

## **Preservar o saber tradicional e inventar sinergias: duas referências para contribuir com a criação da rede de Inovações Sociais Solidárias**

Beany Guimarães Monteiro (professora EBA/UFRJ)

Minha intenção aqui é apresentar resumidamente um estudo sobre design e inovação social desenvolvido na Escola de Belas Artes, para facilitar o acesso de outros professores desta Unidade à Rede de Inovação Social Solidária proposta. Para isso o texto está organizado em dois momentos. O primeiro no qual procuro esclarecer as modalidades de atuação do design para contribuir com a *preservação do saber tradicional* e para a *invenção de sinergias* entre diferentes iniciativas sociais solidárias. O segundo no qual apresento resumidamente um trabalho relacionado ao design e à inovação social desenvolvido na Escola de Belas Artes.

### *Modalidades de ação do design na e para a rede de Inovação Social Solidária*

Um dos resultados finais da pesquisa do EMUDE (*Emerging User Demands for Sustainable Solutions*, 2006) aponta para um novo papel para os designers: eles devem utilizar capacidades e conhecimentos específicos para reconhecer casos de inovação social, torná-los mais visíveis e melhor entendidos (isto é: suas potencialidades e qualidades de um lado e seus pontos fracos e dificuldades de outro) e, finalmente, contribuir para que esses casos promissores sejam mais acessíveis, eficazes e reproduzíveis. Esse novo papel não substitui o anterior mas, ao contrário, potencializa-o, abrindo novos campos de atuação profissional para a atividade do designer<sup>1</sup>. A atuação nestes novos campos apresenta-se na forma de duas modalidades de ação, que na prática estão misturadas, mas que podem ser conceitualmente distinguidas:

1. *Design in designing networks*: quando o papel do designer é promover e facilitar um processo de co-design específico contribuindo para facilitar a convergência em torno de idéias compartilhadas e soluções potenciais.
2. *Design for designing networks* quando o papel do designer é criar condições para estimular, desenvolver e regenerar a habilidade e a competência dos que vão utilizar um “sistema habilitador”.

Na definição de sistemas habilitadores o sentido da palavra designer é revisto: todos os participantes do processo de concepção, desenvolvimento e uso desses sistemas são designers. Portanto a definição de designer passa a abranger todos os atores sociais como co-autores da solução, e não mais os especialistas em particular. Para Ezio Manzini<sup>2</sup> a transição para uma sociedade mais sustentável e, em particular, para um modo de vida sustentável, configura-se como um processo de aprendizagem social no qual as mais diferentes formas de criatividade, conhecimento e capacidades organizacionais serão valorizadas de modo aberto e flexível. Diante disso podemos assumir que os designers são co-autores das soluções, porque eles são atores sociais que tem como atividade do dia-a-dia contribuir com as relações entre as pessoas e os sistemas habilitadores.

---

<sup>1</sup> <http://www.sustainable-everyday.net/EMUDE>

<sup>2</sup> [www.producao.ufrj.br](http://www.producao.ufrj.br)

### *Um estudo em design para a inovação social na Escola de Belas Artes<sup>3</sup>*

O trabalho que irei apresentar relaciona-se à definição de inovação social no sentido definido pelo Prof. Bartholo no texto “Breves notas sobre inovações sociais solidárias”, que transcrevo:

*As inovações sociais abrangem um campo muito mais amplo de possibilidades do que o tipo específico das inovações sociais solidárias. As inovações sociais em geral referem-se a novas estratégias, conceitos e métodos para atender necessidades sociais dos mais diversos tipos (seus campos de aplicação são os mais variados, condições de trabalho, lazer, educação, saúde, etc.). As inovações sociais referem-se tanto a processos sociais de inovação como a inovações de interesse social, como também ao empreendedorismo de interesse social como suporte da ação inovadora.*

Nesse sentido, o curso de extensão Design & Inovação Social, propôs apresentar elementos da metodologia de design para os empreendedores das cadeias produtivas de gastronomia, cultura, turismo e serviços das Incubadoras Afro Brasileira e de Empreendimentos Populares do Instituto Palmares de Direitos Humanos. Os conceitos de cenários de design, plataformas habilitadoras e sistemas produto-serviço foram utilizados para fortalecer a contextualização e a valorização cultural dos produtos e serviços desenvolvidos por estes empreendimentos. Este curso é um dos principais resultados do projeto Design em Empreendimentos Populares, que conta com apoio da FAPERJ desde 2006, e está integrado à pesquisa Design de Interesse Social e ao ensino de Desenho Industrial – Projeto de Produto- da Escola de Belas Artes.

Organizado na forma de oficinas distribuídas em quatro módulos temáticos e seguindo uma metodologia de design baseada na elaboração de cenários procuramos trabalhar para transformar as inovações identificadas em plataformas habilitadoras para as cadeias produtivas em questão. Vimos que estas oficinas contribuíram para reestruturar os projetos dos empreendedores, apresentados e discutidos durante o curso e para estimular a realização de novas práticas empreendedoras. Houve aumento da autoconfiança dos empreendedores na exposição das suas propostas e agregação de valores de design: estratégias e parcerias aos negócios em implementação.

A inserção do design nesses empreendimentos dá-se na forma de estratégias para dar visibilidade as ações empreendedoras; de formação para os empreendedores e parceiros; de ampliação da área de atuação dos empreendimentos; e de lançamento dos projetos no mercado. Os resultados obtidos demonstram que o curso atendeu aos seus objetivos abrindo nas Incubadoras novos espaços para a realização de outras edições deste curso para novos empreendedores bem como aponta para a necessidade de um aperfeiçoamento para os empreendedores que concluíram essa primeira edição. A nova proposta é fazer este módulo de aperfeiçoamento da primeira edição com foco na organização dos empreendimentos em redes e clusters (e não necessariamente por cadeia produtiva, como foi feito nesta primeira edição).

---

<sup>3</sup> Sobre atividades desenvolvidas em relação ao Eco-Design e ao Design com Bambu é interessante ver as matérias publicadas no Jornal da UFRJ em março de 2008, pp., com os professores Benito Gonzalez (pp.) e Suzana Gueiros (pp.).