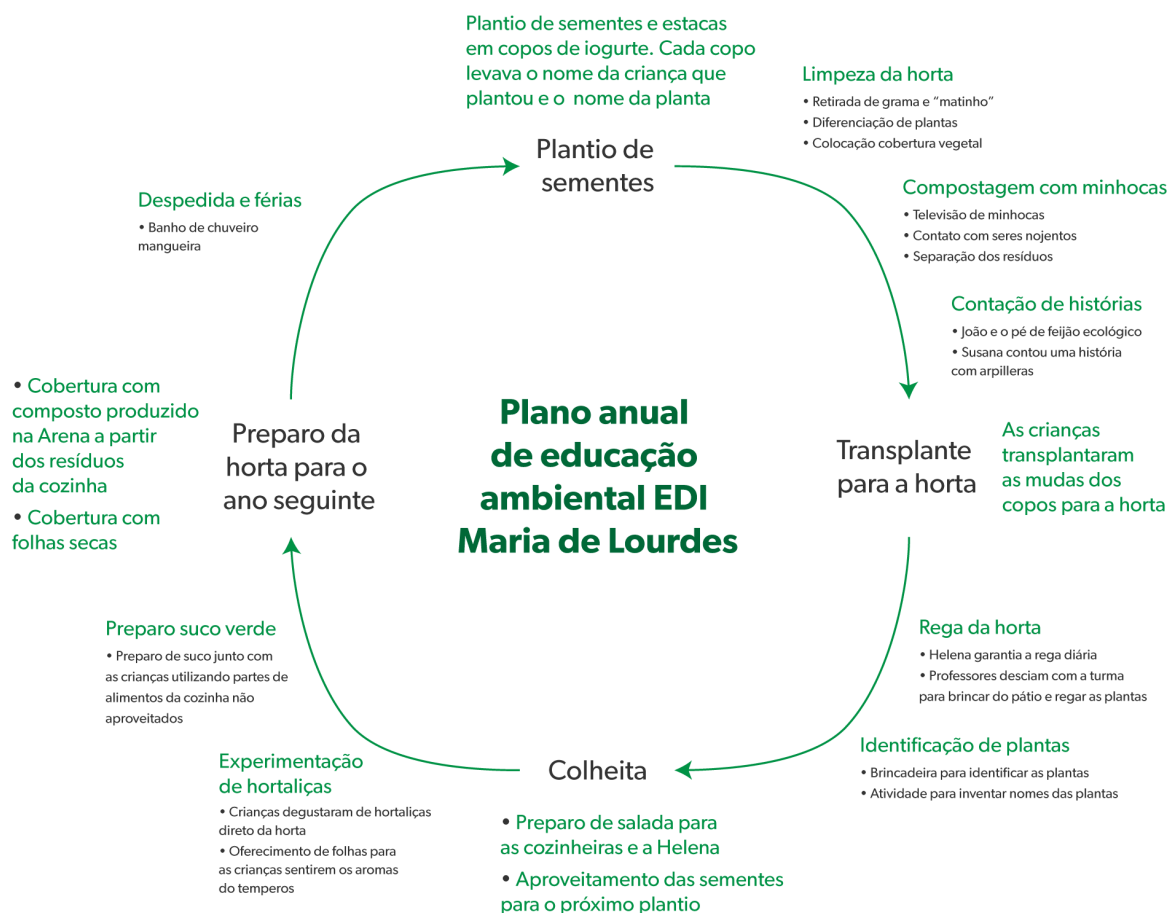


Fonte: Instagram Arranjo Local Penha (2020)

No final de 2018, já tinha um plano esboçado de como poderia ser o planejamento anual das atividades de educação ambiental na creche. Ao longo de 2019, foi experimentando essas atividades sem um cronograma muito fixo, adaptando-se ao que acontecia a cada semana. No final do ano, já elaborava planos de ampliação da horta e a instalação de um dos viveiros. Levou dois anos de trabalho e aproximação para ele ter uma noção mais clara de um plano de atividades na creche. Um plano construído a partir de muitas idas, trocas e muitas mãos. Só foi, a partir de todo o processo, que conseguiu elaborar um plano de conteúdo, atendendo à demanda das educadoras na primeira reunião que tiveram em 2017.



