



Universidade do Estado do Rio de Janeiro

Centro de Tecnologia e Ciências

Escola Superior de Desenho Industrial

Flávia Secioso Araújo

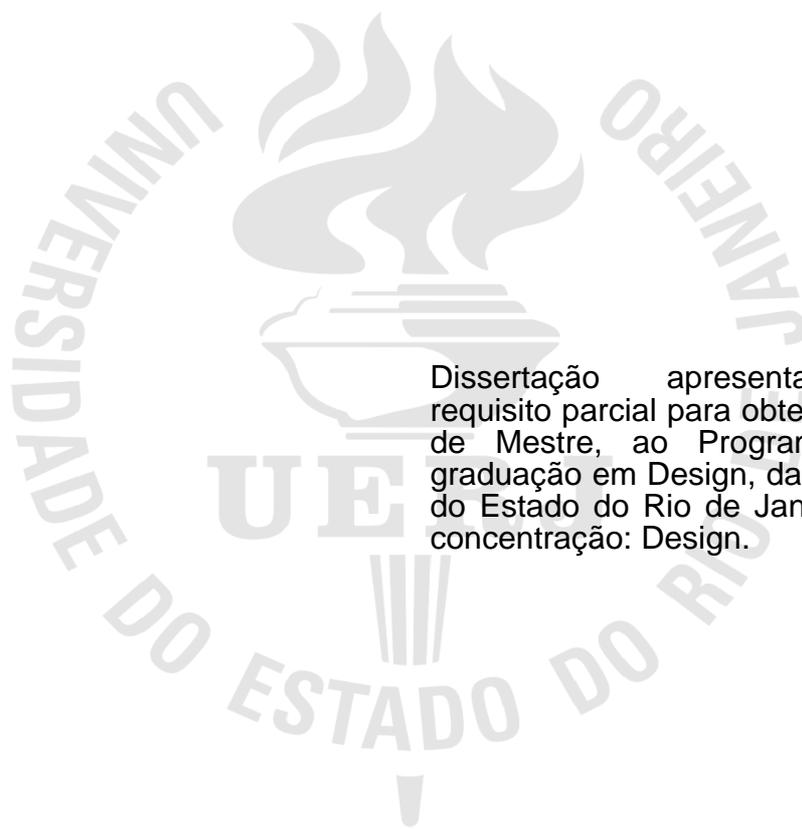
**Espaços culturais e design: tecendo relações com o território
por meio de processos participativos**

Rio de Janeiro

2019

Flávia Secioso Araújo

Espaços culturais e design: tecendo relações com o território por meio de processos participativos



Dissertação apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós-graduação em Design, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: Design.

Orientadora: Prof^a Dra. Barbara Peccei Szaniecki

Rio de Janeiro

2019

CATALOGAÇÃO NA FONTE
UERJ/REDE SIRIUS/BIBLIOTECA CTC/G

A663

Araújo, Flávia Secioso.

Espaços culturais e design: tecendo relações com o território por meio de processos participativos / Flávia Secioso Araújo. - 2019.

169 f.: il.

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Barbara Peccei Szaniecki.

Dissertação (Mestrado). Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Escola Superior de Desenho Industrial.

1. Design participativo - Teses. 2. Espaços culturais - Teses. 3. Codesign - Teses. I. Szaniecki, Barbara Peccei. II. Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Escola Superior de Desenho Industrial. III. Título.

CDU 7.067.26

Bibliotecária: Marianna Lopes Bezerra CRB7/6386

Autorizo, apenas para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial desta dissertação, desde que citada a fonte.

Assinatura

Data

Flávia Secioso Araújo

Espaços culturais e design: tecendo relações com o território por meio de processos participativos

Dissertação apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós-graduação em Design, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: Design.

Aprovada em 22 de agosto de 2019.

Banca Examinadora:

Profa. Dra. Barbara Peccei Szaniecki (Orientadora)
Escola Superior de Desenho Industrial - UERJ

Profa. Dra. Talita Tibola
Escola Superior de Desenho Industrial - UERJ

Profa. Dra. Izabela Vasconcellos Pucu
Universidade Federal do Rio de Janeiro

Prof. Dr. Luiz Guilherme Vergara
Universidade Federal Fluminense

Rio de Janeiro

2019

DEDICATÓRIA

Para Adriano Góes,
e a toda vida que compartilhamos.

AGRADECIMENTOS

A experiência do mestrado é muito mais ampla que uma dissertação pode ser capaz de expor. Entre desafios e encantamentos, não há nada mais valioso do que as relações construídas neste percurso, que transformaram minha percepção de mundo e acuraram meu olhar crítico.

Agradeço à minha orientadora Profa. Barbara Szaniecki, pelo seu generoso equilíbrio de força e delicadeza que me guiou e inspirou com dedicação atenta, iluminando os caminhos tortuosos típicos do mestrado.

Agradeço aos colegas do LaDA, onde tive a imensa sorte de partilhar a experiência de pesquisa. Não foi um processo solitário como muitos relatam. Foi repleto de trocas e reflexões críticas, experimentos, conselhos e desabafos. Em especial agradeço à Bibiana Serpa, Cassia Mota, Liana Ventura, Mariana Costard, Paula de Oliveira Camargo e Talita Tibola. Cada uma sabe como foi fundamental às minhas conquistas neste percurso.

À Profa. Zoy Anastassakis por me inspirar com suas ideias borbulhantes que trazem vida às coisas ordinárias. E a Profa. Iazana Guizzo por me nutrir de inspiração com sua caminhada corajosa e inovadora. Ambas generosas na qualificação.

À banca examinadora composta pela Profa. Talita Tibola, Profa. Izabela Pucu e Prof. Luiz Guilherme Vergara, que com dedicação, criteriosidade e entusiasmo, incentivaram o prosseguimento desta pesquisa.

À Esdi que me acolheu de braços abertos e em especial aos professores por seu empenho e entusiasmo pelo que fazem. Que mantenham sua força nestes tempos sombrios e resistam às dificuldades crescentes de garantir a pluralidade e democratização da educação e do conhecimento científico no Brasil.

Agradeço à Profa. Suzanne Stein, supervisora na OCAD University, em Toronto (Canadá). Com sua generosa dedicação, abriu todas as portas necessárias para eu conseguir alcançar as pessoas e os lugares certos. Foram 4 meses de infinito aprendizado, alguns dos momentos mais desafiadores e encantadores que já vivi, que me abriram novas perspectivas, bagunçaram corpo e mente e ainda vão reverberar por muito tempo.

Ainda sobre Toronto, agradeço a Susan Kemp pelo suporte na OCAD University e a rede de apoio e amizades que construí por lá: Antônio Mozelli, Ali Shamaee, Amiriem Ash, Jananda Lima, Maryam Mohamedali, Patricia Azevedo, Renata Marques Leitão, Tieni Meninato, A saudade fica.

A todas as entrevistas e enriquecedoras conversas em Toronto, que nutriram esta pesquisa, com: Amanda Stines, Assaf Weisz, Beth Helmers, Carmen Douville, Dori Tunstall, Gail Lord, Illana Altman, Iris Nemani, Jenifer Bhogal, Karen Carter, Kevin Morris, Laura McLeod, Luigi Ferrara, Liz Driver, Melanie Fernandez, Olga Perron, Sepideh Shahi, Sonja Rainey.

Ao Governo do Canadá pela bolsa de estudo.

Agradeço ainda a Bruna Montuori, Marta Porto, Cris Lima, Larissa Debiase e muitas outras pessoas que apoiaram esta pesquisa de alguma forma.

À todas as brilhantes mulheres, amigas e parceiras que fazem parte da minha trajetória. Vocês são fonte sagrada de inspiração. Em especial à Ana Carolina Pinto, Érika Merlim e Paula Garrido, obrigada por esse ninho de amor, apoio e motivação.

Aos meus pais, Beto e Lucia, meu porto seguro, por todo amor e apoio incondicional que me dedicaram.

E ao meu amor, melhor amigo, companheiro de longa data, Adriano Goes, que topa todas as aventuras, celebra todas as minhas conquistas e apoiou generosamente a realização deste mestrado acolhendo minhas angústias. É um privilégio sublime partilhar esse amor. Que sorte a nossa!

À natureza, que persista como o templo da vida.

RESUMO

SECIOSO, Flávia. *Espaços culturais e design: tecendo relações com o território por meio de processos participativos*. 2019. 169 f. Dissertação (Mestrado em Design) – Escola Superior de Desenho Industrial, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019.

A pesquisa parte do estudo das abordagens Design Participativo, Codesign e Design para Inovação Social, constitutivas de um arcabouço teórico e metodológico apto a promover o convívio e a criatividade coletiva em processos dialógicos que abarquem amplamente as “questões de interesse” da comunidade (LATOURET, 2014). Em seguida, estas abordagens são articuladas com conceitos teóricos relativos a espaço, lugar e território, a fim de explorar possibilidades de atuação do design na potencialização da relação de espaços culturais com seu território em cidades crescentemente impactadas por deslocamentos e apagamentos culturais. Neste sentido, a pesquisa aposta em processos de design cada vez mais sistêmicos, integrativos e participativos no âmbito da cidade, onde um ecossistema abundantemente diverso e entrelaçado é sustentado e vivido por uma sociedade de múltiplas vozes, necessidades, carências, desejos e virtudes. Assim, como estudo de caso, é relatado um workshop no Centro Carioca de Design (CCD), localizado no centro do Rio de Janeiro. O workshop, destinado a pensar coletivamente futuros possíveis para o CCD, evidenciou disputas e possibilidades em consensos e dissensos e gerou as questões de pesquisa que nortearam um mapeamento de espaços culturais e uma síntese de entrevistas na cidade de Toronto (Canadá). A partir disso, pesquisa se encerra com o entrelaçamento das duas experiências no tocante à participação, *placemaking* e relação com o território. Desse modo, foi possível produzir um arcabouço de direções a serem consideradas em futuras estratégias voltadas para o fortalecimento da relação do CCD com seu território. Ao mesmo tempo, foi possível extrair algumas pistas para processos participativos e colaborativos no CCD que favoreçam emergir práticas culturais vivas do seu entorno. Por fim, como proposição, a pesquisa conclui que o CCD pode se tornar uma plataforma de articulação do território por meio do design e suas ferramentas, criando um ambiente favorável a discussões, reflexões e estratégias para integração de espaços culturais, comunidade, universidade e parcerias, tornando-se assim um catalizador de ações territoriais. Esta pesquisa recebeu apoio do Governo do Canadá.

Palavras-chave: Espaços Culturais. Design Participativo. Codesign.
Participação. Território.

ABSTRACT

SECIOSO, Flávia. *Cultural spaces and design: weaving relations with the territory through participatory processes*. 2019. 169 f. Dissertação (Mestrado em Design) – Escola Superior de Desenho Industrial, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019.

The research is based on the Participatory Design, Codesign and Design for Social Innovation approaches, constitutive of a theoretical and methodological framework able to promote conviviality and collective creativity in dialogical processes that broadly encompass the community's "matters of concern" (LATOURET, 2014). From this, these approaches are articulated with theoretical concepts related to space, place and territory, in order to explore design action possibilities in leverage the relationship of cultural spaces with their territory in cities increasingly impacted by people displacements and cultural erasures. In this sense, the research focuses on design processes more and more systemic, integrative and participatory within the city, where an abundantly diverse and intertwined ecosystem is sustained and lived by a society of multiple voices, needs, needs, wants and virtues. Then, as a case study, a workshop is reported at the Centro Carioca de Design (CCD), located in the Rio de Janeiro's downtown. The workshop, designed to collectively think about possible futures for the CCD, highlighted disputes and possibilities through consensus and dissent as well as generated the research questions that guided a mapping of cultural spaces and a synthesis of interviews in the city of Toronto (Canada). From this, the research ends with the interlacing of the two experiences, focusing on participation, placemaking and relationship with the territory. Thus, it was possible to produce a framework of directions to be considered in future strategies aimed at strengthening the relationship of CCD with its territory. At the same time, it was possible to extract some guidelines for participatory and collaborative processes in CCD that promote living cultural practices in its surroundings. Finally, as a proposition, the research concludes that the CCD can become a territory articulation platform through design and tools, creating a favorable environment to discussions, reflections and strategies for the integration of cultural spaces, community, university and partnerships. This research received support from the Government of Canada.

Keywords: Cultural Spaces. Participatory Design. Codesign. Participation. Territory.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1	Trajectoria do processo da pesquisa de Mestrado.....	16
Figura 2	Cartazes com respostas das crianças em escrita e desenhos.....	35
Figura 3	Desenho 3D do projeto para Sala Multiuso da Biblioteca Parque da Rocinha.....	35
Figura 4	Jogo “puxa-papo” realizado no Centro de Artes da Maré pelo LaDA (Esdi/UERJ).....	38
Figura 5	Intervenções realizadas pelos grupos durante a oficina Ativando espaços criando lugares no campus do Curso de Arquitetura e Urbanismo (Esdi/UERJ).....	40
Figura 6	Foto da Praça Tiradentes, Rio de Janeiro (RJ).....	54
Figura 7	Fotos da fachada do Centro Carioca de Design.....	54
Figura 8	Fotos do interior do Centro Carioca de Design.....	55
Figura 9	Fotos do curso de extensão “Mapa-Praça-Máquina” realizado pelo LaDA (Esdi/UERJ).....	60
Figura 10	Fotos dos grupos de trabalho em discussão no Workshop.....	64
Figura 11	Fotos das folhas de papel com a discussão do grupo no qual eu integrava.....	66
Figura 12	Fotos dos resultados de outros grupos.....	67
Figura 13	Foto do cartaz produzido por um grupo no período da tarde.....	69
Figura 14	Representação dos consensos e dissensos no primeiro workshop.....	70
Figura 15	Foto do momento da discussão dentro dos grupos e da apresentação dos grupos.....	73
Figura 16	Foto dos <i>post-it</i> na parede do grupo do eixo Setorial.....	74
Quadro 1	Transcrição de todo conteúdo do grupo do eixo Setorial.....	75
Figura 17	Foto dos <i>post-it</i> na parede do grupo do eixo Institucional.....	77
Quadro 2	Transcrição de todo conteúdo do grupo do eixo Institucional.....	77
Figura 18	Foto dos <i>post-it</i> na parede do grupo do eixo Territorial.....	78
Quadro 3	Transcrição de todo conteúdo do grupo do eixo Territorial.....	79
Figura 19	Foto do esquema desenhado durante a discussão.....	80
Figura 20	Esquema da proposta de ciclo de ações no CCD.....	82
Figura 21	Representação dos participantes em cada workshop.....	84

Quadro 4	Síntese dos resultados dos workshops.....	85
Figura 22	Representação do processo de pesquisa em Toronto.....	90
Figura 23	Foto do processo de mapeamento.....	92
Figura 24	Mapeamento digitalizado com indicação dos espaços avaliados.....	93
Quadro 05	Avaliação dos espaços e iniciativas culturais frente às questões da pesquisa.....	94
Quadro 06	Lista dos locais selecionados para a entrevista.....	96
Figura 25	Sequência da disposição dos cartões no decorrer da entrevista com Karen Carter, diretora fundadora do MYSEUM.....	103
Figura 26	Foto do resultado ao finalizar a sequência de perguntas do roteiro da entrevista.....	104
Figura 27	Foto após reorganização dos cartões para associações dos níveis a partir da primeira resposta.....	104
Figura 28	Foto do final da entrevista com Iris Nemani, Diretora de Programação e Laura McLeod, Diretora de Engajamento Cultural do HARBOURFRONT CENTRE.....	105
Figura 29	Foto do final da entrevista com Illana Altman, diretora de programação do THE BENTWAY.....	106
Figura 30	Foto do final da entrevista com Sepideh Shahi, designer pesquisadora do projeto CODESIGNING CITIES do Centro de Pesquisa em Inclusive Design (IDRC/OCADU).....	108
Figura 31	Imagem da transcrição de uma entrevista com as partes relevantes sinalizadas.....	109
Figura 32	Diversas comunidades com sobreposições de interesses (as sobreposições estão representadas sem indicar uma especificidade).....	113
Quadro 7	Síntese dos dados relativos à participação nos espaços culturais selecionados.....	117
Quadro 8	Síntese dos dados relativos às relações dos espaços culturais com o território.....	124

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CCD	Centro Carioca de Design
Esdi	Escola Superior de Desenho Industrial
IRPH	Instituto Rio Patrimônio da Humanidade
LaDA	Laboratório de Design e Antropologia
OCAD U	<i>The Ontario College of Art and Design University</i>
UERJ	Universidade Estadual do Rio de Janeiro

SUMÁRIO

	INTRODUÇÃO	14
1	POR MEIO DE PROCESSOS PARTICIPATIVOS DE DESIGN	19
1.1	Design em expansão e integração	19
1.2	Design participativo	23
1.3	Codesign	26
1.4	Design para inovação social	28
2	ESPAÇOS CULTURAIS E RELAÇÕES COM O TERRITÓRIO	32
2.1	Experimentações anteriores	33
2.1.1	<u>Sala multiuso na Biblioteca Parque da Rocinha – a semente para pesquisa de mestrado</u>	34
2.1.2	<u>Jogo “Puxa-papo” – dispositivo de conversa na Maré</u>	36
2.1.3	<u>Oficina Ativando espaços criando lugares– experimento no curso de Arquitetura da Esdi/UERJ</u>	39
2.2	Espaço, lugar e território	41
2.3	Design e espaços culturais no <i>placemaking</i>	43
2.4	Espaços culturais no contexto do território e da cidade	48
3	ESTUDO DE CASO: CENTRO CARIOCA DE DESIGN	52
3.1	O Centro Carioca de Design	52
3.1.1	<u>Espaço físico – um prédio histórico</u>	52
3.1.2	<u>Gênese</u>	55
3.1.3	<u>Atividades e parcerias</u>	56
3.1.4	<u>Ações no território</u>	59
3.2	O workshop “Centro Carioca de Design: futuros possíveis”	60
3.2.1	<u>Convite e programação</u>	61
3.2.2	<u>Apresentações</u>	62
3.2.3	<u>Grupos de trabalho – discussões</u>	63
3.2.4	<u>Apresentação das conclusões das discussões em grupos</u>	66
3.2.5	<u>Considerações sobre o primeiro encontro</u>	69
3.3	O workshop “Centro Carioca de Design: futuros possíveis II”	71
3.3.1	<u>Convite e programação</u>	71
3.3.2	<u>Apresentação</u>	72

3.3.3	<u>Grupos de Trabalho – discussões em eixos temáticos</u>	73
3.3.4	<u>Consolidações do segundo encontro</u>	80
3.4	Conflitos, resultados e escolha do eixo territorial	82
3.4.1	<u>Considerações sobre os conflitos</u>	82
3.4.2	<u>Síntese dos resultados dos dois workshops</u>	85
3.4.3	<u>Eixo territorial como fonte para as questões da pesquisa</u>	87
4	ESPAÇOS CULTURAIS EM TORONTO: MODOS DE PARTICIPAÇÃO, PLACEMAKING E RELAÇÃO COM O TERRITÓRIO	89
4.1	Mapeamento de espaços, projetos e iniciativas culturais	91
4.2	Entrevistas e Análise de dados	97
4.2.1	<u>Perguntas das entrevistas</u>	98
4.2.2	<u>Ferramenta para visualização das respostas</u>	99
4.2.3	<u>Análise, categorização e síntese das entrevistas: método</u>	109
4.3	Comunidade, participação, <i>placemaking</i> e relação com o território	110
4.3.1	<u>Comunidade</u>	110
4.3.2	<u>Participação e engajamento: meios e fins</u>	113
4.3.3	<u><i>Placemaking</i> e relação com o território</u>	118
5	ENTRELAÇAMENTO DAS DUAS EXPERIÊNCIAS	125
5.1	Pistas para processos participativos e/ou colaborativos	126
5.2	<i>Placemaking</i> e relações de-cima-para-baixo e de-baixo-para-cima	128
5.3	Caminhos do design no futuro e nos estudos de futuro	131
	CONCLUSÃO	133
	REFERÊNCIAS	139
	APÊNDICE A - Entrevista com Paula de Oliveira Camargo (Gerente do Centro Carioca De Design) realizada em 24/04/2018.....	142
	APÊNDICE B - Lista descritiva dos espaços culturais selecionados em Toronto.....	158
	APÊNDICE C - Planilha da análise e síntese das entrevistas em Toronto.....	165

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa investiga processos participativos em espaços culturais tecendo relações com o *placemaking* e a vinculação destes espaços com seu território. Durante os meses iniciais do mestrado, esta pesquisa se manteve predominantemente concentrada no estudo teórico da participação no âmbito do design, com ênfase nas abordagens de *Codesign* e Design Participativo, além de Design para Inovação Social. Em seguida, algumas oportunidades de pesquisa de campo foram avaliadas.

No segundo semestre de 2017, recebi o convite para participar do Workshop “Centro Carioca de Design: Futuros Possíveis”. Promovido pelo próprio Centro Carioca de Design (CCD), o workshop teve como objetivo pensar colaborativamente o futuro do CCD em um contexto de profundas mudanças institucionais. Espaço aberto a todos os designers e público em geral, o Centro Carioca de Design é destinado a ser um núcleo de discussão, exibição e pensamento do design carioca. Sua missão consiste em divulgar e promover o design como bem cultural e transformador da cidade, dos centros urbanos e da sociedade. Instalado num edifício histórico na Praça Tiradentes, no centro da cidade do Rio de Janeiro, o espaço está vinculado ao Instituto Rio Patrimônio da Humanidade (IRPH).

Ao receber o convite do workshop, percebi que uma nova oportunidade se abria. Uma chamada para participação, vinda da própria diretoria do espaço, envolvendo designers, arquitetos, instituições e toda sua comunidade formada na articulação com o território anunciava uma abertura de possibilidades para esta pesquisa. Um dos pontos de interesse específicos foi a articulação preexistente do CCD com a cidade, em especial com a Praça Tiradentes. O Centro Carioca de Design se coloca mais propriamente como um espaço de reflexão sobre a relação do design com a cidade e o patrimônio. Diante disso, me pareceu instigante o desafio de refletir sobre um espaço cultural que se propunha a atuar no cotidiano das pessoas no centro da cidade. Mais instigante ainda, era a oportunidade de me aprofundar nas questões do campo ampliado do design e sua articulação com outros saberes oriundos do campo cultural. Neste caminho, clarificar, elucidar e exemplificar conexões, articulações e expansões do design como campo de

conhecimento, representa uma valiosa contribuição num campo que ainda se mantém difuso e até mesmo desconhecido por muitos.

Ao final da análise dos dados produzidos pelos dois workshops em 2017, foi possível extrair questões que se tornaram o foco desta pesquisa. Neste caminho, o recorte dado à esta pesquisa no âmbito do CCD consiste no potencial do design em integrar campos de conhecimento e promover meios para a participação e colaboração em processos que envolvam a comunidade na potencialização da relação dos espaços culturais com seu território. Sendo assim, as questões aplicadas a este recorte são: De que forma o CCD e demais espaços culturais da cidade podem contribuir para o *placemaking* e criar maiores vínculos com seu território por meio da potencialização de suas comunidades, cultura local e singularidades que o constituem? Como o design participativo e colaborativo podem contribuir para potencializar o papel do CCD como agente de transformação do seu território?

Estas questões foram os parâmetros de enquadramento para a realização de uma investigação na cidade de Toronto, no Canadá. Em um período de intercâmbio de quatro meses, esta pesquisa esteve concentrada em investigar, por meio de mapeamento e entrevistas, de que forma os espaços culturais se relacionam com seu território contribuindo para o *placemaking* junto à comunidade. Projetos e iniciativas culturais inovadoras que potencializam a interação entre a comunidade e o espaço público também foram exploradas, assim como formas de expandir as paredes de espaços culturais e encorajar ações no território.

A partir destas duas experiências, no Rio de Janeiro e em Toronto, a pesquisa dedicou-se ao entrelaçamento de ideias e inspirações em diferentes abordagens a fim de lançar luz sobre o sistema complexo da relação dos espaços culturais com a cidade, sobretudo no âmbito do CCD. A figura 01 mostra a trajetória desta pesquisa.

Figura 01 – Trajetória do processo da pesquisa de Mestrado.



Fonte: Elaborado pela autora, com base na pesquisa realizada.

Durante a pesquisa, o espaço, no início físico e delimitado ao interior de um Centro Cultural, se expandiu a ponto de se desmaterializar. Ficou claro que um espaço voltado para a comunidade e dedicado à cultura não se caracteriza como um espaço fechado, mesmo estando entre paredes. Este espaço se configura a partir das forças que emanam deste território vivo, ao mesmo tempo que contribui para o *placemaking* no território. Assim, ao pensar o espaço expandido, desmaterializado e em constante transformação abriu caminhos para abordar a programação e as ações participativas e colaborativas que o tornam agente de potencialização das singularidades do território. Logo, esta expansão levou a pesquisa a se concentrar nas relações entre os espaços culturais e um território que envolve todo um sistema de forças contextuais implicadas.

Neste sentido, a pesquisa incorpora reflexões teóricas sobre o design no espaço como também sobre a capacidade do design de contribuir no *placemaking*. Junto a isso, a pesquisa explora as práticas participativas como um meio de favorecer o engajamento e facilitar diálogos em processos de design colaborativo. O desafio desta exploração reside em refletir como a participação ativa e amplia as relações físicas e afetivas da comunidade com espaços coletivos, assim como pode contribuir na ampliação da teia de relações para a potencialização de espaços institucionais mais democráticos, em que se construa um senso de comunidade.

Para tal, esta dissertação de mestrado foi dividida em quatro partes que correspondem às experiências distintas da pesquisa.