Figura 10. Plano Anual de educação ambiental EDI Maria de Lourdes e as atividades realizadas durante 2019



Fonte: Do autor (2021)

7 Qualidade de Envolvimento

Poderíamos sugerir o elemento “tempo” para aqueles que pensam em termos de correspondência, tal como Ingold (2016) propõe. O tempo das relações profundas que resultam em parcerias significativas parece ser mais lento, diluído nos encontros e atividades. O nível de dedicação e presença também são elementos importantes para se destacar. Se, no início, ele estava tímido e sem confiança, as coisas se moviam em um tempo mais lento (do seu ponto de vista); quando ele acelerou, mobilizou suas relações com mais envolvimento. Paralelamente, o tempo que os outros viviam ali seguiam outros calendários, disposições e envoltimentos.

Em relação às divergências temporais que Del Gaudio (2014) mencionou e a sugestão de uma etapa de preparação, nos questionamos se não deveria ser o contrário.



Será que o designer não deveria se aproximar do tempo dos participantes? E o que observamos a partir desse relato foi justamente uma preparação do designer ante ao processo de codesign de um plano de educação agroecológica na creche.

Em processos sociais, percebemos que o tempo é muito importante e possui muitas facetas, desde a necessidade de ter mais horas para realizar atividades, a duração (dedicação de tempo) até a qualidade de tempo disponível (tempo de envolvimento). Além de dispor de mais tempo, foi importante utilizá-lo melhor. A quantidade de tempo dedicada envolveu o aumento da frequência das visitas, a duração de cada visita e o saber respeitar o tempo dos outros envolvidos. Dedicando mais horas ao processo, obteve-se mais qualidade de tempo ou um tempo de envolvimento melhor, para se aproximar e construir pontes mais sólidas, estabelecer laços mais fortes com as pessoas e o território, resolver problemas, refletir sobre o que estava acontecendo e conseguir mudar os rumos do processo, quando foi necessário.

Outro aspecto sobre o tempo importante é o constante jogo entre uma atuação no futuro e no presente. Esse tensionamento temporal acontece ao longo de todo o processo. O planejamento ou o projeto são necessários e impulsionam a ação, entretanto são colocados à prova no presente à medida que vão sendo realizados. "Ficar com o problema" foi a maneira que Donna Haraway (2016) apresentou seu argumento para uma atuação no presente, lidando com as adversidades e todas as ações danosas do capitalismo e dos humanos e, mais importante, não procurando soluções idealizadas de futuro que eliminem todos os problemas.

Outro ponto que observamos, refletindo a experiência do LaDA sobre dar tempo ao imprevisível, é aprender a deixar os planos das atividades semiabertos. E isso envolve trabalhar com diretrizes mínimas, para fazer acontecer, mas permanecendo sensíveis aos acontecimentos que possam vir a se desenrolar. Ao deixar as atividades semiabertas, como na atividade do suco verde, o designer estava aprendendo a trabalhar com as crianças e a refletir sobre múltiplos sentidos que a atividade proporcionou e como ela impactava os participantes de maneira diferente. A partir de atividades semiabertas, todos podiam interferir e colocar um pouco de suas características na atividade. Portanto, estarmos preparados para o inesperado possibilita mais chances de engajamento, pois possibilita a cada um se sentir parte das atividades e se dispor a fazer acontecer.

Em vez de o designer tentar controlar a forma, dar um fechamento ao processo, como tradicionalmente seria feito, precisamos improvisar, a fim de manter o processo em andamento. Isso demanda estarmos sempre em correspondência (Ingold, 2016) com as pessoas, os seres vivos e o ambiente.

O designer que estava envolvido no processo, só conseguiu realizar práticas participativas, porque compreendeu, pela convivência frequente, como as dinâmicas na creche funcionavam. Não apenas se adaptou às rotinas, como ainda criou uma outra que facilitava o seu envolvimento. Ao entender que apenas planejar uma atividade não seria suficiente para executá-la e esperar alcançar resultados previstos, o designer anteviu a



improvisação como parte do processo. Desta forma, trabalhou sem a expectativa de alcançar um resultado antevisto, mas um resultado que viesse diretamente da ação e, assim, aprendeu não apenas sobre a própria ação, mas também sobre a reação daqueles em interação.