O primeiro capítulo “Por meio de processos participativos de design” inicia com uma breve explanação sobre o processo de expansão do campo do design que se vê cada vez mais articulado e integrado a outros campos de conhecimento. Expõe também como a participação se tornou presente nos processos de design, para então apresentar as abordagens Design Participativo, *Codesign* e Design para Inovação Social, onde discute-se metodologias para engajar pessoas e alcançar uma participação democrática por meio de métodos, técnicas e ferramentas de design. Formas de tornar visíveis e tangíveis interesses, posicionamentos, oportunidades e sistemas também são apresentadas como um grande potencial do design em um mundo cada vez mais complexo.

No segundo capítulo “Espaços culturais e relações com o território” são apresentadas algumas experiências pregressas, ora como profissional de design de interiores, ora como pesquisadora, que exploram a participação na construção coletiva de imaginários e espaços comuns. Uma delas faz parte de pesquisas de ferramentas desenvolvidas no Laboratório de Design e Antropologia (LaDA/Esdi/UERJ). Em seguida, são trazidos diversos conceitos teóricos relativos a espaço, lugar e território, bem como o *placemaking* (termo em inglês para construção de lugar) em abordagens multidimensionais de natureza conceitual e prática. O capítulo finaliza com questões contemporâneas relativas à cidade, a fim de incrementar a reflexão teórica e crítica das experiências abordadas nos capítulos seguintes.

O terceiro capítulo “Estudo de caso: Centro Carioca de Design” descreve as duas edições do workshop “Centro Carioca de Design: Futuros Possíveis”. Após uma contextualização do CCD no espaço-tempo, apresento o material produzido durante o workshop e uma análise dos consensos e dissensos que emergiram evidenciando problemas, disputas, oportunidades e desejos. Finalizo o capítulo com uma reflexão que levou ao recorte específico desta pesquisa.

O quarto capítulo “Espaços culturais em Toronto: modos de participação, *placemaking* e relação com o território” apresenta a investigação realizada na cidade de Toronto, no Canadá, a partir das questões de pesquisa que emergiram no capítulo anterior. Inicia-se com um mapeamento de espaços, projetos e iniciativas culturais e em seguida são apresentados os métodos para a seleção do mapeamento e para a realização das entrevistas. Por meio de análise, síntese e categorização, as informações extraídas das entrevistas foram organizadas para

uma visualização dos resultados mais relevantes quanto a 3 categorias: 1) comunidade, 2) engajamento e participação e 3) *placemaking* e relação com o território. Estas categorias levantam reflexões importantes e fornecem pistas para as questões da pesquisa.

No quinto capítulo, “Entrelaçamento das duas experiências”, os resultados do workshop no Centro Carioca de Design e a investigação em Toronto são articulados a fim de estabelecer alguns direcionamentos para metodologias de processos participativos e/ou colaborativos, assim como trazer inspirações e reflexões sobre diferentes níveis de atuação dos espaços culturais com o território.

Por fim, são expostas algumas proposições para o CCD envolvendo processos participativos e colaborativos por meio do design com o intuito de potencializar sua relação com o território.

1 POR MEIO DE PROCESSOS PARTICIPATIVOS DE DESIGN

O design vem se constituindo em um dinâmico e contínuo processo de expansão, articulação e integração com outros campos de conhecimento no novo milênio. Práticas e metodologias de design se ampliam a cada dia, incorporando visões e técnicas de outras áreas de conhecimento. Atualmente, a atuação do design está multiplicada em um universo muito além de suas finalidades tradicionais voltadas para a indústria, expandindo, por exemplo, para pensar serviços, sistemas, cidades e culturas. Junto às questões emergentes do mundo contemporâneo, o design hoje requer processos cada vez mais críticos, colaborativos, investigativos e especulativos, que abarquem toda complexidade ao operar múltiplas vozes e perspectivas heterogêneas, em consenso e dissensos.

1.1. Design em expansão e integração

A virada do milênio emergiu em rupturas e catástrofes: aquecimento global, escassez de recursos naturais, crises financeiras, fundamentalismos, migrações e desigualdades sociais. Num mundo com problemas cada vez mais complexos e sistêmicos, muitos caminhos e impactos são possíveis para o design conforme articula questões políticas e suas consequências sociais.

Ainda nos anos 70, PAPANÉK (1971) alertou quanto a atuação de designers em criar e disseminar objetos de desejo e assim incitar um consumo desnecessário e exacerbado sem precedentes, com consequências nocivas tanto em termos sociais quanto ambientais. Neste caminho, THACKARA (2005) reforça uma mudança de orientação do design focado menos em objetos e mais focado em projetar serviços e sistemas que contribuam para uma atuação humana no mundo sensível aos contextos com reponsabilidade social e ambiental.

Neste sentido, não cabe mais à prática do design se restringir a parâmetros técnicos que não considera questões mais amplas. O olhar restrito às habilidades técnicas e específicas, está direcionado a identificar problemas de forma amarrada a soluções pois, em geral, está condicionado à intenção profissional de projetar. Como

resultado, as soluções são aplicadas, mas o problema retorna, pois não foi visto em sua amplitude, como parte de um ecossistema complexo.

No livro *Discovering Design* (BUCHANAN e MARGOLIN, 1995) diversos autores reconhecem que a prática profissional do design deve estar incorporada de investigação social, cultural e filosófica, direcionando a uma melhor compreensão das ideias e métodos que estão por trás da prática. Segundo os autores, a preocupação com o impacto do design na sociedade deve expandir as fronteiras de discussão integrando outros campos de conhecimento no entendimento do seu significado cultural, associando a prática do design às questões sociais e culturais contemporâneas.

Neste livro, BUCHANAN (1995) fala como produtos vêm a ser veículos de argumento e persuasão sobre as qualidades desejáveis da vida pública e privada. Neste sentido, é essencial encaminhar o design para um pensamento direcionado à potencialização das pessoas em explorar as qualidades diversas e comuns da vida em comunidade.

Ainda no mesmo livro, BORGMANN (1995) defende que o design deve recuperar sua profundidade produzindo coisas e ambientes que nos fazem inteiramente humanos, através da autorrealização, experiência e memória. Ele sinaliza a reformulação do espaço urbano como uma área de profunda penetração do design capaz de recuperar a história e a memória, bem como promover experiências de caminhar, compreender, encontrar pessoas e inspirar a celebração no convívio urbano.

SANDERS e STAPPERS (2012) sinalizam que as pessoas querem ser mais úteis e criativas ao invés de apenas gastar seu tempo comprando e consumindo. Os autores discutem o papel do design na produção de “ferramentas de convívio”¹ que consistem desde plataformas para a expressão criativa de indivíduos até meios de alavancar a criatividade coletiva e alcançar objetivos comunitários.

Nesta perspectiva, segundo MANZINI (2017), o design se afasta do papel restrito de solucionador de problemas para acentuar seu papel no campo da cultura, considerando o mundo social onde seres humanos dialogam e produzem significados. Segundo o autor a única maneira de assegurar que a solução técnica

¹ Tradução minha para “Convivial Tools”, termo inspirado no livro “Tools for Conviviality” (1973) do filósofo Ivan Illich, onde ele advoga dar a pessoas ferramentas que garantam seu direito a independência e oportunidade de enriquecer o próprio ambiente com os frutos de suas visões. (SANDERS e STAPPERS, 2012)

encontrada será cultural e socialmente aceitável para as pessoas e comunidades afetadas é por meio de um projeto no qual todos os interessados possam submeter a sua contribuição e apreciação, não apenas na busca de solução técnica para o problema, como também na construção de seu significado, a fim de que faça sentido para todos os envolvidos. Neste sentido, o autor reconhece uma variedade de culturas de design emergentes, caracterizadas por suas práticas inovadoras, graças a um ciclo positivo de novas ideias sobre resolução de problemas e sobre produção de sentido, onde ambas são inseparáveis.

SANDERS e STAPPERS (2008) também falam das práticas de design emergentes, como práticas centradas em torno das necessidades das pessoas ou das necessidades da sociedade que requerem uma abordagem diferente, na medida em que precisam ter visões mais amplas abordando escopos maiores de investigação. Segundo os autores, as práticas de design emergentes mudarão o que projetamos, como projetamos e quem projeta, alterando da perspectiva do produto para a perspectiva do propósito. Neste sentido, não estamos mais simplesmente projetando produtos para os usuários. Estamos projetando para as futuras experiências de pessoas, comunidades e culturas que agora estão conectadas e informadas de maneiras inimagináveis até 20 anos atrás.

Neste cenário de expansão e integração do design em meio a discussões quanto ao seu propósito, processos participativos e colaborativos vêm evoluindo nas últimas cinco décadas como resposta à necessidade de novas abordagens de projeto a fim de dar conta das questões do mundo contemporâneo. Deste modo, a aproximação entre design e antropologia, assim como a participação ativa de atores distintos no processo criativo tornaram-se cada vez mais comuns na pesquisa e prática de design. As implicações dessa mudança são enormes, tanto para a formação de designers e pesquisadores como no campo da prática de design, criando novos domínios de criatividade coletiva. Espera-se que esta evolução apoie uma transformação em direção a formas mais sustentáveis de viver no futuro (SANDERS e STAPPERS, 2008).

Levando em conta uma variedade de formas de reunir teoria e prática para propósitos diversos, buscamos o entendimento do design como um campo que transcende, para além da materialidade, tornando-se forma de pensamento e diálogo. Nossa abordagem de design transdisciplinar e plural está associada à antropologia e à sociologia. Nosso olhar está para as relações. Assim, não entender

o problema como dado e exercer um pensamento projetual de caminhos mais abertos é um modo para se chegar a processos mais significativos. Somado a isso, seguimos na intenção de tecer coletivos numa trama de pessoas, propósitos, conceitos, ideias e questões em ressonância de afetos que possam reverberar em ações e multiplicar seu efeito. Um design direcionado a facilitar relações, potencializar expressões e ativar reflexões políticas. (VENTURA et al., 2017)

Antes de expor em mais detalhes as abordagens de design que dão base a esta pesquisa, trago reflexões que alimentam nossa ideia de “fazer com” ou “projetar com”. Pensar o design em práticas simbióticas, como proposto por HARAWAY (2016), seria exercer o que ela denomina como um “pensamento tentacular” colhendo e atingindo outros campos, lugares, resultados, não com uma finalidade dada, mas como uma resposta-habilidade e uma habilidade de resposta (*responsability*).

Junto à Donna Haraway, Bruno Latour tem proposto associações entre humanos e não-humanos que nos instigam a práticas que mais se aproximam de agrupar coisas e questões através do desenho, num movimento de reassociação e reagregação. (LATOURE, 2012 e 2014). Para isso, o autor argumenta que o design precisa abandonar as “questões de fato”, estabilizadas de forma indisputável, limitadas a objetificação sem reflexão, e reelaborar tudo baseado nas “questões de interesse” que carregam dimensão ética, em disputa, num espaço visual aberto ao público e de fácil interação. Portanto, inovações serão absolutamente necessárias se quisermos representar adequadamente as naturezas conflituosas de todas as coisas que pretendemos elaborar através do design.

Neste sentido, esta pesquisa se aproxima das abordagens: Design Participativo, *Codesign* e Design para Inovação Social. Apesar de suas diferenças, todas estão interligadas ao pensar meios de trazer pessoas não-designers para dentro dos projetos e processos de design. Os arcabouços teóricos e práticos destas abordagens fornecem recursos que nutrem discussões e habilitam ferramentas práticas nas experiências apresentadas nos Capítulos 3 e 4, suscitando um design como modo de investigação. Este modo não apenas procura refletir criticamente sobre seus possíveis papéis frente aos desafios sociais contemporâneos, como também busca se engajar nos contextos por meio da ação.

1.2 Design Participativo

O design participativo é uma referência central acerca dos processos de design que envolvem o público. Seu início está relacionado aos vários movimentos sociais e políticos de direitos civis em muitas sociedades ocidentais das décadas de 1960 e 1970. Neste momento as pessoas exigiram um aumento de participação na tomada de decisão sobre diferentes aspectos de suas vidas e na ação coletiva em torno de interesses e valores compartilhados.

Ao surgir na Europa, especialmente na Escandinávia, como resposta à transformação dos locais de trabalho provocada pela implementação de sistemas de automação, o Design Participativo emerge com o objetivo de ampliar habilidades e fornecer às pessoas melhores ferramentas para realizar seus trabalhos. Os primeiros passos do Design Participativo na Europa, se manifestaram na segunda conferência do *Design Research Society*, realizada em 1971 na Inglaterra, que teve como tema geral design e participação (ROBERTSON e SIMONSEN, 2013).

A demanda não se referia apenas ao campo do design. Na segunda metade do século passado, articulada com as mudanças sociais e econômicas, emerge a atenção para a inclusão e participação dos cidadãos no planejamento da sociedade em geral. Na arquitetura e urbanismo também se manifesta a demanda por novas abordagens de projeto voltadas para um projetar “com” e não mais “para” o habitante. Neste momento, alguns arquitetos e urbanistas começaram a procurar maneiras de envolver as pessoas no projeto de seus ambientes cotidianos construídos (SANOFF, 1978 apud ROBERTSON e SIMONSEN, 2013).

O design participativo pode ser definido como um processo de investigação, compreensão, reflexão, desenvolvimento e apoio à aprendizagem mútua entre múltiplos participantes em ações coletivas, impulsionado pela interação social e engajamento. Ele não é definido por fórmulas, regras e definições rigorosas, e sim por um compromisso com os princípios fundamentais da participação no design. Esta é a definição de ROBERTSON e SIMONSEN (2013) que reúnem uma ampla visão do Design Participativo no livro *Routledge International Handbook of Participatory Design* com pesquisas de diferentes especialistas no assunto.

A participação é o cerne do design participativo e deve ser bem mais ampla do que responder a questões em entrevistas ou questionários sobre pontos de vista

ou conhecimento em um determinado assunto. Os participantes são mais do que meros informantes, passando a ser incluídos no processo de design como atores ativos a fim de criar junto aos proponentes. Para isso, o principal desafio desta abordagem é reunir e engajar uma rede de atores com diferentes origens, competências, perspectivas, experiências e interesses.

Deste modo, ao reunir as habilidades do designer e o conhecimento tácito das pessoas que serão impactadas pelas mudanças projetadas, o processo não somente é construído com base nas experiências e competências reconhecidas do público, como também lhes é fornecido recursos que os capacitam a agir em seus problemas atuais (ROBERTSON e SIMONSEN, 2013).

Visto que o engajamento é o principal desafio do design participativo, a pesquisa de princípios e práticas tem envolvido contínuos esforços em entender como processos de design colaborativos podem ativar a participação daqueles que serão afetados por seus resultados no futuro. Para isso, BRANDT et al. (2013) descrevem como processos e ferramentas têm sido desenvolvidos a fim de facilitar a participação, em um espaço explorado de forma conjunta e criativa para projetar visões e, assim, se constituir em um processo de mútua aprendizagem entre participantes designers e não-designers. Oficinas, quadros de interação, jogos, maquetes e protótipos evitam representações excessivamente abstratas de abordagens tradicionais e permitem que designers e participantes experimentem mais facilmente várias possibilidades de design de maneiras mais efetivas. O desenvolvimento destas técnicas permite que experimentos de design em andamento sejam visualizados e simulados e que participantes proponham, representem, questionem e reflitam sobre diferentes aspectos do processo (BRANDT et al., 2013).

Os autores consideram que os participantes devem ser capazes de fazer coisas que conferem à prática participativa uma presença no mundo e formam uma “comunidade de prática”, termo cunhado por WENGER (1998) para se referir a um grupo de pessoas que se une em torno de um mesmo interesse e trabalham juntas para achar meios de melhorar o que fazem, na resolução de um problema na comunidade ou no aprendizado diário, através da interação regular. Para isso, BRANDT et al (2013) se apoiam na concepção de Wenger, que defende a participação como o "processo complexo que combina fazer, falar, pensar, sentir e

pertencer. Envolve toda a nossa pessoa, incluindo nossos corpos, mentes, emoções e relações sociais" (WENGER, 1998).

O processo de criar coisas, narrar histórias e encenar futuros possíveis juntos, como mostra BRANDT et al (2013), fornece a base para a formação de uma comunidade temporária na qual o novo pode ser imaginado. Práticas através de atividades com foco em "contar – fazer – encenar" (*tell-make-enact*) formam um diagrama circular em que estas atividades podem seguir nos dois sentidos deste ciclo, em que as ferramentas e técnicas não funcionam isoladamente. Assim, a narração da comunidade anda de mãos dadas com a criação de coisas que fazem a comunidade imaginar e ensaiar o que pode ser realizado na colaboração. Desta forma, a prática participativa deve ser contada e encenada para se tornar viva e generativa também daquilo que ainda não foi experimentado, segundo BRANDT et al. (2013).

De acordo com os autores, as ferramentas e técnicas participativas apoiam a investigação colaborativa do entrelaçamento das questões essenciais sobre "o que alcançar" e "como alcançá-lo". Neste sentido, mostra-se mais importante concentrar esforço e atenção ao que é produzido a partir do encontro dos participantes, do que seguir à risca roteiros de aplicação de ferramentas. Há uma riqueza de técnicas e ferramentas disponíveis que são apresentadas não para serem aplicadas a rigor, e sim como forma de inspiração e estímulo. Combinadas, adaptadas e estendidas, espera-se que as técnicas e ferramentas se reproduzam em uma proliferação de formatos que levem o Design Participativo a novos desafios de design em novas comunidades.

Para isso, sinalizam os autores, é de extrema importância continuar desenvolvendo processos, ferramentas e métodos a fim de garantir a participação plena e ativa dos participantes em diversas questões complexas que nos confrontam. Assegurar que as vozes de grupos e comunidades afetadas sejam ouvidas nos processos de tomada de decisão é a motivação democrática e emancipatória do design participativo, que reconhece a interligação entre ideais sociais e políticas com frequência. Desta forma, é necessário que o público esteja consciente das questões em jogo para que seu envolvimento seja de fato participativo. Por fim, é fundamental que o público se aproprie dos métodos e ferramentas, pois uma vez conhecendo como foram configurados, tem mais recursos de dominar as possibilidades de uso, assim como modificar e recriar

sempre quando necessário.

1.3 *Codesign*

Enquanto alguns profissionais tratam o *codesign* como um sinônimo da abordagem de design participativo, BINDER (2015) afirma que os limites do design participativo têm sido efetivamente repensados em prol de uma maior colaboração por meio do *codesign* e experimentos democráticos de design.

As opiniões sobre quem deve estar envolvido nesses atos coletivos de criatividade, quando e em que função, variam amplamente. Para algumas pessoas e grupos, o *codesign* se refere à criatividade coletiva de designers colaboradores. SANDERS e STAPPERS (2008) entendem *codesign* em um sentido mais amplo, se referindo à criatividade de designers e não designers trabalhando juntos no processo de desenvolvimento de design. Estes autores também afirmam que o *codesign*, como é praticado e discutido hoje, se desdobra de diferentes maneiras dependendo da experiência e da forma de pensar de seus praticantes.

Na busca por uma definição que esclareça estas diferenças, encontramos a do website do *Codesign Research Center*², um centro de pesquisa em *codesign* pertencente à *Royal Danish Academy of Fine Arts*. Este centro estabelece que *codesign*, abreviação de design colaborativo, é uma investigação crítica de novas possibilidades de design, onde diversos parceiros estão ativamente envolvidos em diálogos concretos sobre o que constitui futuros atraentes de diferentes pontos de vista. Baseado nas tradições de design centrado no usuário, design participativo, design crítico e etnografia, o *codesign* constitui-se como uma abordagem transdisciplinar de problemas complexos em forma de colaboração aberta com uma rede de não-designers.

Esta abordagem contribui com um arcabouço de métodos, ferramentas e técnicas de engajamento entre designers e não-designers na exploração coletiva de ideias e visões de futuro em processos de design. Por meio de atividades de visualização, imaginação, experimentação e reflexão contínua, explora o potencial

² <https://codesignresearch.com/about/>, em 04/06/2018

democrático de participação, enquanto processo contínuo de fazer e desfazer alinhamentos e conexões sociomateriais. E, assim, visa preparar as condições necessárias para que questões controversas emergjam e possam ser discutidas de modo amplo e democrático (BINDER et al., 2015).

Neste “fazer com” é preciso experimentar o dissenso e não aceitar tudo que vem do outro. O dissenso possibilita que outras narrativas possam existir e povoem o mundo com novas visões. BINDER et al. (2015) pensam no *codesign* como possibilidades de desenhar as coisas juntos, capturando o entrelaçamento de explorações e negociações como um experimento de design democrático. Os autores afirmam que o foco tem se voltado para o espaço público e o cidadão, envolvendo diversos públicos emergentes na busca de encontrar maneiras de engajamento com aqueles marginalizados por estruturas hegemônicas. Neste sentido, SANDERS e STAPPERS (2008) afirmam que a tarefa do *codesign* é combinar e condensar os pensamentos da comunidade em projetos sólidos e coesos que reflitam as perspectivas da comunidade.

Num caminho de abarcar visões mais críticas que se apoiem nas relações, associamos nossa pesquisa ao que SANDERS e STAPPERS (2008) se referem como uma lógica difusa da natureza caótica caracterizada ao incluir a participação nas etapas iniciais do processo, no momento da geração da ideia. Considerações de muitas naturezas se juntam nesta fase exploratória que se torna cada vez mais crítica. Os autores relatam que o objetivo dessas explorações é determinar o que deve ser projetado e, às vezes, o que não deve ser projetado. Muitas vezes não se sabe se o produto final do processo será propriamente um produto, um serviço, uma interface, um edifício, etc. Neste sentido, acreditamos que é preciso estabelecer um processo aberto, sem que o problema já esteja dado ou definido, para que seja de fato colaborativo, garantindo que o *codesign* estará focado mais no processo e menos no projeto em si.

Enfim, não podemos dizer que a criação coletiva se dará exclusivamente pelo que conhecemos como *codesign* ou design participativo. Espaços, objetos, serviços já são criados de forma coletiva desde sempre. Existem possivelmente muitas formas de design em colaboração que não reconhecemos como tal. Talvez o maior desafio seja manter estas formas vivas e potentes frente ao poder do capital de cooptar esta vivência com sua desterritorialização.

Arturo Escobar, em *Autonomia y Diseño – la realizacion de lo communal* (2016) discute sobre a importância de mudar a forma como mudamos, atentando a não só olhar para o passado, mas pensar em possíveis mudanças de acordo com nossas tradições e culturas de mudança. Precisamos reverter a conduta de se projetar sem dialogar com o território e abarcar suas escalas, materiais, memórias e as diversas relações ali existentes.

Diante disso, levando em conta que todo este arcabouço metodológico partiu de uma perspectiva europeia, apostamos em recriar práticas alinhadas aos nossos modos de vida, sejam eles latino-americanos, brasileiros ou cariocas. É nesse caminho que seguimos influenciados pela reflexão sobre a influência que a nossa cultura pode exercer na elaboração de um design participativo ou colaborativo mais afinado às realidades do nosso território.

1.4 Design para Inovação Social

Inovação Social refere-se a novas práticas sociais que visam atender necessidades e ampliam a capacidade de ação da sociedade, ao criarem durante o processo novas relações e colaborações sociais. Por meio de novas estratégias, conceitos e organizações que desenvolvem e fortalecem a sociedade civil, a inovação social atua ao recombinar recursos e capacidades já existentes para criar novas funções e sentidos. (MANZINI, 2017)

O design para inovação social, por meio das habilidades e capacidades do design aplicadas e combinadas de diferentes maneiras, apoia e promove a inovação social. Neste sentido MANZINI (2017) propõe que o “design para inovação social é tudo que o design especializado pode fazer para ativar, sustentar e orientar processos de mudança social na direção da sustentabilidade”. Atuando em processos abertos, através de uma multiplicidade de atividades de design, esta abordagem produz ações coordenadas por grupos de atores sociais organizados de forma colaborativa em diálogo. Muitas vezes, o design atua em casos já existentes de inovação social, auxiliando a torná-los mais acessíveis, eficazes, duradouros e replicáveis.

Nesta abordagem, segundo MANZINI (2017), o designer desempenha o papel de colaborar para a criação de um ambiente favorável em ecossistemas sociais, econômicos e tecnológicos junto com outros especialistas e organismos. Seu papel deve ser de acionador, introduzindo ideias e visões para alimentar e orientar o diálogo, assim como de facilitador, ajudando os demais participantes a ampliarem e fazerem o melhor uso de suas habilidades de design.

Portanto, através da sua capacidade de dialogar com outros âmbitos disciplinares e de desenvolver soluções integradas de produtos, serviços e comunicação, o design pode favorecer e promover estratégias capazes de enfrentar os desafios do mundo contemporâneo (DEL GAUDIO, 2014).

MANZINI (2017) defende que para acionar comportamentos ativos e colaborativos, é preciso primeiro tornar visíveis e tangíveis o estado das coisas e das oportunidades, bem como explicitar desejos e pontos de vista, para então alimentar um diálogo social de imaginação de futuros. Neste sentido, LATOUR (2014) desafia o design a criar meios de agrupar coisas e questões através do desenho, conforme já citado anteriormente no item 1.1, a fim de representar controvérsias e interesses das partes envolvidas de forma coletiva.

Para isso, segundo MANZINI (2017), não apenas um mapeamento de características proeminentes e de recursos físicos e sociais pode ser desenvolvido, mas também o mapeamento de fenômenos sociotécnicos altamente complexos para revelar conexões ocultas e múltiplas interpretações. Assim, o mapeamento participativo conduz a uma visão clara e eficaz de questões relativas à comunidade, seja em rearranjos quantitativos ou qualitativos, diagramas, mapas ou outras formas de taxonomias visuais.