Destacamos que quanto mais bem definido o projeto, menos espaço para a improvisação coletiva. Ou seja, o espaço de variação do fazer fica mais vinculado ao aprender a fazer pelos participantes do que já foi previamente planejado. Nesse caso, o resultado final é bastante previsível. No outro polo, em projetos pouco claros, em que muitas definições são deixadas para serem resolvidas no momento de fazer, criando possibilidade para a improvisação coletiva e resultados inesperados, a abertura para troca e aprendizado entre os participantes é maior.

Isto aconteceu nas atividades no EDI. A realização das atividades programadas não apenas envolvia, como ainda dependia das interações com as crianças, as educadoras, da disponibilidade de material e do lugar. A incerteza sobre a disposição de recursos conduzia a não fechar a atividade em situações dependentes de materiais que poderiam não estar disponíveis. Da disponibilidade das educadoras às respostas das crianças, nenhum programa aconteceu da mesma maneira e ao mesmo tempo, e cada vez que a atividade era apresentada em outra turma, a própria era aprimorada e adaptada, conforme o exemplo do suco verde.

Por fim, observamos também como o envolvimento é fundamental. As atividades dependem do conjunto, e isto continua dependendo da vontade de colaborar das pessoas. O planejamento da atividade funciona como um esqueleto da realização da atividade. É um "o quê?" Sem ter "como?", que se faz ao longo do dia, em comunhão, trocando e aprendendo durante a atividade. Montuori (2018) está certa ao afirmar que preservar e cultivar vínculos e parcerias é tarefa do designer, talvez uma das ferramentas mais importantes em processos de participação comunitária. A improvisação é fundamental para a realização em parceria. Como a interação nunca é dada previamente, ela precisa ser construída e, para ser construída, é preciso haver aproximação, comunicação, colaboração e coordenação.

8 Considerações Finais

Destacamos três características de uma atuação com envolvimento em processos participativos para agricultura urbana. A primeira é a o tempo de envolvimento, tanto em quantidade quanto em qualidade, e ainda atento aos diferentes tempos que atravessam o processo. A segunda é a capacidade de promover atividades que possibilitem a improvisação, como um convite a todos os envolvidos de compartilharem seus saberes e fazeres ao processo. A terceira é a habilidade de estabelecer vínculos entre os participantes, o contexto e o ambiente.

Para além da articulação sensível do designer com a comunidade, existe entremeada uma outra articulação sensível entre duas práticas ontologicamente distantes,



a do design e a da agricultura urbana/agroecologia. Uma afetou a outra, em particular, por conta das composições pluriversais envolvidas. Em práticas projetuais participativas para agricultura urbana, a agroecologia pode trazer relevantes lições ao design sobre como articular um processo com todas as formas de vida, os seus saberes e modos de fazer.

Antonio Bispo é certo ao afirmar que a palavra que precisa ser fortalecida é envolvimento. A atuação demanda uma postura mais cautelosa, um comprometimento em fazer parte, trazendo habilidades de design e sabendo improvisar junto com habilidades dos parceiros, e uma posição ativista, lutando, de forma conjunta, pelas mesmas causas. Uma revisão ontológica do designer que influencia diretamente no modo que se produz mundo e, por consequência, na qualidade dos mundos que são produzidos.

9 Referências

- ALTIERI, M. **Agroecologia: a dinâmica produtiva da agricultura sustentável**. Porto Alegre: UFRGS Editora, 2004.
- ANASTASSAKIS, Z.; SZANIECKI, B. Conversation dispositifs: towards a transdisciplinary design anthropological approach. In: **Design Anthropological Futures**. London: Bloomsbury, 2016.
- ANUSAS, M. Different Presents in the Making. In: Otto, T.; SMITH, R. (Orgs.). **Designing Anthropological Futures**. London: Bloomsbury, 2016.
- BINDER, T., Brandt, E., Ehn, P. and Halse, J. (2015) Democratic design experiments: between parliament and laboratory, *CoDesign: International Journal of CoCreation in Design and the Arts*, 11(3-4): 152- 165, 2015
- BISPO DOS SANTOS, Antonio. **A terra dá, a terra quer**. São Paulo. Ubu Editora / Piseagrama, 2023.
- BIZ, Pedro. **Codesign como compostagem com uma comunidade agroeco-lógica na Serra da Misericórdia**, Rio de Janeiro. 2022. Tese (Doutorado em Design) – Escola Superior de Desenho Industrial, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2022.
- COSTA, D. S. **Projetando para agricultura urbana: um estudo de caso no complexo de favelas da Penha**, Rio de Janeiro. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-graduação em Engenharia de Produção, Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2016.
- DEL GAUDIO, C. **Design participativo e inovação social: a influência dos fatores contextuais**. Tese de Doutorado. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. 2014.
- DUBBELING, M. "A agricultura urbana como estratégia de redução de riscos e desastres diante das mudanças climáticas". In: **Revista de Agricultura Urbana**, n. 27, p. 2-12, 2014.
- ESCOBAR, Arturo. **Autonomía y Diseño**. La realización de lo comunal. Popayán: Universidad del Cauca. Sello Editorial, 2016.