Um exemplo é o mapeamento coletivo realizado pelos autodenominados Iconoclassistas (RISLER e ARES, 2013), uma dupla de autores que realiza oficinas de mapeamento para construir coletivamente visões territoriais que impulsionam e facilitam práticas colaborativas e transformação. O mapeamento é concebido pelos autores como uma ação de reflexão que facilita a abordagem e problematização de territórios geográficos, sociais e subjetivos, favorecendo diferentes formas de entender e sinalizar o espaço. Misturados a dinâmicas lúdicas, diferentes suportes gráficos como símbolos, imagens e ícones que estimulam a criação de composições visuais complexas, são articulados para promover espaços de diálogo e debate em um processo contínuo de construção de conhecimento e composição de

alternativas. Com o uso crítico de mapas, os autores argumentam que é possível chegar à elaboração de narrativas e representações coletivas que disputam e desafiam as hegemônicas, assim como permite construir e promover a disseminação de novos paradigmas de interpretação da realidade.

Uma segunda forma de tornar coisas visíveis e tangíveis, é a ampliação de características, resultados e valores de casos promissores de inovação social e assim torná-los um estímulo e inspiração para novas iniciativas. Para a dinamização disso por meio do design, diferentes artefatos de comunicação (websites, filmes, exposições, eventos) podem ser articulados com a organização de oportunidades de trocas e cocriação (oficinas, seminários, cursos), de acordo com MANZINI (2017).

Outra ferramenta que MANZINI (2017) propõe para favorecer a visualização é a contação de histórias (*storytelling*) a fim de evidenciar ideias, questões e valores complexos por meio da troca de experiências. Assim como o mapeamento, esta ferramenta pode contribuir na reconstrução das relações entre as pessoas e o espaço na qual vivem e, desse modo, reconstruir a ideia de lugar, conceito que será abordado no próximo capítulo.

Segundo o autor, algumas histórias podem ir além de relatar experiências reais e expor desejos ou simular protótipos de cenários futuros com alternativas e soluções em uma mistura de realidade e imaginação. Nesta estrutura de cenários, as histórias podem apoiar o diálogo social, tornando-o mais rico, engajador e construtivo.

Manzini (2017) afirma que construção de cenários é outra ferramenta para se criar um ambiente favorável à inovação social. Criar imaginários comuns de como as coisas poderiam ser faz com que pessoas compartilhem visões de futuro possíveis e desejáveis, impulsionando a colaboração. Cenários orientadores de design podem não só contribuir em um processo de design específico, como servem para fomentar e desenvolver soluções múltiplas, como por exemplo, alimentar o diálogo social sobre o futuro de um bairro, cidade ou região, ou um grande sistema sociotécnico de cultura, educação ou saúde (MANZINI, 2017).

Neste caso, apresentar um corpo de casos existentes e promissores pode alimentar a construção de cenários, não apenas facilitando a elaboração de diferentes soluções, mas também estimulando questionamentos sobre como fazemos e o que fazemos. Como um laboratório de novas formas de fazer, conjuntos de casos existentes tornam-se matéria-prima para dar vida a soluções mais amplas.

Por fim, as abordagens de design participativo, *codesign* e design para inovação social foram incorporadas inicialmente à pesquisa por fornecem arcabouços teóricos e práticos para investigar a relação entre espaço e novas práticas socioculturais pelas lentes do design. Neste sentido, deixando de lado uma atuação limitada de solucionar problemas, o design assume o papel de acionador e articulador de desejos e afetos entre sujeitos para redefinir contextos, demandas, valores e condutas, por meio de práticas, linguagens e metodologias colaborativas capazes de apoiar, encorajar e melhorar a participação nos mais diversos processos (VENTURA et al., 2017). Com isso, foi possível explorar diferentes possibilidades de práticas de processos colaborativos para produção de imaginários coletivos e transformações de espaços culturais junto a seus territórios.

2 ESPAÇOS CULTURAIS E RELAÇÕES COM O TERRITÓRIO

Ao pensar no design de espaços culturais comunitários, nossa proposta é pensar o espaço colaborativamente levando em conta desde seus aspectos físicos até a teia de relações que o constituem. Neste caminho, aposta-se que a comunidade ative suas próprias relações físicas e afetivas com o espaço na construção coletiva de imaginários comuns a fim de promover espaços culturais mais democráticos a partir de um senso de comunidade.

Lidar com um espaço é lidar com os aspectos físicos e funcionais, mas também com a noção de lugar produzida pelas pessoas que estabelecem relações afetivas e memórias com o espaço. O espaço está cheio de questões que escapam a um olhar condicionado na identificação de soluções imediatas e inequívocas. A participação e colaboração da comunidade abrem possibilidades mais abertas de design e, portanto, pode favorecer projetos de espaços coletivos gerando lugares de encontro em convivências e sociabilidades não excludentes.

Todo indivíduo ou coletivo traz consigo um arcabouço de experiências passadas. Colocar a experiência em jogo traz toda a bagagem de compreensão como potência para criação de novos mundos, novas relações e saberes. Se é no espaço vivido que se costumam as memórias das relações construídas, práticas que façam emergir memórias vividas produzem emaranhados de sentidos que alimentarão a criação coletiva do espaço. Memórias individuais e coletivas e o senso de comunidade estarão em jogo como agentes no processo de criar junto.

Pensar junto um espaço abriga toda esta consciência do coletivo e se torna muito mais potente comparado a ambientes estéreis criados de forma apartada de seu meio. Nossa aposta é numa materialização de saberes, de narrativas coletivas e de associações com todas as coisas humanas e não humanas, materiais e imateriais daquele território.

Seguindo INGOLD (2015), o espaço, suas características físicas, seu entorno, assim como as pessoas e relações que o habitam, projetam tanto quanto o arquiteto ou designer. Todos são agentes.

2.1 Experimentações anteriores

Ao longo da minha prática de design em projetos de interiores, desde 2005, a possibilidade de amplificar a voz e os sentidos dos que habitam o espaço projetado sempre me instigou. Em projetos de interiores residenciais, traduzir as necessidades e desejos em aspectos funcionais e estéticos sempre foi um desafio que dediquei atenção, mas para além disso, um projeto envolve abarcar memórias e identidades produzindo senso de pertencimento. Em meio a muitas conversas, algumas estimuladas por questionários, levantar todas as questões colocando as pessoas de forma ativa no processo criativo conduz o pensamento do projeto. Além disso, o processo traz à tona imaginação e visualização de futuro que em si já produz a semente do pertencimento.

Com o passar do tempo, surgiram os primeiros projetos de espaços coletivos de trabalho, onde a conciliação de demandas se tornou bem mais complexa. Além disso, compreender o espaço e seu uso coletivo carecia de processos projetuais mais robustos de articulação e participação.

Foi então que surgiu o primeiro projeto para um espaço comunitário de cultura, quando muitas outras questões emergiram para além da compreensão do uso do espaço. Como projetar um espaço onde a comunidade se identifique e se sinta representada e acolhida? Como trazer para dentro do espaço projetado as forças e afetos do território? Como projetar para uma comunidade da qual não pertencem?

A seguir serão apresentadas três experiências que lidam com estas questões: Sala multiuso na Biblioteca Parque da Rocinha, Jogo “Puxa-papo” e Oficina Ativando espaços criando lugares. Estas experiências são exemplos de atuação bem distinta no que diz respeito à participação em projetos de espaços coletivos, por meio de diferentes práticas e ferramentas, para diferentes fins, sendo os dois primeiros espaços culturais e o terceiro um espaço institucional de educação.

2.1.1 Sala multiuso na Biblioteca Parque da Rocinha – a semente para pesquisa de mestrado

Este projeto foi realizado em 2015 em parceria com a também designer de interiores Paula Garrido sob a marca Bossa Decor³. Contratadas por um canal educativo de televisão, o projeto consistia em uma Sala Multiuso na Biblioteca Parque da Rocinha, uma biblioteca estadual comunitária localizada na favela da Zona Sul do município do Rio de Janeiro.

O espaço seria dedicado a crianças e jovens para projeção de conteúdo multimídia, teatro, apresentações, contação de histórias, conversas, trabalhos coletivos e outras diversas atividades culturais e educativas. Em meio ao universo desconhecido de uma biblioteca em funcionamento por alguns anos, muito frequentada pela comunidade, com espaços criativos voltados para muitas atividades além da leitura, nos vimos impelidas a trazer as vozes dos frequentadores para o projeto a fim de evitar uma visão externa e estereotipada. Para isso, elaboramos cartazes (Figura 02) com perguntas que estimularam o público a reconhecer suas expectativas e imaginar o novo espaço, bem como pensar sobre território e identidade da comunidade. Em um evento da biblioteca, as crianças foram incentivadas a responder às perguntas por meio de desenhos e escrita.

O projeto foi então elaborado com base nas contribuições trazidas pelos resultados desta prática participativa, junto a discussões com os funcionários da biblioteca e do canal educativo de televisão. A Figura 03 mostra o projeto elaborado em uma das composições de layout. Como seria uma sala multiuso, elaboramos outras diferentes combinações de layout dependendo da atividade. As ilustrações na parede estão representadas de forma simbólica nesta simulação. A proposta era convidar um artista de grafite conhecido na comunidade para representar alguns desenhos das crianças.

Além do resultado do projeto em si, percebemos que a ação gerou uma forte expectativa no público. Ao ser incluída no pensamento inicial do projeto, a imaginação deste futuro gerou engajamento e apropriação da sala que ainda viria a existir.

Infelizmente o projeto ainda não foi executado devido à crise instaurada no Estado do Rio de Janeiro que afetou rapidamente o repasse de recursos para as Bibliotecas Parque, fechadas meses depois da finalização do projeto.

³ www.bossadecor.com

Nesta primeira experiência coletiva, sem ainda conhecer os estudos de design participativo, atuei de forma intuitiva a fim de conseguir extrair elementos que ajudassem a elaborar uma sala mais representativa daquela comunidade, em especial das crianças que ali desenvolveriam atividades culturais.

Essa experiência trouxe reflexões sobre a potência de práticas participativas em contribuir para um projeto de espaço coletivo mais plural, construído pela multiplicidade e tensionamentos de desejos, opiniões e expectativas. Ali estava a semente para esta pesquisa de mestrado.

Figura 02 – Cartazes com respostas das crianças em escrita e desenhos.



Fonte: Autora, 2015. Projeto da Bossa Decor.

Figura 03 – Desenho 3D do projeto para Sala Multiuso da Biblioteca Parque da Rocinha.



Figura 03 – Desenho 3D do projeto para Sala Multiuso da Biblioteca Parque da Rocinha (continuação).



Fonte: Bossa Decor, 2015.

2.1.2 Jogo “Puxa-papo” – dispositivo de conversa na Maré

De forma bem distinta da anterior, esta experiência aconteceu já no âmbito do mestrado e foi desenvolvida por pesquisadores do Laboratório de Design e Antropologia (LaDA) da Esdi/UERJ. A convite da pesquisadora Bruna Montuori (FAU/USP), aplicamos o jogo como ação sensibilizadora para uma oficina de construção de mobiliário que seria ministrada pela própria pesquisadora, no Centro de Artes da Maré, no Rio de Janeiro. A ação, realizada em novembro de 2017, foi vinculada às atividades da Bienal de Arquitetura de São Paulo 2017.

O Centro de Artes da Maré está localizado no maior conjunto de favelas do Rio de Janeiro, o Complexo da Maré. É um espaço de partilha de conhecimento, circulação e produção de práticas que estimulam novas formas de apreensão do mundo, desenvolvendo múltiplas expressões artísticas que, em geral, não são acessíveis aos setores sociais populares.

Em formato de jogo, o experimento funcionou como um “dispositivo de conversa” para pensar formas de ocupar o Centro de Artes da Maré, além de estimular a reflexão das relações com o território. Os “dispositivos de conversa” (ANASTASSAKIS e SZANIECKI, 2016) são uma articulação do conceito de “dispositivo” de Michel Foucault com o de “conversação” como uma construção

polifônica de conversas segundo Mikhail Bakhtin, para estabelecer diálogos mais abertos e criativos.

Argumentamos em favor de práticas que envolvam a participação micropolítica na produção do espaço/tempo, na qual os dispositivos de conversa sejam capazes de moldar a (re)produção de relações sociais e espaciais. Para isso, propomos o uso de artefatos de visualização para construir processos abertos de engajamento e imaginação coletiva sobre visões possíveis para as questões relativas ao espaço urbano. Com influência do *codesign* dinamarquês, nos inspiramos nos “jogos exploratórios de design” (BRANDT et al., 2006) para promover engajamento em processos participativos, imaginar futuros possíveis e engendrar sentidos coletivos. “Em linhas gerais, o objetivo de um jogo exploratório de design é propiciar um ambiente de aprendizado coletivo múltiplo, seguro e lúdico, acionando mecanismos motivadores para evocar a criatividade e facilitar a relação entre os atores envolvidos” (SZANIECKI et al., 2017).

O jogo consiste em imagens e textos dispostos em cartões hexagonais. A partir do gatilho inicial, os jogadores, um por um, devem colocar uma carta criando conexões entre os cartões já dispostos na mesa. Assim vão construindo gradualmente, de forma lúdica, uma conversa e uma estrutura conceitual sobre o tema sugerido.

O formato do jogo já havia sido aplicado em duas experiências anteriores e surgiu do cruzamento de diferentes pesquisas que buscam explorar o design como agente político na construção coletiva de imaginários democráticos. A cada edição, todas as cartas foram recriadas levando em conta o contexto e objetivo da ação. Além disso, as regras foram sendo modificadas a fim de agregar um caráter mais dinâmico e divertido ao jogo.

Nesta edição (Figura 04), o jogo recebeu o nome de “Puxa-Papo” como forma de reforçar a ideia de um dispositivo que desperta o diálogo. Preservando o caráter crítico e reflexivo das experiências anteriores, as novas cartas criadas buscaram articular questões teóricas e frases provocativas que estimulassem percepções sobre o território, a construção coletiva do espaço, além de trazer reflexões sobre arte e design. O desafio final foi ativar as relações físicas e afetivas dos participantes com aquele lugar para que seguissem sensibilizados na produção de peças de mobiliário na oficina que seria ministrada nos dias seguintes.

O jogo se mostrou uma potente ferramenta capaz de levar os participantes a tecer reflexões a partir de conexões e entrelaçamentos inusitados ou pouco óbvios, que emergem a partir do diálogo não ensaiado ou roteirizado que caracterizam as entrevistas tradicionais. A conversa se construiu a partir das cartas e a resposta de um afetou a fala do outro, em convergências e divergências. Ideias que não surgiriam quando se está sozinho, podem ser despertadas nas trocas em grupo.

Tecendo relações, de oposição ou afinidade, os participantes dialogaram sobre suas próprias vivências na comunidade, além de falar mais sobre o que é design e sua amplitude de atuação. Todos falaram sobre como o jogo serviu de estímulo para uma conversa que pode chegar a diversas reflexões e não necessariamente a soluções.

Apesar da validade das reflexões geradas pelo jogo e a capacidade de criar um *framework* conceitual amplo sobre as questões trabalhadas, nosso grupo de pesquisa colocou em questão a falta de encaminhamentos do jogo. Esta configuração ainda não permite formas efetivas de registrar os debates, de reorganizar e retornar para os participantes as ideias e reflexões levantadas e de, a partir desses dois momentos, elaborar planos de ação com eles. Como este é um dispositivo em constante atualização e reinvenção, a ideia é seguir as pistas deixadas em cada vivência para continuarmos lançando novas experimentações capazes de corresponder aos desafios do momento.

Figura 04 – Jogo “puxa-papo” realizado no Centro de Artes da Maré pelo LaDA (Esdí/UERJ).



Fonte: Registros fotográficos disponibilizados pelo LaDA (Esdí/UERJ), 2017.

2.1.3 Oficina Ativando espaços criando lugares – experimento no curso de Arquitetura da Esdi/UERJ

Em abril de 2018 foi organizada uma ação inaugural do ano letivo do curso de graduação Arquitetura e Urbanismo da Esdi/UERJ, com diversas oficinas oferecidas pelos alunos de pós-graduação em Design da Esdi/UERJ.

A graduação de Arquitetura e Urbanismo da Esdi/UERJ funcionava a pouco mais de um ano em uma nova casa. Sob este contexto, elaboramos uma oficina no intuito de produzir uma maior conexão dos alunos e estimular a apropriação do espaço da escola.

Com 16 alunos participantes e carga horária de 4 horas, a oficina propôs a ativação de espaços da escola estimulando a imaginação e invenção coletiva do lugar. Através de processos de design divididos em três etapas – sensibilização, criação e execução - grupos de participantes foram conduzidos a criar juntos, com materiais simples, intervenções temporárias em espaços da escola (Figura 05).

A primeira etapa de sensibilização consistiu em uma caminhada pelo campus a fim de eleger quais seriam os quatro espaços a receberem a intervenção. Em seguida os participantes foram divididos em quatro grupos e cada grupo recebeu um material simples (giz, elástico, barbante, fita de marcação de piso) e escolheu um dos quatro espaços para criar a intervenção. Após esta organização, todos os participantes experimentaram ficar 5 minutos em silêncio de olhos fechados e foram conduzidos, pela memória e imaginação, a explorar os espaços a partir de seus usos, afetividades e potencialidades.

A segunda etapa teve início com uma prática individual de escrever palavras (ou frases curtas) e desenhar formas simples em pequenos pedaços de papel a partir das perguntas: (a) Que percepções vocês têm neste espaço? (b) Que motivações os levam a intervir neste espaço? e (c) Que reação querem produzir com a intervenção? A partir disso, cada grupo discutiu os resultados produzidos por seus integrantes nos eixos percepção, motivação e reação. Por fim, em consensos e dissensos, os grupos criaram as intervenções a serem produzidas e seguir para a terceira e última etapa que consistia na execução do que foi criado pelo grupo.

Com isso, a oficina foi uma aposta no estímulo de reflexões sobre as relações físicas, afetivas e políticas com a casa onde o Curso de Arquitetura da Esdi começou a funcionar, explorando o potencial da construção coletiva de imaginários.

Além disso, era esperado que a oficina contribuísse na produção de lugar nos espaços ainda pouco explorados ou percebidos pelos alunos. Um questionário foi enviado um mês após a oficina e como resposta, a aluna Larissa Debiase, disse ter criado um maior vínculo com o espaço em que ajudou a produzir a intervenção, e por conta disso, se sentiu muito mais à vontade e motivada a estudar na sala. Sobre os outros espaços, a aluna disse que os projetos refletiram como os alunos viam e se relacionavam com o campus, fazendo-os entender como um núcleo único, um ambiente gerador de conversas e interações entre eles.

Figura 05: Intervenções realizadas pelos grupos durante a oficina Ativando espaços criando lugares no campus do Curdo de Arquitetura e Urbanismo (Esdi/UERJ)



Fonte: Autora, 2018.

2.2 Espaço, Lugar e Território

Em vista dos termos espaço, lugar e território estarem empregados em toda pesquisa, faz-se necessário definir os contornos dos conceitos aqui aplicados.

O espaço, nesta pesquisa, pode ser entendido como uma área de forma genérica sem grandes pretensões conceituais. Porém, por ser empregado na conceituação dos demais termos, lanço mão da definição de MILTON SANTOS (2006) que estabelece espaço como um conjunto indissociável de sistemas de objetos e ações, não considerados isoladamente, mas como o quadro único no qual a história se dá. É construído através do tempo, sendo o palco das ações e realizações humanas.

Enquanto o espaço é entendido de forma mais abstrata, o lugar é entendido como o espaço vivido. A conceituação de lugar se formou na geografia humanista sob o olhar da fenomenologia. Um dos pioneiros da geografia humanista, YI-FU TUAN (1983), desenvolveu a concepção de lugar a partir da experiência que se tem com uma dada porção do espaço. Deste modo, todo o espaço que experienciamos e temos alguma familiaridade se torna lugar. As dimensões significativas do lugar são pensadas a partir da experiência do habitar, do falar, dos ritmos e transformações. (Oliveira, 2012) “Viu-se no lugar, diferente do espaço, uma oportunidade para a compreensão das relações entre lugares e pessoas”, diz EDWARD RELPH (2012). Sendo por meio de lugares que indivíduos e sociedades se relacionam com o mundo, essa relação tem potencial para ser ao mesmo tempo profundamente responsável e transformadora.

A ideia de lugar permite enfocar o espaço em torno das intenções, ações e experiências humanas e onde estão ancorados os eventos mais significativos de nossa existência: o viver e o habitar, o uso e o consumo, o trabalho e o lazer etc. O lugar, então, é onde se reúne coisas, atividades e significados em configurações diferenciadas do seu entorno.

A vida moderna e as forças da globalização estão criando lugares homogeneizados onde dependemos muito do nosso tempo. “Sempre que a capacidade do lugar de promover a reunião é fraca ou inexistente temos não-lugares ou lugares-sem-lugaridade.” (RELPH, 2012) Ambientes construídos padronizados, como supermercados, lanchonetes fast food, aeroportos e espaços urbanos

atualmente poderiam estar em qualquer país, qualquer cidade. Nestes não-lugares as pessoas são apenas usuários transitórios onde ninguém é nem mesmo considerado local ou turista. “Todo mundo está em movimento e indo para outro lugar, não há sentido de estar aqui.” (AUGÉ, 2004)

Por sua vez, o território é uma porção do espaço definido por uma relação de poder multidimensional, derivado de múltiplas fontes. O território é classicamente definido como sendo um espaço delimitado através de fronteiras, sejam elas definidas pelo homem ou pela natureza, onde nem sempre essas fronteiras são visíveis ou muito bem definidas. A conformação de um território obedece a uma relação de poder referenciado ao controle e à gestão do espaço, podendo ocorrer tanto em elevada abrangência quanto em espaços menores. (SOUZA, 1995 apud CABRAL, 2007)

MANZINI (2017) fala de território como um ecossistema composto por lugares e comunidades que nele vivem. Neste sentido, a existência de um território está vinculada aos lugares produzidos ao longo do tempo pelas comunidades que reconhecem sua identidade e história. O autor então defende que quanto mais rico em diversidade o território, maior sua capacidade de desenvolvimento sustentável. Para isso, é preciso a potencialização dos lugares, atividades, comunidades e de toda sua variedade social, econômica e cultural, estimulando a coexistência de diferentes estratégias em um ecossistema complexo.

Nesta pesquisa, o termo território é empregado para principalmente referir-se à área entorno de espaços culturais, levando em conta os lugares produzidos ali, assim como as relações de controle e poder engendradas, no complexo ecossistema das grandes cidades.

No percurso desta pesquisa, inicialmente destinada a investigar o design colaborativo de interiores dos espaços culturais, o interior foi se expandindo para dar conta de toda relação imaterial com o território. Um processo de expansão e desmaterialização, que partiu da experiência do estudo de caso Centro Carioca de Design e seguiu para a investigação na cidade de Toronto, deixando de pensar apenas no projeto do espaço físico em si, para refletir sobre como os espaços culturais operam por meio de sua programação a fim de construir e fortalecer a relação com a comunidade e o território. Considerando que a programação de um espaço cultural deve ser dinâmica e versátil para dar conta das questões contemporâneas mais pulsantes do momento, nela é possível abarcar de forma

ampla as “questões de interesse” (LATOUR, 2014) da comunidade e constantemente repensar ações e reações a partir das respostas produzidas pela comunidade. Neste sentido, esta pesquisa entende os espaços culturais como importantes agentes de *placemaking*.

2.3 Design e espaços culturais no *placemaking*

Nossa noção de lugar depende da permeabilidade dos espaços abertos e fechados, públicos e privados em uma mistura de atividades que potencializa a diversidade do convívio urbano e interações pessoais.

Segundo RELPH (2012), a “construção de lugar”, tradução mais difundida para *placemaking*⁴, surgiu como estratégia entre arquitetos e urbanistas para conter a uniformidade da expansão de lugares-sem-lugaridade (já descrito anteriormente), para proteger ou recuperar patrimônios e para fazer agradáveis ambientes construídos.

As ideias de *placemaking* ganharam força nos anos 1960 quando visionários como Jane Jacobs e William H. Whyte introduziram ideias inovadoras sobre a criação de cidades para pessoas, não apenas para carros e shopping centers (PPS, 2017). Jacobs defendia a mistura ou diversidade de usos das ruas pelas pessoas. A multiplicidade de funções das ruas e, sobretudo, das calçadas, constitui um fator crucial para a vida das cidades. Em áreas estritamente residenciais ou comerciais, Jacobs evidencia que é impossível manter uma vida pulsante em diferentes momentos do dia. Ela advoga em prol do planejamento atento às relações sociais cotidianas e conectado às comunidades (JACOBS, 1961).

O Project for Public Spaces (PPS)⁵, uma organização sem fins lucrativos com sede em Nova York dedicada a criar e sustentar lugares públicos que constroem comunidades, ajudou a difundir o termo *placemaking* a partir de meados da década de 1990 ao reacender o interesse na criação de lugares e expandir sua adoção no desenvolvimento urbano.

⁴ O termo *placemaking* é mantido amplamente em inglês por autores brasileiros e na literatura traduzida para a língua portuguesa. Portanto, optou-se aqui por manter o termo em inglês.

⁵ www.pps.org/about

Segundo o PPS (2007), *placemaking* refere-se a um processo pelo qual podemos moldar nossa esfera pública para maximizar o valor compartilhado e fortalecer a conexão entre as pessoas e os lugares que elas compartilham, facilitando criativos padrões de uso e dedicando especial atenção às identidades físicas, culturais e sociais que definem um lugar e apoiam sua evolução contínua. Com a participação da comunidade em seu centro, o processo de *placemaking* capitaliza recursos, inspiração e o potencial de uma comunidade local e resulta na criação de espaços públicos de qualidade que contribuem para a saúde, a felicidade e o bem-estar das pessoas. (PPS, 2007)

É importante entender as necessidades e aspirações de pessoas de todas as idades, habilidades e origens para seu espaço e para sua comunidade como um todo, onde essas pessoas podem não somente acessar e usufruir de um lugar, mas também exercer um papel chave em sua identidade, criação e manutenção. Além disso é igualmente importante entender as formas como bons lugares promovem redes sociais, iniciativas e benefícios múltiplos, de acordo com PPS (2007).