FAO. **Food for the cities:** Food for the cities. Roma: FAO/Fcit. 2014.

GUNN, W.; OTTO, T.; SMITH, R. C. **Design anthropology:** theory and practice. Londres: Bloomsbury, 2013.

HARAWAY, D. **Staying with the trouble:** making kin on the cthulucene. Carolina do Norte: Duke University Press, 2016.

IBARRA, M. C. **Entrelaçando design com antropologia:** engajamentos com um grupo de moradores do bairro de Santa Teresa no Rio de Janeiro. Tese de Doutorado. Rio de Janeiro: Escola Superior de Desenho Industrial da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2018.

INGOLD, T. **On human correspondence.** In: Journal of the Royal Anthropological Institute. n. 23, 2016.

INGOLD, T. **Making.** New York: Routledge, 2014.

LIMA, C. F.; BAPTISTA, S.; ARRUDA, S.; AMÂNCIO, C. A rede carioca de agricultura urbana e o direito à cidade. **Campo-território**, v. 14, n. 34, dez. 2019.

MONTUORI, Bruna Ferreira. **Design, favela e ativismos:** experiências e aprendizados com a Redes da Maré no Rio de Janeiro. Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo. São Paulo, 2018.

MORAES, Camille. **"Nutrir com":** uma experiência degustativa sobre Design & Saúde. Tese (Doutorado em design) - Escola Superior de Desenho Industrial, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2021.

OBSERVATÓRIO DE FAVELAS. O que é favela, afinal? In: SOUZA e SILVA, J. (Org.) **O que é favela, afinal?** Rio de Janeiro: Observatório de Favelas do Rio de Janeiro, 2009. p. 21-23.

PORTILHO, M. **Agricultura urbana, para além do plantar:** cultivando relações no Arranjo Local da Penha, Rio de Janeiro, RJ. Dissertação de mestrado. Seropédica: Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, 2019, p. 148.

RIBEIRO, D. S.; TIEPOLO, E. V.; VARGAS, M. C.; SILVA, N. R. (Orgs.). **Agroecologia na educação básica:** questões propositivas de conteúdo e metodologia. São Paulo: Expressão Popular, 2017.

ROBERTSON, T.; SIMONSEN, J. Participatory Design an Introduction. In: **Routledge Handbook of Participatory Design**, edited by J. Simonsen, and T. Robertson, 1-17. London: Routledge, 2013.

Santos, J. D. A agroecologia em nossas vidas – reflexões e algumas rotas, em busca de um equilíbrio em tempos de crise. In: Tiepolo, E. V.; Ribeiro, D. S. (Orgs.). **Agroecologia na educação básica: questões propositivas de conteúdo e metodologia.** São Paulo: Expressão Popular, 2017, p. 92-93.

SERPA, B.; COSTARD, M. Design Anthropology para muitos mundos possíveis. **Arcos Design. Rio de Janeiro**, PPDESDI - UERJ. v. 11, n. 2, dez. 2018.



**X Simpósio
de Design
Sustentável**
Mundos por vir_

X SDS 2025 - Sustainable Design Symposium

**3 a 5
DEZ
2025**

São Luís - MA



PPGDg UFMA
Programa de
Pós-Graduação
em Design



INSTITUTO
FEDERAL
Maranhão

VENTURA, L.. **Design, democracia e cidadania:** a experiência do Círculo de Cidadania do Bairro de Fátima e Vizinhanças no Rio de Janeiro. 2018. 155f. Dissertação de Mestrado em Design da Escola Superior de Desenho Industrial, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018.