Ou seja, não somente modelar ou remodelar a forma física dos espaços, o *placemaking* é um processo de integração de vários atores, funções, significados e dimensões com o objetivo de transformar lugares visando processos sociais que constroem lugar. (AKBAR e EDELENBOS, 2017)

Ao longo dos anos, o termo *placemaking* promoveu abordagens multidimensionais e ganhou contornos difusos, podendo ser entendido hoje de maneira abrangente como conceito e abordagem prática. Atualmente, implementado em ecléticos arranjos de disciplinas com diferentes ferramentas, atores e estratégias, contornos difusos de diferentes entendimentos causam a complexidade e a ambiguidade do conceito *placemaking*, como confirma a revisão sistemática de literatura realizada por AKBAR e EDELENBOS, 2017.

Segundo esta revisão sistemática, a maior parte dos artigos revisados associa *placemaking* a um processo em andamento para aprimorar a qualidade dos lugares através da criação e transformação, referindo-se a construir ambientes e áreas físicas em várias escalas, de lugares públicos, espaços abertos urbanos, bairros, cidades a regiões. Os autores, ao avaliarem 61 artigos, mostram que apesar de a maioria das fontes pesquisadas (48%) abordar o *placemaking* como um processo de-baixo-para-cima (bottom-up), outros apresentam abordagens de-cima-para-baixo (top-down) (15%) ou colaborativa (8%), mesmo que 29% dos estudos

não tenham citado este critério. Quanto à origem, a revisão encontrou em 29 dos 61 artigos avaliados que a iniciativa de *placemaking* foi mais iniciada e dominada dentro de organizações locais (55%) do que residentes locais (45%). Organizações locais compreendem no estudo grupos ou institutos que não fazem parte de residentes locais, governo e setores privados comprometidos com as necessidades de residentes locais. Entre os resultados positivos estão: ganhos de empoderamento, educação e capacidade local (27%), fortalecimento da conexão e interação social diminuindo barreiras culturais (24%), fortalecimento da identidade do lugar (21%), aumento da qualidade de vida (12%), fortalecimento da apreciação de ativos de cultura e patrimônio (8%) e ganho de capital social (8%), sendo muitas vezes mais de um resultado positivo, quando citados. Entre os resultados negativos, em até 10 artigos, quando citados estão: deslocamento, exclusão, alienação e outros tipos de divisão social (70%), gentrificação (20%) e desconexão com o lugar (10%). Estes resultados trazem à tona uma série de nuances e problemáticas acerca do *placemaking*.

MANZINI (2017) cita Jane Jacobs como peça chave por defender que a intervenção de-baixo-para-cima, a partir dos lugares e das comunidades que os habitam, é tão importante quanto a de-cima-para-baixo no planejamento territorial. É preciso estabelecer o equilíbrio entre as duas. Isto porque iniciativas de-baixo-para-cima perdem força ao longo do tempo, fragilizadas pela falta de recursos e apoio, ou mesmo nem chegam a ser implementadas. Por outro lado, abordagens de-cima-para-baixo, ao longo da história, muitas vezes são inócuas ou impositivas enfraquecendo singularidades e potências da comunidade e do território pelo controle do espaço por iniciativas públicas ou privadas.

Além de dar atenção à exclusão que gera desconexão de pessoas com o lugar, é de suma importância reavaliar as ameaças das forças hegemônicas do capital que geram deslocamentos e gentrificação. Contra isso, é preciso equilíbrio e sobretudo diálogo com a comunidade, quando as iniciativas são predominantemente de-cima-para-baixo, por meio de uma escuta genuína e processos colaborativos que estabeleçam práticas socialmente engajadas e situadas.

Em 2010, derivou-se o novo termo *creative placemaking*, cunhado por MARKUSEN e GADWAN (2010), para designar o *placemaking* realizado por meio das artes e cultura. O novo termo refere-se ao processo no qual “parceiros dos setores público, privado, não-lucrativo e comunitário estrategicamente moldam o

caráter físico e social de um bairro, cidade ou região em torno de atividades artísticas e culturais”. Este termo mais específico aposta no poder das artes e da cultura para promover um engajamento em maior número e diversidade, que por meio de múltiplas linguagens gera diálogos significativos e engendra a criatividade e conhecimento local. Ademais, o *creative placemaking* pode levar a uma maior compreensão de cidadania e construir engajamento cívico por meio das interações sociais fortalecidas (KELKAR e SPINELLI, 2016).

As artes e a cultura desempenham um papel importante para construir o capital social no *placemaking* (AKBAR e EDELENBOS, 2017; KELKAR e SPINELLI, 2016). As atividades relacionadas às artes tem a qualidade de atrair e reter cidadãos de talentos diversos e permite a eles converter seu talento em produtividade, estabelecendo um aumento de capital social, uma rede de relações entre pessoas dentro de uma sociedade e uma ponte de diversas pessoas para operar efetivamente (CLARIDGE, 2004; KELKAR e SPINELLI, 2016). Assim, estes lugares em florescimento podem gerar um aumento da atividade econômica da comunidade. Essa é a aposta e o foco de trabalho da *Artscape* que será abordada no Capítulo 4 ao relatar a pesquisa na cidade de Toronto, Canadá.

É indiscutível que mesmo antes de cunhar o novo termo, o *placemaking* já era realizado muitas vezes por artistas e criativos. A diferença do *creative placemaking* é colocar artes e cultura no centro do processo onde artistas, designers, grupos de cultura da comunidade, grupos de pesquisa de artes, escritórios e organizações de arte e cultura agem fora de seus grupos fechados, dentro dos bairros ou ao redor dele. Além disso, há exemplos de um envolvimento mais ativo de parcerias público e privado, ou seja, iniciativas de-cima-para-baixo em equilíbrio com movimentos de-baixo-para-cima.

O foco no planejamento e desenvolvimento de soluções dirigidas localmente para uma longa viabilidade e vitalidade de comunidades, mais do que nas oportunidades decorrentes da concepção dos espaços, leva à necessidade de apoio e intervenção de organizações cívicas para deixar a comunidade assumir o controle de seu próprio bem-estar (KELKAR e SPINELLI, 2016). Ademais, as autoras acrescentam que a possibilidade de gerar mudanças positivas significativas dentro de um território exige um alinhamento de forças e interesses das comunidades locais e autoridades. Ao mesmo tempo que o *creative placemaking* pode trazer inúmeros benefícios à comunidade, visibilidade e desenvolvimento para os artistas e

incrementar o capital social a partir dos artistas e “criativos” da comunidade, é preciso pensar criticamente no uso da arte como meio para emplacar projetos não tão benéficos para a comunidade.

O termo *placemaking* tem sofrido banalizações ao longo dos anos, sendo empregado para se referir a intervenções urbanas com fins estéticos, globalizadas e desvinculadas das singularidades do território e da sua comunidade. Ainda que o termo seja predominantemente atribuído à remodelação e intervenções do espaço físico, esta pesquisa faz uso do conceito de forma mais abrangente. Ou seja, abarcando a construção do lugar por meio das relações entre as pessoas, entre as pessoas e o espaço, assim como por meio do capital social da comunidade, das forças que são engendradas no território e, principalmente, das influências de espaços de cultura ao abrir suas paredes para o território.

Diante de uma visão mais ampla do *placemaking* e sua relação com o design para inovação social, MANZINI (2017) utiliza o termo para além das remodelações físicas, considerando lugar como um espaço dotado de sentido, e afirma que o design é um agente que contribui para o *placemaking*. Com esta visão, Manzini fala da produção de lugar a partir da atuação em conjunto das pessoas que compartilham um determinado espaço físico. Grupos de pessoas que decidem iniciar e gerir uma organização colaborativa relacionada ao lugar se tornam uma comunidade *placemaking* e criam lugares intencionais, coprojetados por comunidades intencionais. Ao mesmo tempo, Manzini fala como especialistas em design estão convergindo para um design “para” e “com” o local, voltado para o lugar, que auxilia na criação de um novo ecossistema valorizando a cultura e a produção locais e assim favorece uma relação mais equilibrada entre o local e o global. Assim, especialistas em design colaboram com instituições e associações no desenvolvimento de projetos locais, desde a criação de serviços à redefinição de relações em que novas práticas são coproduzidas.

Alinhado a isso, RELPH (2012) apresenta uma perspectiva importante ao afirmar que só quem experencia o lugar no seu cotidiano, quem vive e trabalha nele, pode fazer o lugar, pois são tais pessoas que compreendem de forma conjunta o espaço, suas atividades e significados. Deste modo, argumenta o autor, se profissionais especializados como arquitetos e designers forem sensíveis às relações, eles poderão prover de infraestrutura e construir ambientes que facilitem a criação de lugares por aqueles que vivem neles.

Considerando o equilíbrio de forças de-cima-para-baixo e de-baixo-para-cima e o potencial das artes, da cultura e do design em apoiar o *placemaking*, os espaços culturais podem estar profundamente envolvidos neste processo quando suas ações estão direcionadas a abrir suas paredes físicas e institucionais e promover reverberação material e imaterial no território ao redor.

2.4 Espaços culturais no contexto do território e da cidade

Sob diversas tipologias tais como, centros culturais, casas de cultura, museus, teatros, cinemas, bibliotecas e galerias, o termo “equipamento cultural”, de acordo com COELHO (1997), serve para designar organizações em edificações destinadas a práticas culturais. Ou melhor, organizações culturais em espaços edificadas, especialmente dedicados à ação cultural e em funcionamento permanente (SANTOS e DAVEL, 2017). Ainda que haja diferentes denominações com distinções relativas, nesta pesquisa optou-se por empregar a expressão “espaço cultural” por seu caráter mais genérico para designar qualquer lugar destinado à promoção da cultura (COELHO, 1997). Desta forma é possível abarcar todos os espaços citados aqui, entre os quais estão exemplos de centros culturais, casa-museu, além de um museu sem paredes e uma ocupação institucionalizada em espaço urbano delimitado como o caso do *The Bentway*, todos citados no Capítulo 4.

Os equipamentos culturais ou espaços culturais como esta pesquisa optou por adotar, exercem um importante papel artístico-cultural, social e econômico com grande potencial de dinamizar os territórios nos quais atuam, segundo SANTOS e DAVEL (2017). Sob o ponto de vista do público, sua importância artístico-cultural se dá por ser um lugar para fruição e aprendizado de práticas artísticas e para expressões identitárias, mobilizando sensibilidades e experiências relacionadas à dimensão simbólica e estética. Sob a perspectiva dos agentes culturais, sua relevância consiste em permitir o desenvolvimento e aperfeiçoamento de competências artísticas, curatoriais, arquivísticas, patrimoniais, gerenciais e técnicas próprias da produção cultural, se tornando laboratórios de criação e reflexão. No seu papel social, reside sua capacidade de influenciar e qualificar as práticas cotidianas

dos cidadãos e ser um lugar de encontro para fruição de práticas e conteúdos culturais e educacionais, assim como de construção de valores. E sob o ponto de vista econômico, seu papel se concentra em mobilizar a cadeia produtiva da cultura ativando uma densa rede de profissionais e serviços, bem como relações econômicas diversas, além de associá-la a outras dimensões fora do campo cultural, como o turismo e o comércio (SANTOS e DAVEL, 2017).

No entanto, segundo os autores, ao centrar esforços em uma dimensão estritamente organizacional devido a particularidades e desafios de ordem administrativa, econômica, social e política, por via de regra, os equipamentos culturais perdem de vista oportunidades oferecidas pelo contexto territorial e acabam por gerar um isolamento em relação ao seu entorno e aos demais atores sociais que o compartilham. Neste sentido, SANTOS e DAVEL (2017) complementam que as organizações culturais que demonstram um entendimento mais holístico de suas políticas de gestão no contexto do território, se tornam relevantes agentes de mobilização dos componentes identitários e práticas culturais territoriais.

Estar conectado ao território é afetar e ser afetado por suas dinâmicas. Portanto, a partir da adoção de um processo dialógico que potencializa vínculos com o território, se estabelece uma permeabilidade de dentro para fora e de fora para dentro. Assim, os espaços culturais têm papel fundamental no tecido urbano permeável a fim de favorecer interações pessoais e expressões de subculturas particulares, fornecendo meios para cultivar interesses comunitários que estão além dos seus muros. É o caso das Bibliotecas Parque de Medellín, que se tornaram ícones arquitetônicos e agentes de transformação social do bairro, e fazem parte de estratégias mais amplas de projetos urbanos integrais de transformação a partir de e com a cultura (MELGUIZO, 2012). Fruto de uma política pública voltada para a convivência cidadã como antídoto à violência urbana, tendo como base o estreitamento de seus laços com o entorno, as Bibliotecas Parque construíram fortes vínculos entre equipamento e comunidade por meio da escuta e da integração da comunidade aos processos de gestão capazes de abrigar práticas de diferentes naturezas e se tornarem eixos de desenvolvimento social (SANTOS e DAVEL, 2017).

Num passado recente, sob os imperativos da industrialização, os espaços públicos da cidade foram planejados em torno dos automóveis de forma centralizada sem vínculo com a comunidade que os habita. Nas últimas décadas, o planejamento

das cidades tem se voltado ao *branding*⁶ e à infraestrutura globalizada em busca de investimento do capital global. Impulsionadas por mercados imobiliários superaquecidos, as cidades hoje sofrem com o déficit de moradia sem precedentes. Neste processo, pessoas foram deslocadas e seus bairros apagados em meio à frágeis estruturas sociais das comunidades locais. (FRIEDMANN, 2010)

Museus e casas de espetáculo monumentais têm funcionado como elementos de reurbanização da cidade *branding*. Não obstante, a economia criativa, convocada no processo de “revitalização” de bairros das cidades, como por exemplo a Zona Portuária do Rio de Janeiro, tem se tornado um elemento controverso. A criatividade setorializada entre artistas, designers, arquitetos e urbanistas e outros ditos criativos, muitas vezes deixam de lado a criação viva do território detentora de muitos saberes e fazeres singulares. (SZANIECKI, 2013). Segundo a autora “projetos devem levar em conta os processos (e as vidas envolvidas) de modo a dar maior consistência ao que hoje se entende por criatividade”. Assim, a espetacularização e uma economia criativa excludente se tornam agentes de violentos deslocamentos e apagamentos sociais e culturais.

Se a Economia Criativa deve estar associada à ideia de diversidade cultural e ao desenvolvimento da produção de riqueza não apenas econômica, mas sobretudo, cultural e social; cabe aos equipamentos culturais estabelecer uma relação construtiva e responsável frente a seu território. Contribuindo como mola propulsora de novas oportunidades econômicas ao mobilizar produtos, serviços e experiências singulares, os equipamentos culturais devem atuar em prol de uma concepção multidimensional do desenvolvimento territorial e sobretudo do fortalecimento de processos de construção de cidadania. (SANTOS e DAVEL, 2017).

Esta pesquisa discute o papel de espaços culturais no contexto das cidades contemporâneas cada vez mais desterritorializadas pela globalização e gentrificação em uma ascendente especulação imobiliária sem visível desaceleração. Junto a isso, a pesquisa aposta no espaço da cidade ser a casa das manifestações artísticas e culturais, não servir apenas para comer e beber e correr, na pressa, no movimento mecanizado, contra o tempo, no cumprimento de horas, na sobrevivência. É preciso abrir um espaço-tempo de reflexão, numa mistura de tempos passados, presentes e

⁶ Termo em inglês usado para se referir ao processo de construção e gestão de uma marca.

futuros para estímulo de ações de potencialização dos espaços e convívio na cidade.

O próximo capítulo apresenta um estudo de caso e todos os elementos que formaram um conjunto de forças, afetos e questões com o qual se desenvolveu a pesquisa.

3. ESTUDO DE CASO: CENTRO CARIOCA DE DESIGN

3.1. O Centro Carioca de Design

Instalado em um edifício histórico da Praça Tiradentes no Centro da cidade, o Centro Carioca de Design (CCD) foi inaugurado em 30 de março de 2010 por iniciativa vinculada ao Instituto Rio Patrimônio da Humanidade (IRPH), da Prefeitura da cidade do Rio de Janeiro.⁷

Destinado a incentivar a discussão, exibição e pensamento do design carioca, o CCD declara ser um espaço referência para o design na cidade do Rio de Janeiro, aberto a profissionais e interessados em design assim como à população em geral. Sua missão é “divulgar e promover o design como bem cultural e transformador da cidade, dos centros urbanos e da sociedade.”⁸

Em seus 8 anos de existência promoveu conferências, palestras, oficinas, reuniões, bate-papo e demais atividades relacionadas à área, e desta forma vem atraindo e formando público para o tema. Promoveu também concursos e concorrências públicas para produção de ideias e incentivo de novos talentos, como forma de aproximar os designers cariocas das questões urbanas e assim desenvolver políticas para melhorar o dia a dia da cidade.

3.1.1. Espaço físico – um prédio histórico

Desde sua criação, o CCD está instalado na “Casa de Bidu Sayão”, um edifício histórico restaurado e readaptado onde a cantora lírica Bidu Sayão⁹ viveu até os cinco anos de idade.

⁷ <http://prefeitura.rio/web/portaldoservidor/exibeconteudo?id=4845005>, em 18/04/2018.

⁸ <http://www.rio.rj.gov.br/web/irph/ccd>, em 18/04/2018.

⁹ Balduína de Oliveira Sayão, conhecida como Bidu Sayão, foi uma célebre intérprete lírica brasileira, considerada umas das maiores cantoras de ópera de todos os tempos. Nasceu em 1902 e iniciou seus estudos musicais no Rio de Janeiro, estreando aos 18 anos no Teatro Municipal do Rio de Janeiro. Após se dedicar aos estudos na Romênia e na França, teve sua estreia oficial em 1926, aos 24 anos, em Roma. Com uma voz límpida e delicada e interpretação marcante, o sucesso a levou a cantar nas principais casas de ópera da Europa. Em 1935 iniciou sua carreira nos Estados Unidos, onde viveu grande parte da sua vida. A soprano brasileira foi uma das principais artistas do

A reforma da “Casa de Bidu Sayão” foi inserida no projeto de revitalização da Praça Tiradentes, no centro histórico do Rio, como parte do Programa Monumenta/Iphan¹⁰, projeto estratégico do Ministério da Cultura, em parceria com a Prefeitura Municipal. Seu uso foi adaptado a fim de se tornar um novo equipamento para a promoção de atividades culturais na cidade.

O projeto de restauro iniciou-se em janeiro de 2002 e unificou dois imóveis do fim do século XIX, um localizado na Praça Tiradentes nº 48 (Foto 6), hoje frente do CCD (Foto 7), e outro logo atrás na Rua Luis de Camões nº 57, ambos de propriedade da Prefeitura do Rio. Foram restaurados pisos, peitoris, ornamentos das fachadas, escadas, gradis e corrimãos, assim como foram incorporadas estruturas metálicas para reforço das lajes, sustentação do telhado, escada e passarela de interligação entre as duas edificações¹¹.

Com isso, em seu interior, a parte voltada para a Rua Luis de Camões se mantém como casa do século XIX, enquanto a parte voltada para a Praça Tiradentes recebeu um projeto contemporâneo, devido ao acelerado processo de degradação onde só restava a fachada e a estrutura do telhado. Logo, considerando as condições encontradas, o interior da casa é constituído de uma metade restaurada e outra metade com aspecto contemporâneo (Foto 8).

As obras foram finalizadas em outubro de 2008 e a “Casa de Bidu Sayão” foi inaugurada em 16 de dezembro de 2008, um pouco mais de um ano antes da

Metropolitan Opera House em Nova York onde se manteve contratada por 16 anos. Ao longo de sua carreira encerrada em 1957, conviveu e trabalhou com as maiores personalidades artísticas deste século. Durante sua trajetória desempenhou importante papel na divulgação da música brasileira no cenário internacional. Em 1995, sua vida e carreira foi enredo da escola de Samba Beija-Flor, quando esteve em visita ao Rio pela última vez. Quatro anos mais tarde, Bidu Sayão faleceu aos 92 anos no estado norte-americano do Maine, onde morava. Extraído em 19/04/2018 da página da Academia Brasileira de Letras <http://www.abmusica.org.br/academico.php?n=bidu-sayao&id=51> e https://en.wikipedia.org/wiki/Bidu_Sayão.

¹⁰ O Monumenta foi um programa estratégico do Ministério da Cultura com financiamento do Banco Interamericano de Desenvolvimento (BID) e apoio da UNESCO. Seu conceito inovador procurou conjugar recuperação e preservação do patrimônio com desenvolvimento econômico e social. Os objetivos do programa: preservar áreas prioritárias do patrimônio histórico e artístico urbano, aumentar a consciência da população acerca do patrimônio histórico, aperfeiçoar sua gestão, estabelecer critérios de prioridades de conservação e estimular a utilização econômica, cultural e social das áreas em recuperação no âmbito do projeto. Em 2010, 26 cidades participavam do Programa Monumenta, todas elas escolhidas de acordo com sua representatividade histórica e artística e urgência na recuperação das edificações. Entre elas estão centenas de monumentos como museus, igrejas, fortificações, casas de câmara e cadeias, palacetes, conjuntos escultóricos, conventos, fortes, ruas, logradouros e edificações privados em áreas tombadas. Extraído em 19/04/2018 na página. <http://portal.iphan.gov.br/noticias/detalhes/2246>

¹¹ Extraído em 19/04/2018 da página <http://portal.iphan.gov.br/noticias/detalhes/2246/casa-de-bidu-sayao-e-restaurada-e-reinaugurada-no-rio-de-janeiro-rj>

criação do CCD. Neste edifício histórico de 4 pavimentos, o CCD hoje conta com galerias de exposição e espaços integrados multiuso.

Figura 06 – Foto da Praça Tiradentes, Rio de Janeiro (RJ)



Fonte: Custódio Coimbra, Agência O Globo, 2017.

Figura 07 – Fotos da fachada do Centro Carioca de Design.



Fonte: Site Prefeitura do Rio de Janeiro. www.prefeitura.rio

Figura 08 – Fotos do interior do Centro Carioca de Design.



Fonte: Site Prefeitura do Rio de Janeiro. www.prefeitura.rio

3.1.2. Gênese

Relatar a gênese do Centro Carioca de Design se mostra fundamental para um entendimento mais claro de toda a problemática que veio à tona no Workshop que motivou o estudo de caso central nesta pesquisa e que descrevo mais à frente ainda neste capítulo.

Paula Camargo, gerente do CCD desde sua criação, fala em entrevista (Apêndice A) realizada em 24 de abril de 2018, como se deu o processo de gênese descrito aqui. Ela esclarece como a relação do Centro Carioca de Design com o patrimônio material e imaterial se dá desde sua criação, a nível institucional, por fazer parte do órgão municipal que atualmente denomina-se Instituto Rio Patrimônio da Humanidade (IRPH).

No início de 2009, sob gestão do recém empossado Prefeito Eduardo Paes, Washington Fajardo foi chamado pela então Secretária de Cultura Jandira Feghali, para ocupar a pasta da Subsecretaria de Patrimônio. Washington Fajardo propôs articular design, arquitetura e intervenção urbana, com a ideia de trabalhar de forma integrada estes campos de conhecimento na dinamização e valorização do patrimônio histórico e cultural da cidade. Foi então criada a Subsecretaria de Patrimônio Cultural, Intervenção Urbana, Arquitetura e Design (SUBPC). Dentro da discussão desta recém-criada Gerência de Design, onde Paula Camargo foi chamada para ocupar o cargo, sentiu-se a necessidade de criar um centro de

referência de design que fosse um núcleo de discussão e pensamento visando estimular iniciativas ligadas à economia criativa e estratégias de transformação da cidade, dos centros urbanos e da sociedade através do design.

Neste cenário institucional, foi criado o Centro Carioca de Design. Em seguida foi decidido que este seria instalado na recém restaurada “Casa de Bidu Sayão”, como parte de um plano estratégico da Prefeitura conciliando com a demanda de trazer novas dinâmicas ao sítio histórico em que está situado. Considerando a configuração da casa, como Paula Camargo fala em sua entrevista, é muito emblemático o Centro Carioca de Design estar nesta casa em que, por suas características físicas, metade é passado (restaurado) e metade é presente (contemporâneo).

Naquele momento havia vários movimentos acontecendo, não só a conclusão das obras do Projeto Monumenta, com a retirada das grades da Praça Tiradentes em 2011, o que mudou totalmente a dinâmica da praça, mas também a candidatura do Rio como Patrimônio da Humanidade na categoria Paisagem Cultural pela UNESCO. Com esta titulação do Rio, a Subsecretaria se tornou então Instituto Rio Patrimônio da Humanidade (IRPH), com a atribuição de cuidar dos sítios da UNESCO.

3.1.3. Atividades e Parcerias

Por meio de editais e concursos, o Centro Carioca de Design promoveu apoio à comunidade do design e incentivo à geração de conteúdo sobre temas que privilegiam as relações entre projeto e a cidade. Entre os editais promovidos, destaca-se o “Pró-Design”, um edital de fomento à geração de conteúdo em design e ocupação das galerias do CCD. O “Pró-Design” selecionou diversos projetos culturais, predominantemente para exposições, onde um dos temas foi "Design e suas relações com a cidade: patrimônio cultural, sustentabilidade e criatividade". Os projetos selecionados começaram a ser executados em julho de 2012, entre eles:

“Matéria Brasil na Rio +20”, “O Design da Favela”, “Escola Aberta”, “Editora Temporária”, “Entremeios”, “Novas Cartografias e Reflexões sobre o Mapear”.¹²

Entre os editais de concursos foram promovidos o “Rio em Cartaz”, o “Pôster do Rio” e para a marca do CCD. Outro edital foi para o processo seletivo “Galeria D” que selecionou projetos de estudantes e profissionais de design com até 2 anos de formados para exibição no CCD.

Em 2012, o CCD publicou o livro “Design e/é Patrimônio”, uma seleção de artigos escritos por pesquisadores em design e áreas afins, que discutem o papel do design e diversas faces da sua relação com o patrimônio cultural. O conteúdo do livro foi dividido em três seções: “Design e/é Cultura”, “Design e/é Tecnologia” e “Design e/é Cidade”. O intuito da publicação foi estabelecer um debate sobre a manifestação do patrimônio cultural a partir do design e do design como patrimônio cultural, visando aprofundar o pensamento sobre a dinamização do patrimônio cultural através do design.

Quanto às parcerias, a de maior duração e impacto no funcionamento do CCD foi a estabelecida com o Studio-X Rio, um laboratório de pensamento sobre a cidade que funcionou em um andar das instalações do CCD de 2011 a 2017. O Studio-X Rio fazia parte da rede global de laboratórios *Studio-X*¹³, interessada em intercâmbios culturais e interdisciplinares para pensar o futuro das cidades e filiada à *Graduate School of Architecture, Planning and Preservation*, da *Columbia University* em Nova York nos Estados Unidos. Com diretoria e curadoria do arquiteto Pedro Rivera, o Studio-X Rio reunia profissionais, acadêmicos, gestores e público em geral. Durante todo o período, para consolidar o uso do espaço da casa, era uma das obrigações do Studio-X Rio a realização de uma agenda de programação que incluía exposições, palestras e reuniões com curadoria própria, focada em temas ligados principalmente a arquitetura e urbanismo, compondo a agenda da casa junto

¹² <http://www.rio.rj.gov.br/web/guest/exibeconteudo?id=4102105>

¹³ Studio-X é uma rede global de laboratórios da Escola de Arquitetura, Planejamento e Preservação da Universidade de Columbia (GSAPP) instalados nas cidades de Amã, Istambul, Johannesburg, Mumbai, Pequim e até 2017 Rio de Janeiro. O Studio-X foi concebido com o intuito de explorar o futuro das cidades e criar uma rede global de pessoas e saberes dedicada à pesquisa e ao debate sobre as questões mais prementes do ambiente construído, apresentando uma intensa programação gratuita e de alto nível. O diretor local de cada Studio-X atua como curador de uma série contínua de projetos, workshops, palestras, seminários, simpósios, exposições e performances, ajudando a vincular as operações diárias do espaço à vizinhança da cidade. Em momentos-chave, todos os espaços do Studio-X são interligados em workshops globais em tempo real, permitindo inovações inéditas de criatividade. Fonte: <https://www.arch.columbia.edu/studio-x> e <https://www.arch.columbia.edu/environments/14-studio-x-rio-de-janeiro> (tradução minha)

às ações promovidas pelo CCD. Em 2017, encerrou o convênio de cinco anos com a Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro. O Studio-X Rio saiu do edifício e ampliou o foco para a América Latina, com uma proposta de programação e pesquisa que acontece em diferentes cidades do continente sem sede fixa. Esta parceria levanta a questão quanto à dedicação de espaço físico e programação destinada a um laboratório estrangeiro com enfoque no campo da arquitetura, planejamento e conservação, ao mesmo tempo em que o CCD se posiciona a ser núcleo de pensamento do design carioca de estreita relação com a cidade do Rio de Janeiro.

Um significativo exemplo de parceria, desta vez com uma universidade brasileira, é a efetivada por meio do “Entremeios”¹⁴ desde 2014 até o presente momento. O “Entremeios” é um seminário realizado anualmente no CCD pela equipe do Laboratório de Design e Antropologia (LaDA), da Escola Superior de Desenho Industrial da Universidade Estadual do Rio de Janeiro (Esdi/UERJ). Idealizado em 2013, teve sua primeira edição em 2014, quando foi selecionado pelo Edital “Pró-Design” e discutiu “Os Modos de Vida e as Práticas Criativas da Cidade”. Ao final de quatro dias de atividades, o evento reuniu pesquisas e ações que discutiram a relação entre o design e os modos de vida urbana, destacando a região central do Rio de Janeiro. Algumas temáticas recorrentes emergiram e indicaram a proposição do tema “Práticas Criativas e Democracia com Participação Cidadã” para a segunda edição em 2015. Em 2016, o tema em pauta foi “Imaginação Coletiva e Vida Comum”. Em 2017, as discussões abrangeram pesquisas, processos criativos, práticas colaborativas e experimentações para seguir vivendo “Em Tempos de Turbulência”. E na edição mais recente, em 2018, com o tema “Na Roda” foi realizado em formato de rodas de conversa como prática democrática de troca entre design e diversos campos de conhecimento abrangendo discussões relativas à cidade, cidadania, produção de mundo, colaboração, agricultura urbana, entre outros. Anualmente, em quatro dias de intensas atividades entre apresentações, exposições, oficinas e rodas de conversa o “Entremeios” habita o CCD povoando seu espaço com ampla presença de pesquisadores e pessoas dispostas a trocar conhecimento e proposições de trabalhos. Em cinco anos, o Entremeios afirma a importância de parcerias com as Universidades Públicas e sobretudo com as escolas de design da cidade do Rio de Janeiro.

¹⁴ <http://ladaesdi.com> em 16/07/2018.

3.1.4. Ações no território

O Centro Carioca de Design foi um dos agentes na criação do “Circuito Tiradentes Cultural”¹⁵, uma iniciativa dos espaços culturais localizados no entorno da Praça Tiradentes, com o objetivo de estimular intervenções culturais e dar mais vida à Praça.

Desde 2014 integrando a “Rede Tiradentes Cultural”, o CCD vem sendo um dos principais agentes de promoção e realização da ocupação “Tiradentes Cultural”, realizada na Praça Tiradentes. A primeira edição foi em 2 de maio de 2015 e desde então o evento de ocupação da praça é realizado em todo primeiro sábado do mês, de março a dezembro. A Praça é ocupada com diversas atrações culturais como oficinas educativas e recreativas, apresentações musicais e teatrais, performances e outras intervenções artísticas, além de uma feira gastronômica. Com a ideia de aproximar as pessoas no uso coletivo do espaço, longas mesas comunitárias são disponibilizadas para servir de apoio às refeições e, claro, estimular a confraternização. Entretanto, apesar da ocupação da praça com atividades culturais, o design não está presente de forma significativa nas edições da “Tiradentes Cultural”, assim como em outras intervenções promovidas no entorno.

Um exemplo de ação de design foi a realização do conjunto de experimentos de design na Praça Tiradentes denominado “Mapa-Praça-Máquina” (Figura 9), fruto de uma parceria entre a Escola Superior de Desenho Industrial (Esdi/UERJ) e o Centro Municipal de Arte Hélio Oiticica (CMAHO) no segundo semestre de 2016. Estes experimentos faziam parte do curso de extensão “Mapa-Praça-Máquina” da Esdi/UERJ, de natureza teórico-prática com a proposta de apreensão e ampliação dos múltiplos agenciamentos que produzem a praça e por ela são produzidos, visando, mais especificamente, analisar e experimentar a praça por meio de abordagens vindas dos campos do design, da antropologia e das ciências sociais e políticas. Por meio de jogos, maquetes e “dispositivos de conversa”, o objetivo geral consistia no estímulo à reflexão sobre as possibilidades de experiências de partilha do espaço público onde os participantes não são definidos a priori. Uma das

¹⁵ O movimento Rede Tiradentes Cultural, totalmente colaborativo, é fruto de um esforço coletivo para convidar afetivamente o público para voltar a frequentar esta região a passeio e fora do horário comercial, especialmente nos fins de semana. Para tal, conta com o envolvimento de colaboradores e com a participação do público, que a cada edição do evento, vem construindo e realizando este sonho comunitário que resgata o convívio social e a diversão na rua. Fonte: <http://guiaculturalcentroedorio.com.br/tiradentes-cultural/> em 19/04/2018.

atividades do curso ocorreu durante o evento “Tiradentes Cultural” quando os participantes tiveram a oportunidade de testar seus experimentos no mesmo campo, mas em um contexto diferente do trabalhado no cotidiano (SZANIECKI, 2017).

Figura 09 – Fotos do curso de extensão “Mapa-Praça-Máquina” realizado pelo LaDA (Esdi/UERJ)



Fonte: SZANIECKI, 2017.

3.2. O Workshop “Centro Carioca de Design: futuros possíveis”

O Workshop “Centro Carioca de Design: futuros possíveis” promovido pelo CCD partiu de uma iniciativa da gestora Paula Camargo para pensar colaborativamente o futuro do CCD. O workshop aconteceu no segundo semestre de 2017, num contexto de profundas mudanças.

No início de 2017, tomou posse o novo Prefeito Marcelo Crivella, que causou diversas reestruturações institucionais na gestão da Prefeitura do Rio de Janeiro. Mais impactante ainda foi o encerramento do convênio com o Studio-X Rio em setembro, que vigorou durante a maior parte da existência do CCD. Não apenas o espaço físico ocupado pelo Studio-X Rio seria esvaziado, assim como todas as

ações promovidas pelo laboratório. As ações de curadoria, organização e recursos financeiros recebidos e geridos pelo Studio-X Rio para a realização de exposições, palestras e eventos na Casa de Bidu Sayão foram, assim, também encerrados. Ao mesmo tempo, isto daria lugar a novos caminhos e possibilidades. Abria-se espaço para novas parcerias e outras formas de ocupação. O fim da parceria com uma universidade privada americana firmada por associação aos interesses em megaeventos urbanos da antiga gestão da prefeitura, dá lugar à oportunidade de firmar parcerias com universidades da cidade, sobretudo com as escolas de design. O enfoque no design e no contexto urbano da cidade produzido a partir dos modos de vida do território são forças essenciais ao posicionamento do CCD.

Neste momento de instabilidades políticas e escassez de recursos, era necessário repensar a atuação do CCD e partir para a recriação das suas estratégias. A fim de tornar este processo participativo, a gestora Paula Camargo teve a ideia de abrir para a participação de todos os envolvidos na história do CCD.

3.2.1. Convite e programação

O primeiro workshop “Centro Carioca de Design: futuros possíveis” aconteceu no dia 27 de setembro de 2017 de 9 às 18h. O convite se estendeu à rede de relações do CCD, reunindo pessoas que faziam parte da sua história, tanto na administração pública quanto nas diversas parcerias estabelecidas desde sua fundação. Estiveram presentes 53 participantes das mais variadas atuações: gestores e analistas do IRPH, profissionais dos espaços culturais do entorno, professores, pesquisadores e estudantes de design, além de arquitetos, designers e outros profissionais da indústria criativa.

O convite enviado por email já adiantava a programação do que aconteceria durante a manhã e tarde do dia 27. Naquele momento ainda não havia a intenção de realizar uma segunda edição do workshop. A programação divulgada no convite se estabelecia como detalhado a seguir.

- 9:00 Credenciamento
- 9:30 Apresentação dos objetivos do encontro
- 10:00 Apresentação do IRPH, do CCD e da metodologia de trabalho

- 11:00 Divisão em grupos de trabalho
- 12:00 Apresentação das conclusões das discussões em grupos
- 13:00 Intervalo de almoço
- 14:00 Reflexão em conjunto sobre as conclusões dos grupos
- 15:00 Divisão em grupos de trabalho p/ operacionalizar as ações debatidas
- 16:00 Consolidação da agenda 2020 para o CCD
- 17:00 Considerações finais
- 18:00 Encerramento

3.2.2. Apresentações

Conforme a programação, o workshop iniciou com a apresentação dos objetivos do encontro. Com auxílio de projeção de imagens, Paula Camargo apresentou a trajetória dos sete anos de existência do CCD até aquele momento. Falou brevemente sobre a agenda de atividades de todo o período, a criação de editais e a relação do CCD com o espaço público. Deste último, ressaltou o relevante papel na revitalização da Praça Tiradentes, a participação na rede de distritos de criatividade, além da atuação e parcerias no Circuito Tiradentes Cultural.

Ao falar do presente, Paula Camargo expôs a necessidade de *“buscar caminhos que vinculem mais claramente a imagem do Centro Carioca de Design à ação do Instituto (IRPH), no que se refere à relação entre design e patrimônio cultural.”*

Ao final da apresentação da trajetória do CCD ela propôs um olhar para o futuro: *“O Centro Carioca de Design pode ter ação transversal no IRPH, buscando promover o reconhecimento do Patrimônio Cultural Carioca, o bem-estar do cidadão no ambiente urbano e a vitalidade da sua sede, criando sinergia com os demais agentes da região, além de fomentar propostas com a qualidade necessária para que, a partir do Patrimônio atual, sejamos capazes de pensar o Patrimônio do futuro.”*

Nesta perspectiva, Paula Camargo expôs cinco perguntas para guiar o workshop que serão apresentadas no próximo tópico. A apresentação foi finalizada com uma lista de oportunidades e desafios com o objetivo de enriquecer a

discussão. Entre as oportunidades estavam: (a) sobrado histórico preservado, (b) centralidade urbana, (c) atuação reconhecida no meio profissional, (d) dez anos de abertura em 2020, (e) espaço de trabalho e expositivo disponível para realização de ações de conteúdo e parcerias, (f) corpo técnico e conhecimento do IRPH. Já os desafios listados foram: (a) parte integrante da estrutura municipal, (b) sem previsão orçamentária para realização de projetos, (c) encerramento do convênio com o Studio-X Rio, (d) estrutura e equipe reduzidas, (e) distância da sede do IRPH.

3.2.3. Grupos de trabalho - discussões

Após as demais apresentações programadas, o workshop foi efetivamente iniciado pelo mediador Daniel Kraichete, designer, curador de exposições do CCD, ex-diretor do Centro Design Rio e membro do NAU (Núcleo de Ativação Urbana) ligado ao Distrito Criativo do Porto.

Os participantes se distribuíram em grupos aleatoriamente. Formaram-se quatro grupos com oito integrantes. No total, havia 32 participantes nesta etapa, além do mediador. Apesar de todo o Workshop ter recebido 53 participantes, nem todos participaram de todas as atividades. Alguns convidados saíram no almoço e outros chegaram para as atividades na parte da tarde.

Os grupos desenvolveram a discussão a partir das seguintes perguntas norteadoras: (a) Quais lições foram aprendidas a partir da criação do CCD? (b) Como projetar e planejar um futuro desejável? (c) Como associar mais claramente a ação do CCD a do IRPH? (d) Que ações podemos fazer para a manutenção ativa do CCD nos próximos anos? (e) Como gerar renda para a realização de projetos?

Cada grupo desenvolveu sua discussão de forma livre por 30 minutos (Figura 10). O teor e ênfase dos assuntos na discussão foram influenciados pelo perfil, ocupação e vivências de cada participante, assim como a combinação destes saberes em grupo. As informações relevantes das discussões foram registradas pelos próprios integrantes em folhas brancas e *post-it*.

Figura 10: Fotos dos grupos de trabalho em discussão no Workshop.



Fonte: CCD, 2017.

Como participante do workshop, integrei um dos grupos de discussão. Este grupo era predominantemente composto por funcionários do IRPH, onde me coloquei primeiramente como observadora, a fim de perceber o encaminhamento das falas dos integrantes. O primeiro assunto discutido foi a viabilidade financeira do CCD. A discussão se manteve por algum tempo na escassez atual de recursos financeiros para a realização de atividades. O repasse de verbas da Prefeitura se limitava a valores muito baixos que cobriam apenas e de forma restrita a manutenção do espaço. Após 10 minutos de discussão em torno de aspectos burocráticos sobre repasse de verbas e disponibilidade de investimentos, um integrante do grupo iniciou o registro em folhas de papel (Figura 10). Foram surgindo ideias difusas relacionadas à educação patrimonial para escolas do ensino médio e fundamental, além de encontros e seminários para falar sobre patrimônio. Questionamentos quanto à missão do CCD foram levantados, o que levou a ressaltarem a falta de conexão entre o CCD e as gerências do IRPH, tendo a

distância entre CCD (no Centro) e IRPH (no bairro de Laranjeiras) como um dos fatores da dificuldade de integração.

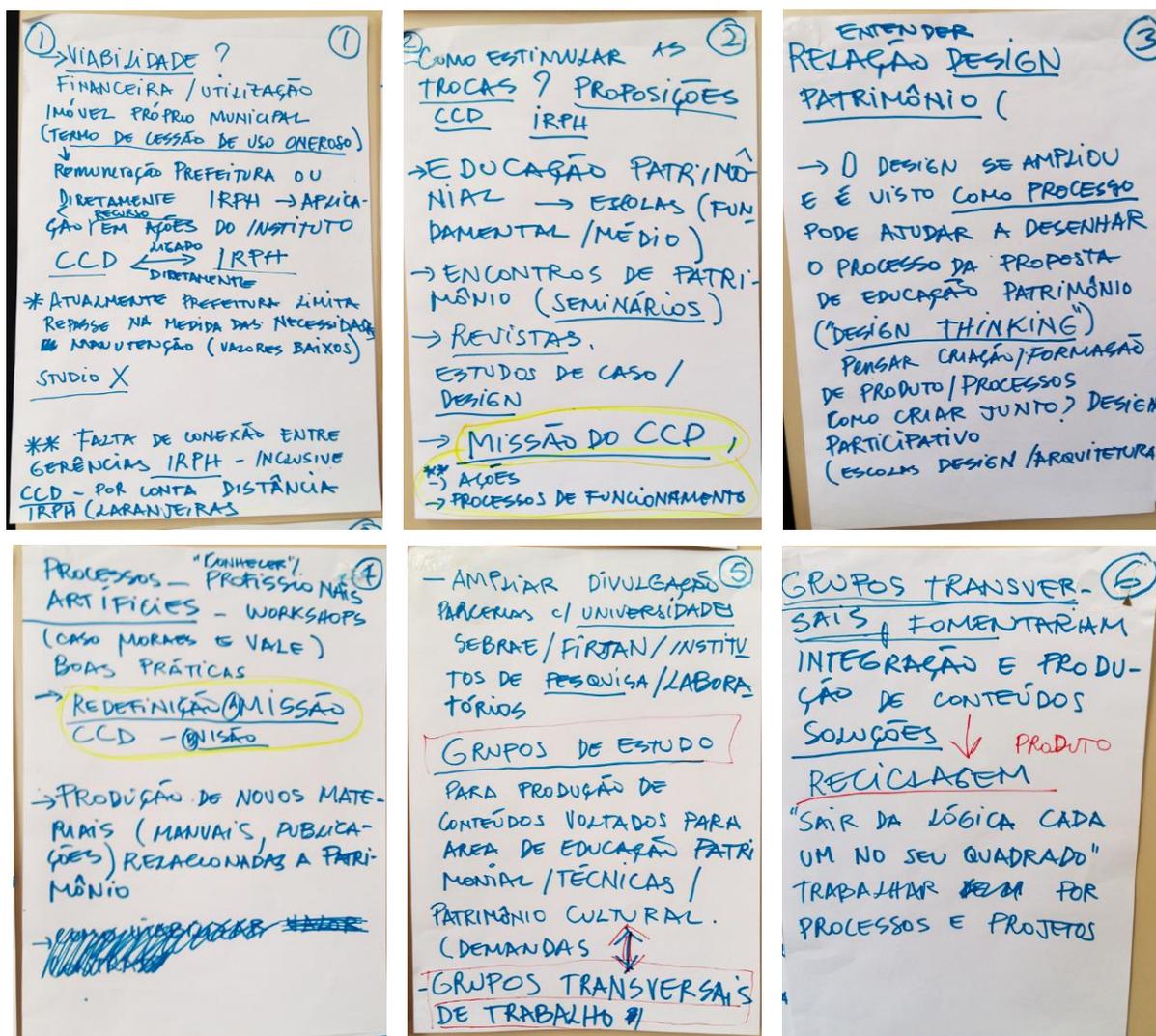
A palavra design aparecia de forma rara e difusa, longe ainda de ser um eixo da discussão. Até o momento eu havia me colocado na posição de observadora sem interferir ou expor qualquer argumento. Foi um tempo valioso para perceber o teor e direcionamento das falas. O design foi abordado em termos de identidade visual e sinalização dos espaços no CCD, em placas e outros dispositivos, ou restrito à prática de desenvolvimento de produto ou material gráfico.

Ao me apresentar como pesquisadora em design da ESDI, todos se mostraram interessados e pediram que eu contribuísse. Iniciei minha fala ressaltando a importância de entender a relação entre design e patrimônio no âmbito da cidade já que o design vem se ampliando e integrando diversos saberes e fazeres e, hoje, abarca a prática e a pesquisa de projetos e processos relacionados não só a objetos, mas a estratégias, serviços, espaços, experiências etc. Além disso, citei algumas abordagens como o *design thinking*, design participativo e *codesign* como formas de se projetar a cidade por meio do design. Achei importante equalizar a minha participação em relação à dos demais para que o resultado do grupo representasse a soma daquelas vozes.

Sob a influência da minha fala, um dos integrantes expôs a ideia de workshops sobre profissionais artífices. Surgiu também a ideia de projetos, mas as propostas ainda se restringiam à prática de design gráfico, como a produção de novos manuais de conservação e cartilhas de educação patrimonial para crianças. A educação patrimonial era um tema significativamente presente e um dos integrantes tinha interesse em participar de grupos de estudo para produção de conteúdo voltado para este fim. Por último, o grupo evoluiu para a ideia de formar grupos transversais de trabalho que fomentariam a integração e produção de conteúdos e soluções do CCD.

Ao final, os resultados da discussão do grupo (figura 11) ainda pareciam um pouco difusos, mas como o grupo era estritamente formado por funcionários do IRPH, as ações de maior integração entre o CCD e o Instituto eram predominantes.

Figura 11: Fotos das folhas de papel com a discussão do grupo no qual eu integrava.



Fonte: A autora, 2017.

3.2.4. Apresentação das conclusões das discussões em grupos

Cada grupo foi convocado a indicar um integrante para apresentar seus resultados. O grupo em que eu estava apresentou o material já discutido no item anterior. A fim de facilitar o entendimento, as anotações de outros dois grupos que haviam produzido seus resultados em *post it*, foram organizados em eixos temáticos. Estes eixos, mostrados na Figura 12, foram: escopo/missão, locação/fee por uso, rua/ocupação espaço público, eventos/receita e educação/conhecimento.

Entre as ideias no eixo "escopo/missão" havia propostas expressivamente diferentes para o CCD, desde se tornar uma "Casa do Patrimônio do Saber" com

biblioteca e museu, a um “Centro de Economia Criativa” com programas de incentivo ao design. Quanto à “locação/fee por uso”, ideias como abrigar uma loja, café e livraria, assim como ter espaços de *coworking* para escritórios de design e usos temporários, foram as mais presentes como possibilidade de geração de renda por uso do espaço. Feiras de design, maratonas e roteiros culturais no corredor cultural foram algumas das propostas que se enquadraram no eixo “rua/ocupação do espaço público”. No eixo “educação/conhecimento”, cursos de educação patrimonial e oficinas de técnicas de restauro foram algumas das ideias. Em “eventos/receita”, surgiram ideias diversas de exposições, oficinas, palestras e concursos.

Figura 12 – Fotos dos resultados de outros grupos.



Fonte: CCD, 2017.

O último grupo apresentou algumas propostas como publicações, cartilhas, seminários, cursos, capacitação e livraria, com iniciativas voltadas para a valorização do patrimônio cultural. Outra ideia articulada com este tema foi catalogar os elementos integrados das edificações sob tutela do IRPH e o estudo sobre materiais e técnicas empregados na confecção destes elementos. Diferente dos

demais, o mesmo grupo propôs a criação de convênios institucionais com a academia e a formação de grupo consultivo de suporte aos demais órgãos da Prefeitura.

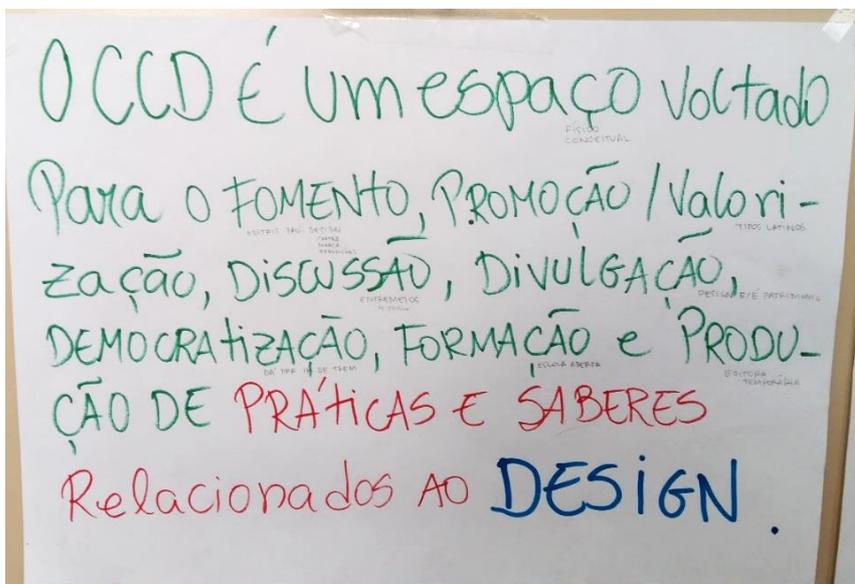
Na apresentação do último grupo, as divergências afloraram com intensidade e abriram uma discussão com forte dissenso. A discussão foi disparada a partir de falas que restringiam claramente a atuação do design à prática de desenvolvimento de produto ou material gráfico. Debates acalorados evoluíram evidenciando a discordância da existência do CCD como parte do IRPH e não entendimento das relações entre design e patrimônio. Foi então dado um intervalo para o almoço.

Após o almoço, o workshop seguiu no caminho de pensar a missão do CCD, mas os dissensos reverberaram durante toda a tarde, não sendo tão produtivo como se esperava, segundo a entrevista de Paula Camargo (Apêndice A).

Entre os materiais produzidos, destacou-se o cartaz (Figura 13) “O CCD é um espaço para fomento, promoção, valorização, discussão, divulgação, democratização, formação e produção de práticas e saberes relacionados ao design.” Apesar de parecer uma definição muito ampla e talvez pretensiosa demais para o CCD, muitas destas ações fazem parte de alguma forma da sua missão. Ainda assim, a este cartaz pode ser atribuído uma boa oportunidade de reflexão. Ao olhar com mais atenção, é possível ver que cada ação funcionava como uma palavra-chave acompanhando exemplos de realizações do CCD. Analisando uma a uma, para “Fomento” havia os exemplos de realizações como os editais “Pro-design”, cartaz, marca e exposições. À “Valorização” estava atribuído Tipos Latinos, se referindo à quinta edição da “Bienal Tipos Latinos” realizada no CCD em 2012. Em “Discussão”, havia o exemplo do Seminário “Entremeios”, já citado anteriormente, que já conta com edições desde 2014 realizadas pelo Laboratório de Design e Antropologia (Esdi/UERJ). Para “Divulgação” estava a publicação “Design e/é Patrimônio”, também citada anteriormente, que reúne artigos para elucidar articulações entre design e patrimônio. A exposição “Dá pra ir de trem” estava associada à palavra-chave “Democratização”, um projeto que convida ao deslocamento para o subúrbio carioca num momento em que boa parte das informações turísticas da cidade são voltadas para o Centro e a Zona Sul da cidade. À “Formação” associaram o exemplo da “Escola Aberta”, uma escola de design temporária e gratuita contemplada no edital Pró-Design que ocupou as galerias do CCD em agosto de 2012. Finalizando, o exemplo da “Editora Temporária” estava

associado à palavra-chave “Produção”, outro projeto contemplado pelo edital Pró-Design, que em 2013 editou e produziu livros impressos com temas de pesquisas que envolviam fotografia, arquitetura e cidade.

Figura 13 – Foto do cartaz produzido por um grupo no período da tarde.



Fonte: CCD, 2017.

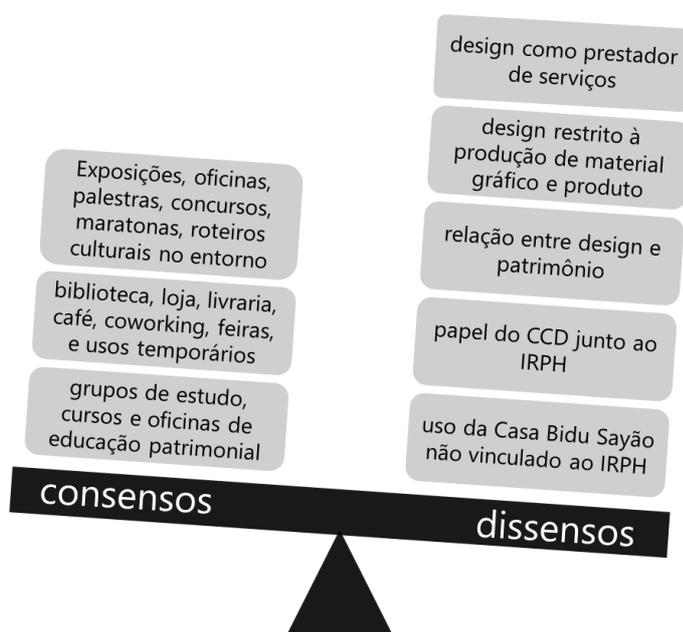
O que parecia ser um cartaz com informações amplas, se configurou como um mapeamento da abrangência promovida pelo CCD para práticas e saberes relacionados ao design.

3.2.5. Considerações sobre o primeiro encontro

O workshop gerou discussões, propostas e reflexões de grande valor para o futuro do CCD, conforme assegura Paula Camargo em sua entrevista (Apêndice A). Todavia, um dos resultados mais evidentes foi a percepção de como os participantes que trabalham no IRPH encaram o papel de um espaço cultural dedicado ao design como parte do Instituto. Ficou claro que não havia uma relação estreita entre grande parte dos funcionários do IRPH e o CCD, assim como não havia um entendimento de benefício mútuo da relação institucional estabelecida.

Neste sentido, em meio aos conflitos gerados, foi possível perceber disputas vigentes, sobretudo em relação ao uso do espaço. A cessão de um espaço da prefeitura ao IRPH, para um uso que não faz parte do dia a dia das pessoas que trabalham no Instituto provocava expressivo dissenso entre eles. Emergiram propostas evidenciando o desejo de ocupação daquele espaço como uma extensão do Instituto, assim como da redução do CCD a mero prestador de serviços de design para o Instituto. Ao mesmo tempo, a demanda por educação patrimonial evidenciada pelo corpo do IRPH, mostra um meio de vinculação do CCD com o Instituto e possibilidades de pensar estratégias de design para esta demanda. Por outro lado, havia também muitas propostas que reforçavam o entendimento do CCD como um espaço destinado à discussão, exibição e pensamento do design como bem cultural e transformador da cidade, conforme sua missão preconiza. Os consensos e dissensos estão representados na Figura 14.

Figura 14 - Representação dos consensos e dissensos no primeiro workshop.



Fonte: Elaborado pela autora, com base na pesquisa realizada.

Posicionamentos dissonantes foram fundamentais para evidenciar fragilidades e, a partir disso, produzir alguns alinhamentos, apesar de terem inibido discussões aprofundadas sobre como promover os propósitos do CCD com clareza e permeabilidade para toda a comunidade. Tendo em vista a execução do workshop,

as questões apresentadas no início já reforçavam essas fragilidades, o que pode ter direcionando a discussão para as disputas vigentes e não para reflexões e proposições sobre a atuação do CCD mais alinhada a sua missão. Embora as disputas serem importantes, elas suprimiram discussões mais construtivas e impediram abrir um espaço para consolidação da agenda para 2020, conforme previsto como resultado do workshop. A falta de métodos de design participativo para a condução do workshop pode ter contribuído mais para as disputas e menos para as reflexões e proposições.

Ao final do workshop, reconheceu-se a necessidade de estabelecer caminhos mais nítidos para a viabilidade sustentável do CCD em meio ao contexto de falta de investimento e corpo de trabalho reduzido. Neste sentido, foi decidido dar continuidade às reflexões geradas neste dia em uma nova edição de workshop.

3.3. Workshop “Centro Carioca de Design: Futuros Possíveis II”

3.3.1. Convite e programação

O segundo Workshop “Centro Carioca de Design: Futuros Possíveis II” aconteceu no dia 09 de outubro, quase duas semanas após o primeiro. Desta vez, foi somente no período da tarde, de 13 às 18h. Com o objetivo de dar continuidade à reflexão do primeiro dia, esta nova edição seria focada em colocar em prática algumas conclusões do encontro anterior.

A programação divulgada no convite já previa a seguinte sequência de atividades:

13:00 Credenciamento

13:15 Abertura: apresentação dos resultados do primeiro encontro e proposta de trabalho para o dia.

14:00 Início do workshop, que se dividirá em 4 etapas:

Etapa 1: Divisão em grupos para apontar propostas para cada um dos eixos de discussão estabelecidos pela organização do encontro.

Etapa 2: Consolidação das propostas apresentadas e definição de eixos temáticos de maior expressividade no conjunto das propostas.

Etapa 3: Proposta de projeto-piloto que contemple as propostas apresentadas.

Etapa 4: Definição em conjunto dos projetos que deverão compor o plano estratégico do CCD nos próximos 5 anos.

O convite finalizava com uma chamada para a participação de todos em um momento crucial de entendimento, organização e prospecção dos anseios da comunidade a que o Centro Carioca de Design atende, em conjunto com a estrutura organizacional em que está inserido.

3.3.2. Apresentação

Apesar de o convite ter sido estendido a toda a rede de relações do CCD, incluindo os participantes do encontro anterior, desta vez havia apenas 15 participantes, dentre os quais dez eram designers, quatro arquitetos do IRPH e um produtor cultural envolvido na realização do evento Tiradentes Cultural. Entre os designers havia pesquisadores, professores e profissionais atuantes na cultura, assim como em projetos editoriais, de exposições e experiências interativas.

Conforme programado, o segundo workshop iniciou com uma apresentação dos resultados do primeiro encontro, em formato de roda de conversa, a fim de alinhar o entendimento de todos os participantes. Em pouco tempo de conversa, o papel do design no contexto do patrimônio e IRPH foi retomado em discussão atingindo níveis elevados de dissenso. Em meio a uma discussão já então acalorada, designers participantes apresentaram falas relativas ao caráter abrangente e articulador do design.

Após os participantes colocarem suas argumentações, decidiu-se seguir com a programação prevista e o mediador do workshop, Daniel Kraichete, deu início ao workshop propriamente dito. O workshop foi planejado pela organização do encontro para atender a três eixos de discussão descritos abaixo:

- a) SETORIAL: design e patrimônio
- b) TERRITORIAL: ambiente, cidade e entorno

- c) INSTITUCIONAL: relações externas com Academia, Órgãos Públicos e entes ligados à Economia Criativa.

3.3.3. Grupos de Trabalho - Discussões em eixos temáticos

Ao se dividirem em 3 grupos, os participantes definiram qual eixo seria discutido em cada grupo para então posteriormente o resultado ser apresentado e colocado para discussão entre todos.

Por alguns minutos, todos os integrantes de cada grupo foram convidados a escrever, individualmente em silêncio, em papéis do tipo post-it, ideias que contribuiriam para seu eixo. Em seguida, estes papéis foram compartilhados entre os integrantes do grupo. Após um breve debate, as principais ideias foram selecionadas e consolidadas e os *post-it* foram organizados na parede da forma como o grupo considerou mais apropriada. Os participantes foram convidados então a apresentar os resultados dos seus grupos (Figura 15).

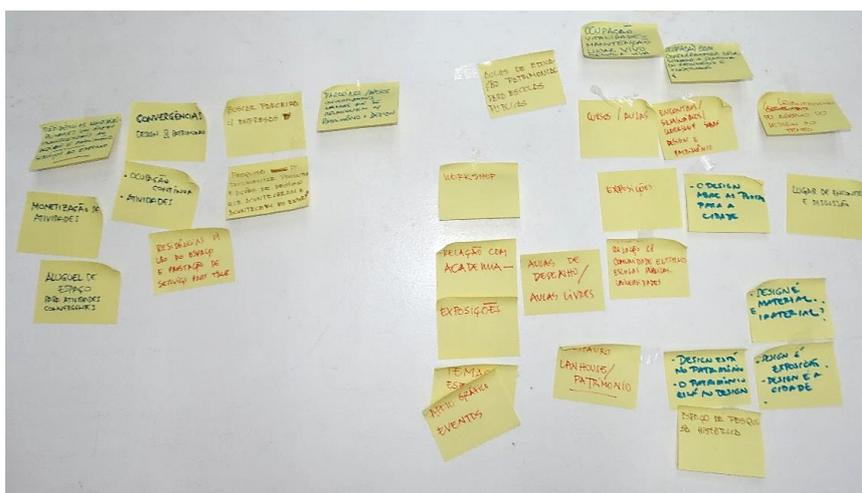
Figura 15: Foto do momento da discussão dentro dos grupos e da apresentação dos grupos.



Fonte: CCD, 2017.

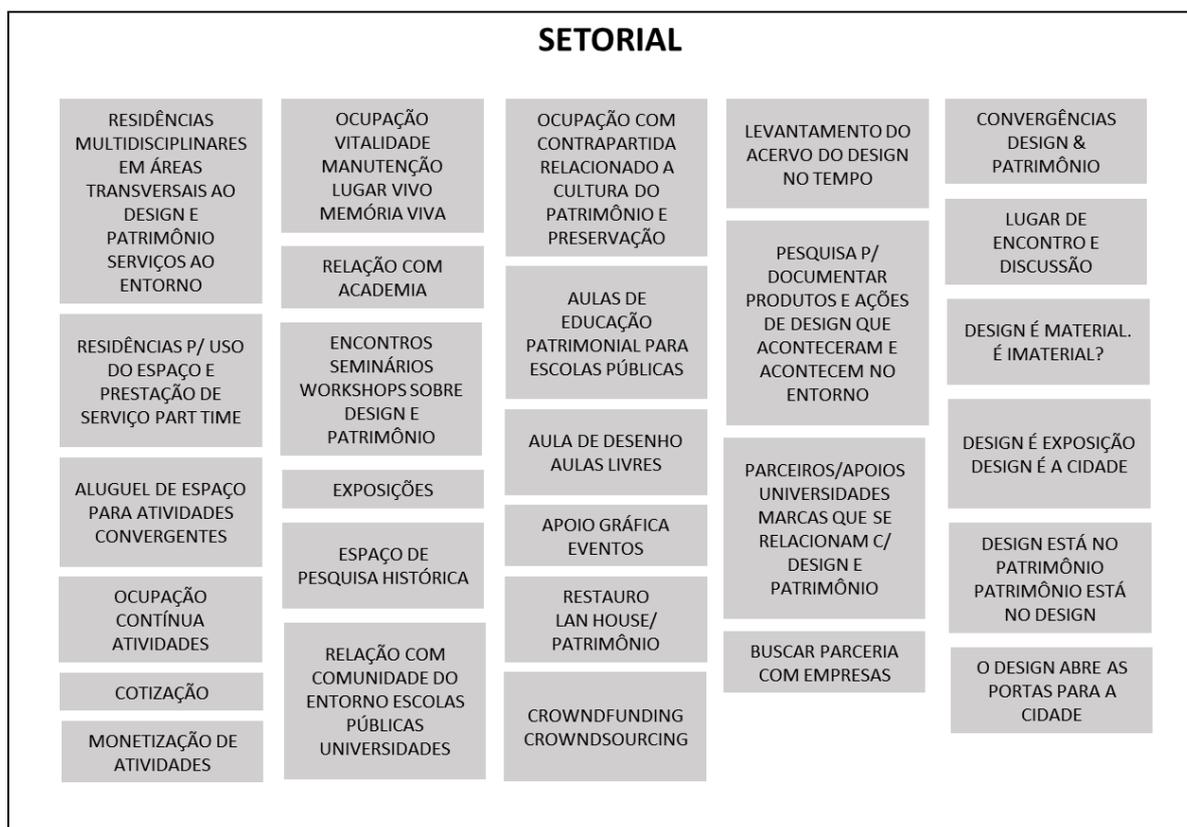
No eixo SETORIAL, o objetivo consistiu em promover discussões que reforçassem com mais clareza a transversalidade entre design e patrimônio. Entre as ideias discutidas (Figura 16), é possível identificar diferentes propostas de uso e ocupação do espaço com o objetivo de gerar ações e serviços de contrapartidas para o CCD, além de promover uma maior vitalidade ao espaço. Residências multidisciplinares em áreas transversais ao design e patrimônio, aluguel do espaço, cotização e ocupação contínua seriam disponibilizados em contrapartida à prestação de serviços para o CCD. Além de outras propostas já discutidas aqui, também havia a ideia de pesquisa para documentar produtos e ações de design que aconteceram e acontecem no entorno. Todo o conteúdo produzido foi transcrito e está apresentado no Quadro 01.

Figura 16: Foto de *post-it* dispostos na parede pelo grupo do eixo Setorial.



Fonte: A autora, 2017.

Quadro 01: Transcrição de todo conteúdo do eixo Setorial.



Fonte: Elaborado pela autora, com base na pesquisa realizada.

O grupo do eixo INSTITUCIONAL distribuiu suas ideias nos sub-eixos (figura 17): Espaço Multiuso, Universidade e Comunidade (designers, arquitetos, urbanistas, pesquisadores, etc). Todo o conteúdo produzido foi transcrito e está apresentado no Quadro 2.

No sub-eixo “Espaço Multiuso” havia propostas já bem comuns com outros grupos e já colocadas no primeiro dia de workshop. Já no sub-eixo “Universidade”, foram propostas ideias que promovessem pesquisa, reflexão e divulgação de conhecimento relacionado a design e patrimônio, através de parcerias entre o CCD e escolas de design. Esta parceria fomentaria a circulação de estudantes e pesquisadores de design no CCD, além de trazer conteúdo e o ambiente pulsante de ensino e pesquisa. Uma das ideias seria o CCD abrigar aulas de disciplinas de graduação e pós-graduação de design, principalmente as que de alguma forma envolvessem discussões a respeito de articulações entre design, patrimônio e cidade. Os trabalhos dos alunos poderiam ser expostos para o público em forma de exposição temporária. Além disso, o CCD poderia ser uma plataforma para divulgação de projetos de graduação, mestrado e doutorado e abrigar mais ações de

debates periódicos, seminários e workshops promovidos pela academia e grupos de pesquisa. Havia também a ideia de propor convênios com universidades para pesquisas sobre o patrimônio do design no Rio. A proposta era fomentar iniciativas de levantamento do patrimônio do design carioca, como por exemplo seminários e premiação para pesquisas acadêmicas relativas a patrimônio do design no Rio, assim como apoio a produção de filmes e publicação de livros sobre a história do design no Rio.

No sub-eixo “Comunidade (designers, arquitetos, urbanistas, pesquisadores, etc.)” estavam algumas propostas de atividades que promoviam o encontro da comunidade de forma irreverente. *Happy hour* de design, entrevistas com designers, *pecha kucha*¹⁶, *pitch*¹⁷ de projetos ou ideias no formato de *stand-up comedy*¹⁸ e *Hackathon*¹⁹ com 48h para resolver um problema de design na cidade. Todas propostas tinham o intuito de promover o CCD como um lugar de encontro e de troca, estimulando para que se fortaleça como a casa dos designers envolvidos com a cidade. No mesmo sub-eixo, havia a ideia de formar um Conselho Curatorial com a finalidade de contribuir na elaboração da programação e viabilização do CCD. Esta proposta ganhou atenção de todos e foi discutida em detalhes posteriormente, como abordarei ainda neste capítulo.

¹⁶ Inspirado no termo japonês para o som da conversa, é um formato de apresentação em que o conteúdo é mostrado de forma concisa e informar, a fim de incentivar o interesse do público e aumentar o número de apresentadores no decurso de uma noite. O apresentador mostra vinte imagens de vinte segundos cada, para um tempo total de seis minutos e quarenta segundos. (Fonte: Wikipedia em 17/06/2019 - https://pt.wikipedia.org/wiki/Pecha_Kucha)

¹⁷ Abreviação de *Elevator Speech* (discurso de elevador), é uma breve descrição de uma ideia, produto ou empresa que explica o conceito e seu valor de tal forma que qualquer ouvinte possa entendê-lo em um curto período de tempo, de 30 segundos a 2 minutos. (Fonte: Wikipedia 17/06/2019 - https://en.wikipedia.org/wiki/Elevator_pitch)

¹⁸ Designa um espetáculo de humor executado por apenas um comediante, que se apresenta geralmente em pé, sem acessórios, cenários, caracterização, personagem ou o recurso teatral da quarta parede, diferenciando o stand up de um monólogo tradicional.

¹⁹ Hackathon (formada por *to hack*, 'fatiar', 'quebrar' e *marathon*, maratona) é uma maratona de programação na qual hackers se reúnem por horas, dias ou até semanas, a fim de explorar dados abertos, desvendar códigos e sistemas lógicos, discutir novas ideias e desenvolver projetos de software ou mesmo de hardware. Por ser um evento público, a maratona dá visibilidade e transparência a essas atividades, além de divulgar os novos produtos gerados. (Fonte: Wikipedia 17/06/2019 - <https://pt.wikipedia.org/wiki/Hackathon>)

Figura 17 - Foto dos *post-it* dispostos na parede pelo grupo eixo Institucional.



Fonte: A autora, 2017.

Quadro 2: Transcrição de todo conteúdo do grupo do eixo Institucional.

INSTITUCIONAL		
ESPAÇO MULTIUSO	UNIVERSIDADE	COMUNIDADE DESIGNER, ARQUITETOS URBANISTAS ETC
LOCAL P/ VENDA DE PUBLICAÇÕES ESPECIALIZADAS	PREMIAÇÃO PARA PESQUISAS SOBRE HISTÓRIA E PATRIMÔNIO DO DESIGN NO RIO	CONSELHO CURATORIAL PARA CONTRIBUIR COM A PROGRAMAÇÃO E VIABILIZAÇÃO
SEBO (LIVROS) ESPECIALIZADO	CONVÊNIO C/ UNIVERSIDADES P/ PESQ. SOBRE O PATRIMÔNIO DO DESIGN NO RIO	"HACKATHON" 48H PARA RESOLVER UM PROBLEMA DE DESIGN NA CIDADE
CO-WORKING ESPECIALIZADO	APOIO A FILMES SOBRE A HISTÓRIA DO DESIGN NO RIO	FEIRAS DE PUBLICAÇÃO INDEPENDENTE
BIBLIOTECA DE DESIGN	LEVANTAMENTO DO PATRIMÔNIO DO DESIGN RJ	HAPPY HOUR DESIGN
	SEMINÁRIOS SOBRE TRABALHOS ACADÊMICOS RELATIVOS AO PATRIMÔNIO DO DESIGN NO RIO	ENTREVISTAS COM DESIGNERS
	APOIO A PUBLICAÇÕES SOBRE A HISTÓRIA DO DESIGN NO RIO	PECHA KUCHA PITCH DE PROJETOS/ IDEIAS/BUSCA DE INVESTIMENTOS NO FORMATO STAND UP COMEDY
	PROPOR PARCERIAS ENTRE CCD E ESCOLAS DE DESIGN	
	PROPOR ABRIGAR AULAS DE DISCIPLINAS QUE ARTICULEM DESIGN E PATRIMÔNIO (RESULTADO > PROJETOS PARA O CCD)	
	ABRIGAR AULAS DE GRADUAÇÃO E PÓS GRADUAÇÃO DE ESCOLAS DE DESIGN	
	EXPOSIÇÃO COM TRABALHOS DOS ALUNOS	
		SEMINÁRIO WORKSHOP CONCURSO
		DIVULGAÇÃO DE PROJETOS GRADUAÇÃO MESTRADO DOUTORADO
		DEBATES PERIÓDICOS COM UNIVERSIDADES E PROFISSIONAIS
		SEMINÁRIOS PROMOVIDOS PELA ACADEMIA E GRUPOS DE PESQUISA
		ABRIR VAGAS DE ESTÁGIO PARA ALUNOS DE DESIGN

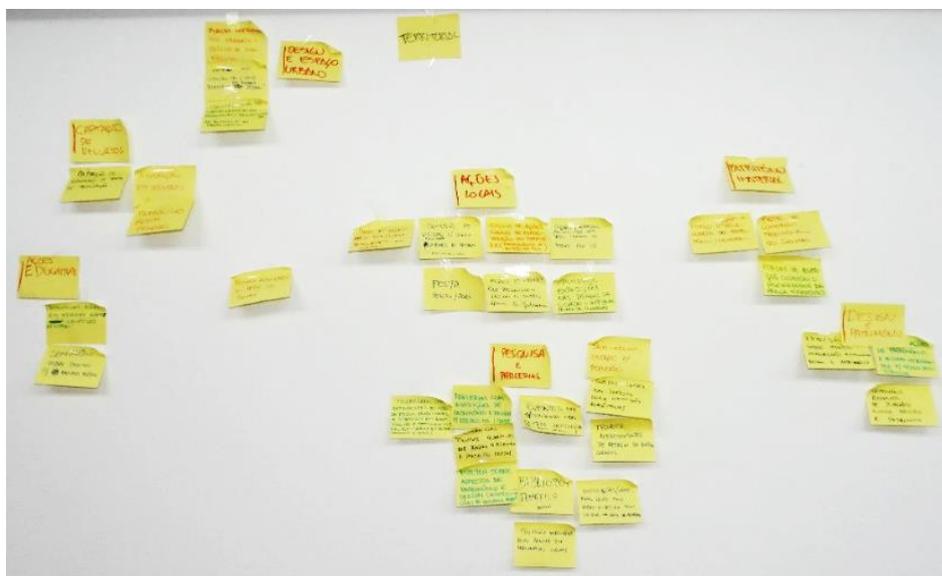
Fonte: Elaborado pela autora, com base na pesquisa realizada.

O grupo do eixo TERRITORIAL dividiu seus resultados em 6 sub-eixos: ações educativas, ações locais, pesquisa e parcerias, patrimônio imaterial, design e espaço urbano, design e patrimônio e captação de recursos (Figura 18). Todas as propostas podem ser vistas no Quadro 3. Destaquei entre elas, as ideias relacionadas

diretamente à vinculação do CCD na transformação do território, da cidade e valorização do Patrimônio por meio do Design.

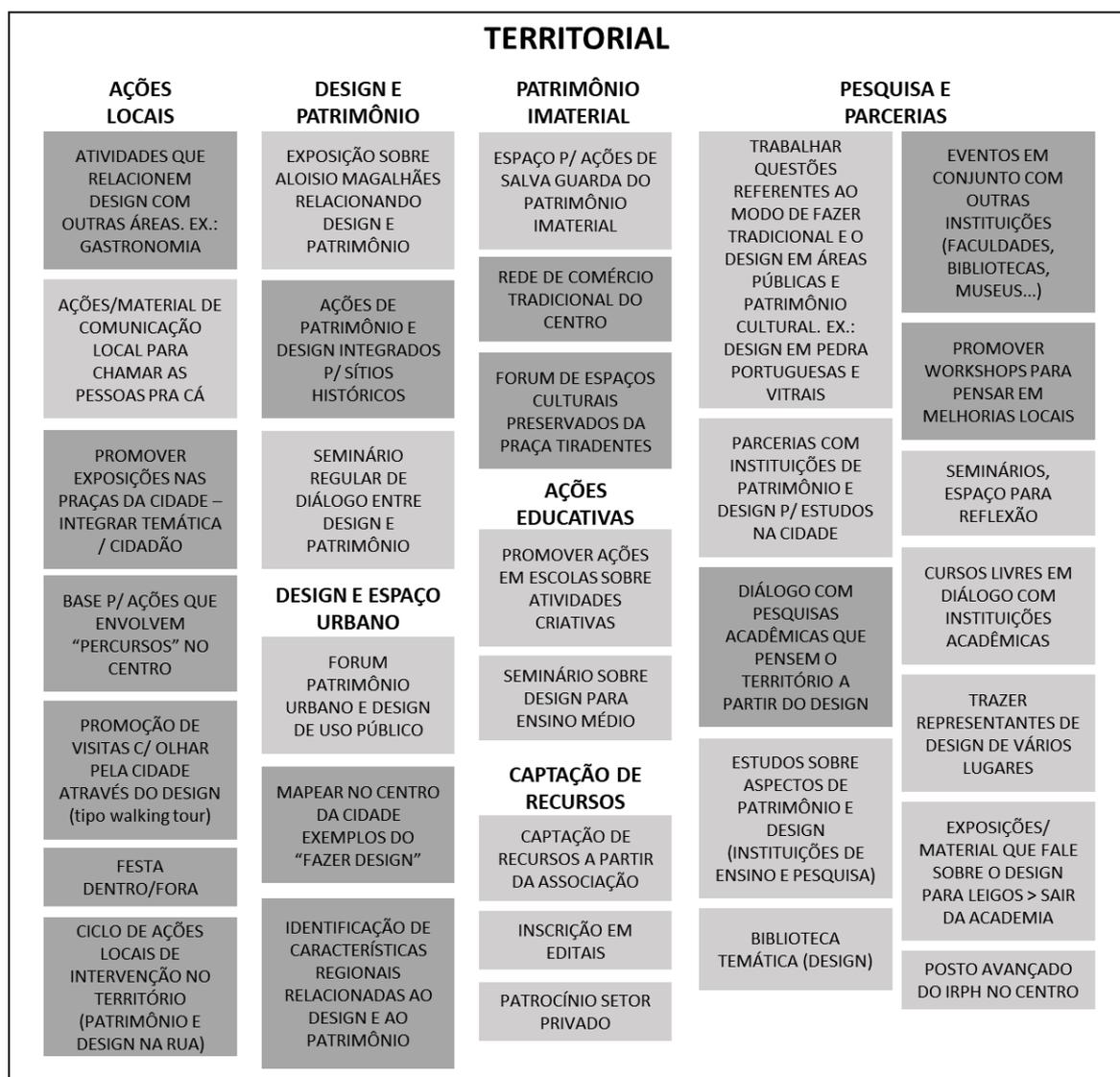
No sub-eixo “Design e Espaço Urbano”, as propostas de mapeamento de exemplos do “fazer design” no Centro e a de identificar características regionais relacionadas ao design e patrimônio acendem uma luz para o outro sub-eixo: “Ações Locais”. Neste, o grupo estabelece ideias em que o CCD seria a base para ações que envolvem percursos no Centro do Rio, desde caminhadas pela cidade com olhar através do design, exposições e outras atividades articuladas com outras disciplinas até intervenções no território em forma de ciclos de ações locais. No sub-eixo “Design e Patrimônio”, a proposta de ações de patrimônio e design integrados para sítios históricos é outra entre as ideias que podem ser aprofundadas. Por fim, no sub-eixo “Pesquisas e Parcerias”, a proposta de diálogo com pesquisas acadêmicas que pensem o território a partir do design seria um importante apoio de acionamentos e aprofundamento para as propostas anteriores, além de eventos em conjunto com outras instituições.

Figura 18 - Foto dos *post-it* dispostos na parede pelo grupo do eixo Territorial.



Fonte: A autora, 2017.

Quadro 3 - Transcrição de todo conteúdo do grupo do eixo Territorial.



Fonte: Elaborado pela autora, com base na pesquisa realizada.

Ao discutir os resultados do eixo TERRITORIAL, foi ressaltado ser essencial fortalecer a conexão do CCD com o espaço público e o território para levar o conhecimento para fora do espaço da casa. “O espaço e a reflexão precisam ir ao encontro do cidadão, sem ter que esperar que o público venha até o CCD” foi uma das falas do grupo.

A conceituação de território proposta a este eixo para o workshop, corresponde à delimitada para esta pesquisa e exposta no capítulo 2, ou seja, para principalmente referir-se à área entorno do CCD, levando em conta os lugares produzidos ali, assim como as relações de controle e poder engendradas no complexo ecossistema do centro da cidade do Rio de Janeiro. Portanto, após a

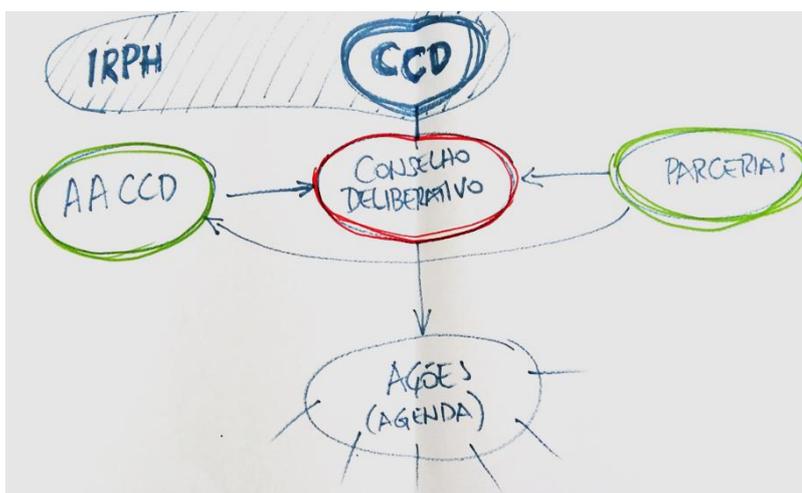
análise de todos os resultados, este eixo se evidenciou como o mais importante para esta pesquisa e com o qual darei ênfase a seguir.

3.3.4. Consolidações do segundo encontro

O segundo workshop reforçou a importância de reunir a comunidade, não apenas para propor pensamentos e formulações coletivas para o futuro do CCD, como também para colher percepções da atuação do CCD até o momento, frente ao posicionamento que pretende desempenhar.

Entre todas as ideias apresentadas nos 3 eixos de discussão, os participantes chegaram à conclusão de que a criação de um Conselho Curatorial foi a principal proposta para o momento. Este Conselho Curatorial (ou deliberativo) seria formado por diversos profissionais de diferentes instituições/origens/intenções e ficaria responsável por pensar o conteúdo promovido pelo CCD. Sugerindo ações para composição de uma agenda, este conselho iria direcionar os trabalhos do CCD, sendo o motor para avaliar, viabilizar e desencadear outras ações propostas. Portanto, sua missão seria a de trazer propostas, realizar a curadoria das ações e estabelecer uma agenda (Figura 19).

Figura 19: Foto do esquema desenhado durante a discussão.



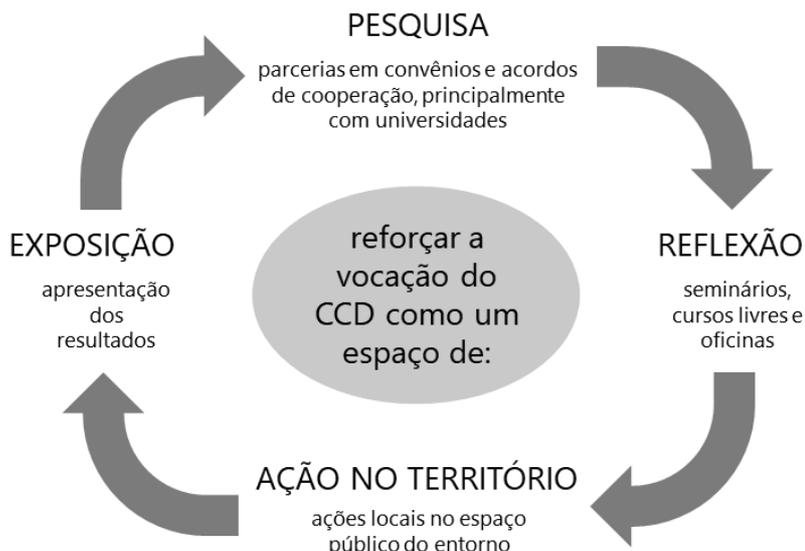
Fonte: A autora, 2017.

Outra proposta discutida foi a de criar uma “Associação de Amigos do CCD” (AACCD) como forma de viabilizar a entrada e repasse de recursos financeiros provenientes da comercialização de produtos ou da contrapartida da ocupação do espaço. O repasse se materializaria em ações para o CCD. Associando à proposta de disponibilização de estações de trabalho no espaço, os residentes poderiam ajudar a compor a Associação de Amigos e/ou o Conselho Curatorial, como forma de contrapartida à ocupação do espaço. A contrapartida também poderia ter cotas de doações em dinheiro, além da participação em grupos de trabalho, outra ideia também discutida. Entre propostas mais específicas, um destes grupos de trabalho poderia trabalhar num levantamento do patrimônio e memória do design para se criar um Centro de Referência da Memória do Design.

A percepção de todos que chegaram ao final do segundo dia foi de que o workshop resultou em um material valioso e mostrou interesses compatíveis entre a comunidade do CCD. Como conclusão, os participantes chegaram à síntese de reforçar a vocação do CCD como um espaço de reflexão, pesquisa, exposição e ação sobre o território. A reflexão viria de seminários, cursos livres e oficinas realizadas ali. A pesquisa viria de parcerias com objetivos específicos, estabelecendo convênios e acordos de cooperação, principalmente com universidades. A exposição seria, entre outras, a apresentação dos resultados das parcerias e trabalhos realizados ali. E a ação sobre o território seriam ações locais, fortalecendo a conexão do CCD com o espaço público.

Ao avaliar esta síntese para reforçar a vocação do CCD, seria ainda mais potente pensá-la de forma cíclica, como um ciclo evolutivo de ações em um aprofundamento gradativo das questões de interesse da comunidade do CCD (figura 20).

Figura 20: Esquema da proposta de ciclo de ações no CCD.



Fonte: Elaborado pela autora, com base na pesquisa realizada.

3.4 Conflitos, resultados e escolha do eixo territorial

3.4.1. Considerações sobre os conflitos

Como já citado anteriormente, a relação entre design e patrimônio e suas possíveis articulações com seu território e a cidade não estavam claras. Apesar de o livro “Design e/é Patrimônio” ter sido publicado em 2012 com o objetivo de elucidar estas relações, o workshop evidenciou que não foi suficiente para sanar tantos questionamentos, o que já parecia previsto considerando as perguntas norteadoras do workshop. Conforme Paula Camargo relata em sua entrevista em anexo “não podemos assumir que as relações são óbvias, muito menos de fácil compreensão. A própria noção de design não é clara para a maior parte da sociedade que ainda vê o design como mera ferramenta.”

O design, como prática e como campo de conhecimento em plena transformação, tem muito a contribuir a partir de um melhor entendimento de seus modos de articulação com outros campos. A aposta aqui não é na disputa de campos, e sim na integração de saberes e disciplinas como potência para uma

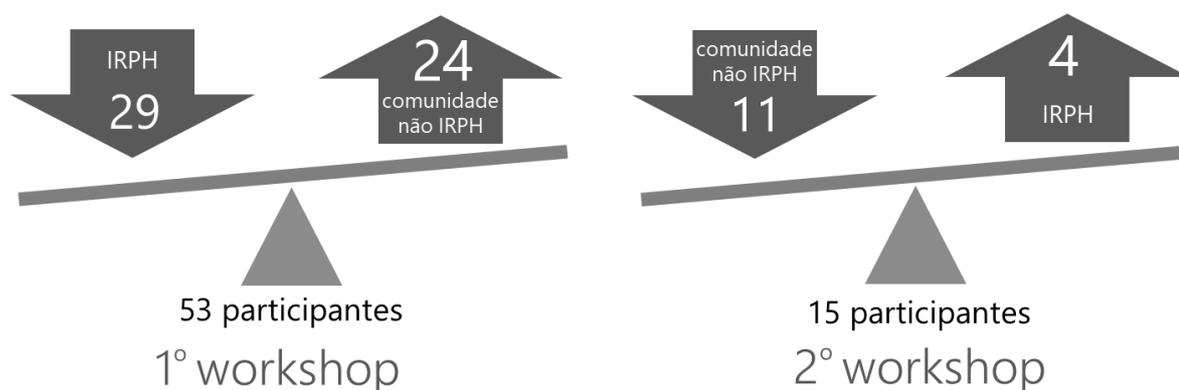
cidade plural e democrática. É preciso dedicar atenção ao potencial do design em gerar articulações e conexões com campos de conhecimento diversos para transformações urbanas que amplifiquem as singularidades, cultura e múltiplas vozes do território.

A iniciativa de abrir a discussão sobre o futuro do Centro Carioca de Design à participação de pessoas para além da gerência do CCD e IRPH trouxe alguns resultados. Mais do que as propostas apresentadas, talvez o mais valioso tenha sido colher todas as percepções para traçar com maior clareza um caminho de um futuro possível e desejável para o CCD. Os workshops como espaço de troca e discussão trouxeram à tona questões fundamentais para se formular estratégias futuras em consensos e dissensos. Insatisfações, desejos e disputas foram visibilizados.

Além disso, os workshops abriram um espaço-tempo para se conformar relações e construir memórias coletivas. Todos ali presentes compartilharam uma experiência com o espaço físico, relacional, institucional e territorial do CCD. Uma nova relação entre participantes e CCD se constituiu e é preciso fortalecê-la e abri-la a outras possibilidades.

Em particular, foi possível perceber que o processo e os resultados do segundo workshop foram bem diferentes do primeiro, não apenas por ter sido uma sequência evolutiva de pensamentos coletivos do primeiro. Apesar de o convite ter sido estendido a toda a rede de relações do CCD, incluindo os participantes do primeiro encontro, enquanto no primeiro havia 53 participantes em sua maioria integrantes do IRPH, no segundo havia 15 com uma minoria do Instituto. (Figura 19). Estes dados foram extraídos da lista de presença dos dois workshops. Entre os não integrantes do IRPH estavam designers, arquitetos, produtores culturais, estudantes e pesquisadores destas áreas. Isto evidencia uma diferença de atuação, posicionamento e intenção dos participantes. O primeiro workshop trouxe à tona disputas tanto de campo profissional como políticas. O espaço ocupado pelo CCD, assim como os recursos destinados a ele pelo IRPH estiveram em disputa claramente evidenciada pelas falas e algumas propostas apresentadas.

Figura 21. Representação dos participantes em cada workshop.



Fonte: Elaborado pela autora, com base na pesquisa realizada.

Neste sentido, é preciso uma abordagem cuidadosa ao propor um workshop que evidencie fragilidades e disputas, algumas originadas ainda na criação do CCD. Conforme já exposto no item 3.2.5 ao falar dos resultados do primeiro workshop, disputas suprimiram discussões propositivas. Relacionando ao que foi exposto no capítulo 1, é possível facilitar relações e potencializar expressões por meio do design participativo e *codesign*. Estas abordagens oferecem um arcabouço de recursos práticos: de métodos, técnicas e ferramentas capazes de auxiliar a comunidade a criar coisas, narrar histórias e encenar futuros explorando coletivamente conexões e visões de futuro por meio da visualização, imaginação e experimentação. Durante os dois workshops, não foi possível chegar aos objetivos iniciais: consolidar uma agenda para 2020 e chegar a um projeto-piloto com a definição em conjunto dos projetos que deverão compor o plano estratégico do CCD nos próximos 5 anos. Isso não quer dizer que é preciso seguir à risca objetivos ou mesmo roteiros de aplicação de ferramentas, mas as mesmas podem ser combinadas, adaptadas e recriadas diante de novos desafios garantindo que todas as vozes sejam ouvidas e equalizadas. Apesar disso, esta pesquisa não aprofunda na investigação desta problemática, visto que seguiu em outra direção definida no final deste capítulo.

Outra questão diz respeito à dificuldade de manter viva a energia gerada pelo workshop para o levantamento de questões, propostas e estratégias. Pode ser entendido que apenas o encontro e troca entre os participantes já é um evento generativo de ações futuras, mas é preciso pensar em formas de engajamento para garantir o prosseguimento e encaminhamento do que foi gerado.

3.4.2. Síntese dos resultados dos dois Workshops

As reflexões e propostas produzidas nos dois workshops foram reunidas, categorizadas e sintetizadas no quadro abaixo (Quadro 4). As categorias foram definidas por propósito, uso do espaço, atividades/eventos, parcerias, captação de recursos, eixos temáticos.

Quadro 04: Síntese dos resultados dos workshops.



Fonte: Elaborado pela autora, com base na pesquisa realizada.

Quadro 04: Síntese dos resultados dos workshops (continuação).

PARCERIAS			CAPTAÇÃO DE RECURSOS
UNIVERSIDADES, ESCOLAS DE DESIGN INSTITUIÇÕES DE ENSINO E PESQUISA	COMUNIDADE CRIATIVA	EMPRESAS	
PESQUISAS SOBRE PATRIMÔNIO E DESIGN	ABRIGAR AULAS DE GRADUAÇÃO E PÓSGRADUAÇÃO DE DISCIPLINAS QUE ARTICULEM DESIGN E PATRIMÔNIO (RESULTADO: PROJETOS PARA CCD)	RELAÇÃO COM COMUNIDADE DO ENTORNO ESCOLAS PÚBLICAS UNIVERSIDADES	OCUPAÇÃO COM CONTRAPARTIDA
DIÁLOGO COM PESQUISAS QUE PENSEM O TERRITÓRIO A PARTIR DO DESIGN	EXPOSIÇÃO COM TRABALHOS DOS ALUNOS	TRAZER REPRESENTANTES DE DESIGN DE VÁRIOS LUGARES	CROWDFUNDING CROWDSOURCING
PARCERIAS COM INSTITUIÇÕES DE PATRIMÔNIO E DESIGN P/ ESTUDOS NA CIDADE	SEMINÁRIOS PROMOVIDOS PELA ACADEMIA E GRUPOS DE PESQUISA	APOIO A FILMES SOBRE A HISTÓRIA DO DESIGN NO RIO	ALUGUEL DE ESPAÇO PARA ATIVIDADES CONVERGENTES
CONVÊNIOS C/ UNIVERSIDADES P/ PESQUISA SOBRE O PATRIMÔNIO DO DESIGN NO RIO	DIVULGAÇÃO DE PROJETOS GRADUAÇÃO MESTRADO DOUTORADO	ABRIR VAGAS DE ESTÁGIO PARA ALUNOS DE DESIGN	MONETIZAÇÃO DE ATIVIDADES
EVENTOS EM CONJUNTO COM OUTRAS INSTITUIÇÕES (FACULDADES, BIBLIOTECAS, MUSEUS...)	CURSOS LIVRES EM DIÁLOGO COM INSTITUIÇÕES ACADÊMICAS		VIABILIZAR A PARTIR DA ASSOCIAÇÃO
			RESIDÊNCIAS P/ USO DO ESPAÇO E PRESTAÇÃO DE SERVIÇO PART TIME
			INSCRIÇÃO EM EDITAIS
			PATROCÍNIO SETOR PRIVADO
			COTIZAÇÃO

EIXOS TEMÁTICOS			
DESIGN E PATRIMÔNIO	DESIGN E ESPAÇO URBANO	AÇÕES LOCAIS	PATRIMÔNIO IMATERIAL
CONVERGÊNCIAS DESIGN & PATRIMÔNIO	DESIGN É EXPOSIÇÃO DESIGN É A CIDADE	BASE P/ AÇÕES QUE ENVOLVEM "PERCURSOS" NO CENTRO	ESPAÇO P/ AÇÕES DE SALVA GUARDA DO PATRIMÔNIO IMATERIAL
CULTURA DO PATRIMÔNIO E PRESERVAÇÃO	O DESIGN ABRE AS PORTAS PARA A CIDADE	VISITAS C/ OLHAR PELA CIDADE ATRAVÉS DO DESIGN	REDE DE COMÉRCIO TRADICIONAL DO CENTRO
DESIGN É MATERIAL. É IMATERIAL?	AÇÕES DE PATRIMÔNIO E DESIGN INTEGRADOS P/ SÍTIOS HISTÓRICOS	FESTA DENTRO/FORA	AÇÕES EDUCATIVAS
DESIGN ESTÁ NO PATRIMÔNIO PATRIMÔNIO ESTÁ NO DESIGN	FORUM PATRIMÔNIO URBANO E DESIGN DE USO PÚBLICO	CICLO DE AÇÕES LOCAIS DE INTERVENÇÃO NO TERRITÓRIO (PATRIMÔNIO E DESIGN NA RUA)	DESIGN PARA ENSINO MÉDIO
EXPOSIÇÃO SOBRE ALOISIO MAGALHÃES RELACIONANDO DESIGN E PATRIMÔNIO	MAPEAMENTO DO CENTRO DA CIDADE COM EXEMPLOS DO "FAZER DESIGN"	FORUM DE ESPAÇOS CULTURAIS PRESERVADOS DA PRAÇA TIRADENTES	AULAS DE EDUCAÇÃO PATRIMONIAL PARA ESCOLAS PÚBLICAS
DESIGN PARA LEIGOS	IDENTIFICAÇÃO DE CARACTERÍSTICAS REGIONAIS RELACIONADAS AO DESIGN E AO PATRIMÔNIO	WORKSHOPS PARA PENSAR EM MELHORIAS LOCAIS	PROMOVER AÇÕES EM ESCOLAS SOBRE ATIVIDADES CRIATIVAS
LEVANTAMENTO DO PATRIMÔNIO DO DESIGN RJ		RESIDÊNCIAS EM ÁREAS TRANSVERSAIS P/ PRESTAR SERVIÇOS AO ENTORNO	
PESQUISAS/TRABALHOS RELATIVOS AO PATRIMÔNIO DO DESIGN NO RIO			
PREMIAÇÃO PARA PESQUISAS SOBRE HISTÓRIA E PATRIMÔNIO DO DESIGN NO RIO			

Fonte: Elaborado pela autora, com base na pesquisa realizada.

Avaliando todo o conteúdo sintetizado exposto nos quadros acima, os resultados mais evidentes se concentraram nos seguintes pontos:

- possíveis diálogos do design com o patrimônio e do CCD com o IRPH;
- parcerias para dinamizar a agenda do CCD, principalmente com universidades;
- formas de ocupação e uso do espaço para captar recursos e reforçar seu papel de lugar de encontro e troca entre a comunidade;
- atividades a serem promovidas no entorno para fortalecer a relação do CCD com seu território.

3.4.3. Eixo territorial como fonte para as questões da pesquisa

Conforme exposto anteriormente, esta pesquisa irá aprofundar a discussão relacionada à vinculação do CCD na transformação do seu território por meio do design.

Dos resultados produzidos nos workshops, destaco as ideias alinhadas ao interesse desta pesquisa e de onde foram extraídas questões que apontarão caminhos para os próximos passos. Estas ideias, produzidas pelo grupo de trabalho do Eixo Territorial foram:

- mapeamento de exemplos do “fazer design” no centro da cidade;
- base de ações que envolvem percursos no centro e visitas pela cidade com olhar através do design;
- identificação de características regionais relacionadas a design e patrimônio;
- ciclo de ações locais de intervenção no território;
- atividades que relacionem design com outras áreas,
- promover o diálogo com pesquisas que pensem o território a partir do design ou melhorias locais.

Este conjunto de propostas traz luz para um posicionamento de maior permeabilidade com o espaço externo e expansão das paredes do CCD. É essencial aprimorar as conexões do CCD com o território, criando mais diálogo com o entorno. Neste sentido, é importante pensar como estas conexões são construídas, como

esta colisão entre dentro e fora acontecem e assim despertar estímulos e diferentes lentes dos que vivem ou passam por ali.

Por fim, desta experiência foram extraídas as seguintes questões para a pesquisa: De que forma o CCD e demais espaços culturais da cidade podem contribuir para o *placemaking* e criar maiores vínculos com seu território por meio da potencialização de suas comunidades, cultura local e singularidades que o constituem? Como o design participativo e design colaborativo podem contribuir para potencializar o papel do CCD como agente de transformação do seu território?

Estas questões foram levadas para uma nova etapa, uma investigação de espaços culturais e seus modos de participação e relação com território na cidade de Toronto, que será relatada no próximo capítulo. Esta nova etapa pretende identificar inspirações e iniciativas que tragam pistas para responder as questões formuladas acima e contribuam para reflexões sobre o entrelaçamento das duas experiências.

4. ESPAÇOS CULTURAIS EM TORONTO: MODOS DE PARTICIPAÇÃO, PLACEMAKING E RELAÇÃO COM O TERRITÓRIO

Por um período de 4 meses, de setembro a dezembro de 2018, esta pesquisa foi desenvolvida na *The Ontario College of Art and Design University*²⁰ (OCAD University) em Toronto, com apoio do governo do Canadá através do programa *Emerging Leaders in the Americas Program*²¹ (ELAP). Este intercâmbio acadêmico representou uma oportunidade de nutrir a pesquisa com diferentes abordagens e visões para entender demandas sociais e culturais no aprimoramento de espaços de cultura, em uma das cidades mais multiculturais do mundo, em um país que exerce um relevante papel em questões democráticas e humanitárias.

Durante este tempo, a pesquisa em Toronto foi desenhada para atender às questões extraídas do workshop relatado anteriormente. Os parâmetros de enquadramento foram a relação de espaços culturais com seu território e sua contribuição no *placemaking* por meio da participação da comunidade. Sendo assim, a pesquisa esteve concentrada em investigar as formas com que espaços culturais se relacionam com a comunidade e seu território. Para isso, a exploração iniciou com um mapeamento de espaços, projetos e iniciativas culturais na cidade. Em seguida os resultados foram analisados para então realizar entrevistas com profissionais chave dos espaços selecionados (figura 22).

Nesse período também foi possível conhecer um universo de métodos e técnicas criativas participativas, algumas experimentadas em sala de aula pela Profa. Suzanne Stein, supervisora desta pesquisa no Canadá e especialista no assunto. A Profa. Suzanne Stein é diretora do laboratório *Super Ordinary Lab* onde desenvolve projetos com metodologias para se desenhar futuros baseados na abordagem conhecida como *Strategic Foresight*²². Stein é professora do curso de

²⁰ <https://www.ocadu.ca/>

²¹ As bolsas de estudo para o Programa de Líderes Emergentes nas Américas (*Emerging Leaders in the Americas Program - ELAP*) proporcionam aos estudantes da América Latina e do Caribe oportunidades de intercâmbio de curto prazo para estudo ou pesquisa, no Canadá, nos níveis de graduação, pós-graduação e pós-graduação. Tradução minha. Fonte: <https://educanada.ca/scholarships-bourses/can/institutions/elap-pfla.aspx?lang=eng>

²² *Strategic Foresight* ou Previsão Estratégica (Tradução minha) é uma disciplina relacionada a estudos do futuro e dedicada a identificar sinais, desenhar cenários e planejar estratégias para se preparar para o futuro. Fonte: <https://www.ocadu.ca/academics/graduate-studies/strategic-foresight-and-innovation.htm>

mestrado *Strategic Foresight and Innovation*, da OCAD University, onde pude acompanhar alguns projetos desenvolvidos por alunos de mestrado envolvendo estudos de futuro. Apesar de esta experiência não ser abordada nesta dissertação, este contato ainda que superficial trouxe valiosas inspirações e motivações que serão aprofundadas em novos projetos e pesquisas.

Figura 22 - Representação do processo de pesquisa em Toronto.



Fonte: Elaborado pela autora, com base na pesquisa realizada.

Após este período de 4 meses de pesquisa, os dados foram analisados, categorizados e sintetizados a fim de produzir entrelaçamentos das duas experiências (CCD e Toronto) e trazer pistas que elucidem as questões da pesquisa, apresentados ao final deste capítulo.

Antes de iniciar de fato o relato da investigação realizada, é essencial contextualizá-la já que foi realizada em uma cidade que passa por intensas transformações e onde os modos de vida diferem dos cariocas. Em 2018, Toronto enfrentava um contínuo crescimento demográfico e uma aceleração da especulação imobiliária sem precedentes, ao mesmo tempo que investia grandes esforços em atrair investimentos de negócios relacionados à tecnologia. Ao longo das últimas décadas, transformações urbanas significativas aconteceram em sua orla às margens do Lago Ontário, antes ocupada por indústrias, com a construção de um complexo cultural, parques e condomínios residenciais e, atualmente, com o planejamento de uma cidade inteligente (*smart city*). Ao longo das últimas décadas,

a cidade recebeu constantemente um forte fluxo de imigrantes sendo o número de pessoas não nascidas no Canadá quase metade (49%) da população da cidade com quase 2,8 milhões de habitantes, de acordo com o Senso 2016 ²³.

4.1 Mapeamento de espaços, projetos e iniciativas culturais

O primeiro passo deste período de pesquisa foi a realização de um mapeamento de espaços culturais na cidade de Toronto que atendiam a requisitos definidos a partir das questões extraídas no capítulo anterior. Com base nas questões, estabeleceu-se estes requisitos para auxiliar na seleção de quais espaços culturais poderiam contribuir com dados que produzissem pistas para responder as questões. Durante o processo de mapeamento, decidiu-se não se restringir a apenas espaços culturais tradicionais e buscar também outras formas de organizações e iniciativas inovadoras que formassem laços participativos com a comunidade e potencializassem o *placemaking* em estreita relação com o território. Também foram investigadas formas de promover a permeabilidade de espaços culturais e encorajar ações na cidade através de práticas participativas relacionadas à memória e cultura local. Além disso, buscou-se ações e reverberações para o florescimento ou potencialização do convívio em meio ao ambiente cultural material e imaterial da cidade. Entendendo a integração de campos de conhecimento e disciplinas como caminho para fortalecer estas reverberações, o objetivo final era tecer relações entre design, cultura, participação, comunidade, *placemaking*, território e cidade.

Durante o mapeamento (Figuras 23 e 24), devido a diversidade da busca, estabeleceu-se os agrupamentos:

- **Centros Culturais:** organizações em espaços edificados para fins culturais que oferecem diversas atividades, inclusive museus mais voltados para diferentes atividades culturais e menos para acervo.
- **Centros de Coworking e Divulgação de Arte e Cultura:** organizações que planejam e administram edifícios comunitários de espaços de trabalho

²³ Retirado em 13/05/2019 nos sites <http://worldpopulationreview.com/world-cities/toronto-population/> e <https://canadapopulation.org/toronto-population/>

Figura 24: Mapeamento digitalizado com indicação dos espaços avaliados.



Fonte: Elaborado pela autora, com base na pesquisa realizada.

Ao realizar o mapeamento, foram definidos alguns critérios a serem aplicados a fim de avaliar se atendiam ou não a requisitos alinhados às questões do capítulo anterior. As perguntas que podem ser vistas no Quadro 5, foram:

- Está instalado ou relacionado a construções históricas?
- Tem uma variedade de atividades?
- Está relacionado a arte, design, patrimônio, cidade e cultura local do seu território?
- Realiza intervenções no espaço público urbano?
- Promove a participação da comunidade em interações e atividades?
- Promove a participação da comunidade em decisões internas?

Quadro 5 – Avaliação dos espaços e iniciativas culturais frente às questões da pesquisa.

	TOTAL	Instalado ou relacionado a construções históricas?	Tem variedade de atividades?	Relacionado à ARTES?	Relacionado ao DESIGN?	Relacionado à CIDADE?	Relacionado à PATRIMÔNIO?	Relacionado à cultura local do seu território?	Promove intervenções no espaço público urbano?	Participação da comunidade em interações e atividades?	Participação direta da comunidade em decisões?
CENTROS CULTURAIS											
Assembly Hall	24	5	3	4	1	2	2	2	1	3	1
Campbell House Museum	35	5	4	3	2	4	5	4	3	3	2
Casa Loma	25	5	3	3	2	1	5	1	1	3	1
Cedar Ridge Creative Centre	24	5	3	4	1	2	2	2	1	3	1
Design Exchange Museum	30	5	3	1	5	5	3	3	1	3	1
Evergreen Brick Works	27	5	2	2	3	2	4	1	1	4	3
Etobicoke Civic Centre Art Gallery	18	1	2	4	1	1	1	5	1	1	1
Harbourfront Centre	41	5	5	5	3	5	3	5	5	4	1
The Clark Centre for the Arts	27	5	3	4	1	2	2	2	1	3	4
Zion Church Cultural Centre	22	5	2	4	1	1	1	5	1	1	1
CENTROS DE COWORKING E DIVULGAÇÃO DE ARTE E CULTURA											
Artscape	42	5	5	4	4	4	3	5	2	5	5
401 Richmond	37	5	4	5	4	3	4	3	1	5	3
INICIATIVAS E PROJETOS CULTURAIS E URBANOS											
Arts4all	24	2	2	4	1	2	2	3	2	5	1
Codesigning Cities-Inclusive Design Research Centre	28	1	2	1	5	5	3	4	1	5	1
Community Arts Guild - Interlacing Project	28	2	3	5	1	1	3	4	1	5	3
Marbelle Arts	33	2	2	5	1	4	2	4	5	5	3
Myseum	48	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3
Park People	25	1	1	1	1	5	3	4	5	3	1
Passing Through - Koffler Digital Gallery	28	1	1	5	1	5	5	5	3	1	1
Sidewalk Toronto	26	1	1	1	5	5	1	1	5	5	1
The Bentway	43	5	5	4	4	5	3	5	5	5	2

Fonte: Elaborado pela autora, com base na pesquisa realizada.

Assim como a própria busca pelos espaços e iniciativas culturais (Figura 23 e 24), os critérios de avaliação ao responder a estas perguntas foram estimados por meio de visitas aos locais, conversas com pessoas do setor cultural e sobretudo através da leitura de conteúdo on line em sites da cidade e das próprias organizações. Os valores atribuídos foram baseados na Escala Likert²⁴, de 1 a 5, na qual 1 parecia satisfazer pouco e 5 parecia satisfazer plenamente aos critérios de interesse do mapeamento. Ao final, obteve-se a soma de cada item sendo possível selecionar quais trariam maior contribuição para a pesquisa.

Os itens com soma acima de 35 foram selecionados para seguir para as entrevistas, com exceção do *Design Exchange Museum* que, embora ter chegado à soma de apenas 30 pontos, foi selecionado por ser o único espaço cultural na cidade dedicado estritamente ao design.

Ademais, apesar de o projeto *Codesigning Cities* não ter um enfoque cultural e não chegar à pontuação suficiente, foi incluído na programação de entrevistas por fazer parte de um laboratório de pesquisa da *OCAD University* e por estar experimentando ferramentas de *codesign* para a cidade. Ou seja, havia uma proximidade de relações de trabalho e de campo de estudo que poderiam gerar avaliações relevantes quanto à ferramenta usada na entrevista, além de discussões sobre abordagens de *codesign* em geral. A síntese do conteúdo da entrevista está no Apêndice C (Análise e síntese das entrevistas), porém os resultados estão apenas no subitem 4.2.2 onde se discute o desempenho da ferramenta utilizada para entrevista. Sendo assim, por não fazer parte das reflexões centrais das entrevistas, o projeto *Codesigning Cities* não está na lista do Quadro 6 e Apêndice B.

Como era de se esperar, o percurso do mapeamento não se deu de forma tão linear como representado no Quadro 05. A cada ida em um local, a cada leitura em um site, a cada conversa com profissionais ou moradores, a cada caminhada pela cidade ou até mesmo durante as entrevistas, ideias e novos contatos iam formando uma rede de relações que me levavam a novas buscas.

Durante todo o tempo em Toronto me coloquei num estado de atenção e fruição de expressões e inovações, inevitavelmente sob um olhar estrangeiro, ora de turista, ora de nova moradora, de quem sempre viveu na cidade do Rio de Janeiro.

²⁴ Retirado em 13/05/2019 no site https://pt.wikipedia.org/wiki/Escala_Likert

Com um olhar voltado para as afetividades e civilidades de cada cidade, sob lentes contagiadas pelas questões da pesquisa, reconhecendo confluências e contrastes, os lugares eram percebidos de uma forma singular. Este mapeamento não pode ser entendido como uma seleção criteriosa sob parâmetros científicos, e sim como uma seleção de possíveis pistas para a pesquisa.

Por não haver um espaço cultural semelhante ao Centro Carioca de Design (CCD) optei por explorar diferentes formatos e iniciativas que fazem parte de uma teia de relações que favorecem um ecossistema cultural para o *placemaking* na cidade. Todas as iniciativas pesquisadas têm uma relação intrínseca com o lugar e o território, seja para transformar áreas da cidade, seja para potencializar espaços subutilizados ou dar novos usos a prédios históricos garantindo sua preservação, seja para florescer novas narrativas e manifestações culturais ou fixar artistas e agentes culturais em seus bairros de origem sob risco de gentrificação.

Por fim, foram selecionados sete espaços culturais e iniciativas que mais atendiam às questões da pesquisa e prosseguiriam para as entrevistas. A lista com uma breve descrição de cada espaço selecionado pode ser vista no Apêndice B (Lista descritiva dos espaços culturais selecionados em Toronto) e auxilia no entendimento das discussões e reflexões deste capítulo. Uma versão resumida da lista (Quadro 6) foi incluída abaixo para facilitar a consulta.

Quadro 6 - Lista dos locais selecionados para a entrevista

NOME	TIPO	DESCRIÇÃO
CENTROS CULTURAIS		
CAMPBELL HOUSE MUSEUM	Casa Museu	Instalado num edifício histórico tombado do século XIX, preserva importante coleção de mobiliário e objetos originais da família Campbell, destina-se a ser um centro de educação e divulgação abrigando diversas atividades artísticas e culturais.
DESIGN EXCHANGE MUSEUM	Centro de Design	Dedicado a celebrar talentos inovadores no Canadá e em todo o mundo e ao cruzamento das múltiplas disciplinas que demonstram o poder do design, inovação e tecnologia para os maiores desafios do mundo, com uma gama de atividades e exposições.
HARBOURFRONT CENTRE	Centro Cultural	Instalado em ampla área na orla de Toronto, trabalha com mais de 450 organizações comunitárias e hospeda mais de 4.000 eventos por ano, como teatro, dança, literatura, música, cinema, artes visuais e artesanato.

CENTROS DE COWORKING E DIVULGAÇÃO DE ARTE E CULTURA

ARTSCAPE	Rede de centros culturais comunitários com espaços de trabalho, de exposição e negócios de arte e cultura.	Grupo de organizações sem fins lucrativos que cria espaço para a criatividade e transformação das comunidades. Ao longo de mais de 30 anos, evoluiu de um fornecedor de estúdio acessível de artista em Toronto para um líder global em <i>creative placemaking</i> , alavancando as artes e a cultura como um catalisador para o desenvolvimento comunitário e urbano. Atua por meio de empreendimentos sociais no desenvolvimento imobiliário, gestão da propriedade, desenvolvimento de empreendedorismo criativo, etc.
401 RICHMOND	Centro de espaços de trabalho, negócios e exposições de arte e cultura	Edifício industrial de patrimônio histórico restaurado e adaptado, transformado em centro de arte e cultura, abriga mais de 140 artistas, produtores culturais, inovadores sociais, microempresas, galerias, festivais e lojas. Promove o desenvolvimento de uma integração entre comércio, cultura e comunidade.

INICIATIVAS E PROJETOS CULTURAIS E URBANOS

MYSEUM	Museu sem paredes	Organização que oferece programação de experiências envolventes por toda a cidade para interagir com a história, os espaços, a cultura, a arquitetura e as pessoas que representam Toronto. Com foco na co-criação e colaboração, permite que todos os Torontonianos participem da curadoria de narrativas sociais e históricas.
THE BENTWAY	Espaço Público	Espaço público inovador, que transforma 1,75 km sob a <i>Gardiner Expressway</i> de Toronto em um local de encontro para a população da cidade. Oferece atividades e eventos durante todo o ano, incluindo jardins, trilhas de skate, comodidades recreativas, mercados públicos, arte pública, exposições especiais, festivais, apresentações teatrais e musicais e etc.

Fonte: Elaborado pela autora, com base na pesquisa realizada.

4.2. Entrevistas e Análise de dados

As entrevistas foram realizadas de acordo com o andamento do mapeamento e a disponibilidade dos entrevistados. A definição de qual profissional entrevistar se deu por indicação de outros profissionais do local ou da rede de contatos formada pelo *Super Ordinary Lab* e a Profa. Suzanne Stein, que indicaram nomes a partir de uma escuta atenciosa sobre o projeto de pesquisa e as questões produzidas no

processo. Além disso, consultas sobre a estrutura corporativa, cargos e funções no site LinkedIn²⁵ e nos sites de cada local selecionado serviram de apoio para definição e confirmação dos nomes. Decidiu-se por priorizar profissionais líderes (diretores, gerentes ou coordenadores) ligados à programação, participação e engajamento da comunidade. Apesar do interesse pelo processo participativo em espaços que estavam em fase de projeto e implementação, devido a limitação de contatos e o curto prazo do intercâmbio, conclui-se que espaços em funcionamento por alguns anos, com experiências de sucessos e fracassos trariam contribuições mais relevantes para a pesquisa.

4.2.1 Perguntas das entrevistas

Além do desafio de estabelecer contatos e conseguir a disponibilidade do entrevistado, exceto por dois deles, todos foram contundentes em estabelecer até 1 hora para a entrevista. Com agendas comprometidas em uma cultura que valoriza pontualidade e desempenho, não havia a oportunidade de se prolongar por mais tempo em mais perguntas e se aprofundar em algumas questões caso houvesse interesse. Sendo assim, foi definido um roteiro de entrevista semiestruturado, com flexibilidade para aplicar as questões pertinentes e excluir outras, de acordo com o andamento da entrevista ou o surgimento de alguma discussão não prevista. Assim, com um roteiro sem rigidez foi possível estabelecer uma conversa fluida apesar de algumas barreiras do idioma.

O roteiro de entrevista semiestruturado continha as seguintes questões:

- O que é COMUNIDADE para você? E quem é a COMUNIDADE deste espaço?
- Qual é o PAPEL desta organização frente à comunidade e espaço público ao redor? Você vê esse lugar como um agente de transformação e/ou potencialização da comunidade e do território?
- Quais são os PROPÓSITOS das práticas participativas ou colaborativas que acontecem aqui?

²⁵ Rede social para fins profissionais. Site: <https://www.linkedin.com/>

- Quais são as ABORDAGENS artísticas e culturais em que estão focados para se conectar à comunidade?
- Que tipo de ATIVIDADES são promovidas aqui que incentivam o engajamento e participação da comunidade?
- Quais são os RESULTADOS esperados dessas práticas participativas e/ou colaborativas?
- Como acontece a participação? Existem FERRAMENTAS e formas específicas aplicadas para a participação?
- O que você gostaria de fazer, mas encontra barreiras para a realização? Quais são estas barreiras?
- Como este lugar se relaciona com o espaço público ao redor por meio de projetos e iniciativas? Você considera que estas iniciativas podem ser ferramentas criativas para a potencialização do território, da cidade, bem como seu patrimônio material ou imaterial?
- Como você vê o design hoje em uma abordagem mais ampla? Você considera o design como um campo que articula uma variedade de questões sociais em relação com a comunidade, cultura local e patrimônio material e imaterial, etc? Você entende o design como um agente para a transformação da cidade em uma esfera social e cultural?

4.2.2 Ferramenta para visualização das respostas

Em meio a explorações de técnicas participativas no *Super Ordinary Lab*, surgiu a ideia de produzir cartões que facilitassem a visualização das respostas das entrevistas, baseado na técnica *Card Sorting*. A ideia surgiu como experimento para obter um produto visual que permitisse compreender o resultado geral da entrevista sem necessariamente ser preciso ler a transcrição das falas. Assim, a Profa. Suzanne Stein propôs adaptar a técnica de *Card Sorting*, como meio de produzir uma visualização do resultado final da entrevista.

O *Card Sorting*, aplicado de diversas formas em projetos do laboratório *Super Ordinary Lab*, é uma técnica participativa usada para explorar como participantes

relacionam, agrupam, ordenam e classificam informações, tarefas e conceitos uns aos outros dentro de suas cabeças, sendo capaz de elucidar valores, ações, desejos e comportamentos dos participantes e produzir insights de mapas mentais. Além disso, o método pode ser usado quando se deseja gerar opções para estruturar informações ou identificar terminologias que podem ser mal-entendidas (designresearchtechniques.com/casestudies/card-sorting e HANINGTON, B. & MARTIN, B., 2012).

Geralmente usado no design de interface (HANINGTON, B. & MARTIN, B., 2012), adaptar o *Card Sorting* para entrevistas foi uma forma de envolver mais o entrevistado, facilitar o entendimento sobre o que seria perguntado e favorecer as associações e priorizações das respostas.

O processo de desenvolvimento começou ao identificar as perguntas chaves do roteiro da entrevista que poderiam gerar respostas significativas relacionadas à participação e engajamento da comunidade e à relação com o território. Ademais, era esperado gerar estímulo para falas que fornecessem mais informações e reflexões que não apareceriam em uma entrevista convencional. Outra expectativa com o uso da ferramenta era a possibilidade de associar os cartões entre as diferentes perguntas a partir da primeira, de natureza mais abrangente, até a última, de natureza mais específica.

Foram criados possíveis cartões-resposta para cada pergunta contendo palavras-chave com sentido amplo que, além de representar respostas possíveis de forma clara e visível, pudessem se tornar catalisadores de articulações, conexões e reflexões. Em formato de 5 por 5 cm os cartões foram produzidos em diferentes cores, como estímulo visual e meio de identificação de cada pergunta, visto que para cada pergunta foi atribuída uma cor. Conforme sugerido por HANINGTON, B. & MARTIN, B. (2012), cartões em branco foram disponibilizados para todas as perguntas dando liberdade ao entrevistado responder com suas próprias palavras e não escolher nenhum com palavra-chave ou acrescentar cartões adicionais a outros que lhe serviram.

Para criar uma visualização mais autoexplicativa, palavras-chave de cada pergunta, identificadas em fonte caixa alta no roteiro de perguntas apresentado no subitem 4.2.1, foram colocadas em cartões de forma elíptica na cor branca. Estes cartões eram colocados no lado esquerdo da mesa à medida que as perguntas eram

realizadas, para que os entrevistados posicionassem seus cartões-resposta alinhados a cada pergunta identificada pela palavra-chave.

Além disso, foram criados cartões retangulares na cor branca para que o entrevistado pudesse colocar de forma sucinta a resposta às perguntas mais conceituais “O que é COMUNIDADE para você? E quem é a COMUNIDADE deste espaço?”.

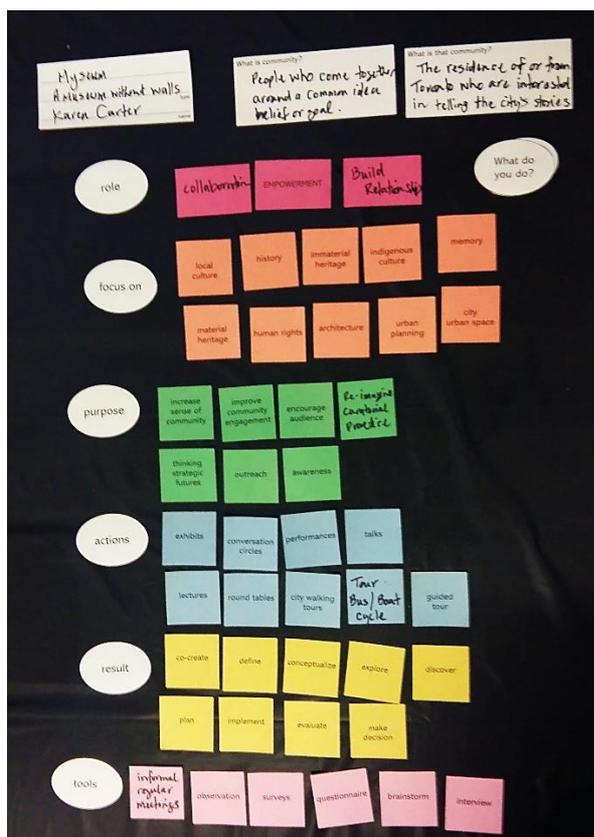
As entrevistas iniciavam sempre com estas perguntas conceituais com o propósito de dar uma dica do que se esperava obter com a entrevista – respostas sobre a relação do espaço ou iniciativa cultural com a comunidade e seu território. A partir disso, as perguntas eram realizadas na ordem apresentada no subitem 4.2.1 com a intenção de identificar as possíveis formas de participação que nem sempre são explícitas, assim como as possíveis ferramentas utilizadas como prática participativa que nem sempre recebem esta nomeação. Além disso, foram acrescentadas perguntas a fim de investigar como se dá a relação dos espaços culturais com o território, como contribuem para o *placemaking* e que tipo de ações e reverberações acontecem ao expandir suas paredes.

A ferramenta foi aplicada em seis das oito entrevistas realizadas. Uma das grandes barreiras de aplicação era o tempo disponível do entrevistado já que exigia no mínimo 1 hora de duração. Outra dificuldade era que a ferramenta não se aplicava a todos os entrevistados, tendo que ser interrompida durante o processo ou nem aplicada pois a atuação do entrevistado se dava de forma mais abrangente e as respostas abordavam uma atuação mais específica em termos de envolvimento com a comunidade por meio das práticas participativas. Mas de uma forma geral, notou-se que a afinidade do entrevistado com a ferramenta foi primordial para que a mesma funcionasse. Foi possível perceber que alguns entrevistados se sentiram estimulados, enquanto outros não manifestaram tanto interesse e motivação, revelando até mesmo um desconforto em se submeter a uma entrevista neste formato. De todo modo, mesmo estas entrevistas onde a ferramenta não foi bem-sucedida forneceram informações e reflexões valiosas para a pesquisa.

De todas as entrevistas, a realizada com a Diretora do *MYSEUM*, Karen Carter, foi a mais bem-sucedida em relação à ferramenta. À medida que as perguntas foram se revelando e os níveis foram avançando, a entrevistada se manifestava progressivamente engajada. O percurso de toda a entrevista está representado na Figura 25. Ao final, como ela havia apenas disposto os cartões em

linha (Figura 26) sem associá-los entre os níveis das perguntas, pedi a ela que tentasse reorganizar os cartões de modo que o primeiro nível da pergunta mais abrangente seguisse de ponto de partida para associação com os níveis seguintes. Neste momento, um mapa mental foi se formando através dos cartões onde um cartão desencadeava cada processo de participação desenvolvido pelo *MYSEUM*, como pode ser visto na Figura 27. Ao final, a entrevistada se mostrou entusiasmada com o processo dizendo que aquilo nem parecia uma entrevista e sim um exercício de mapeamento visual no qual evidencia pontos de discussão e fornece meios de articular respostas e fomentar reflexões, sugerindo que poderia ser usado em consultorias com a participação da comunidade.

Figura 26 - Foto do resultado ao finalizar a sequência de perguntas do roteiro da entrevista.



Fonte: A autora, 2018.

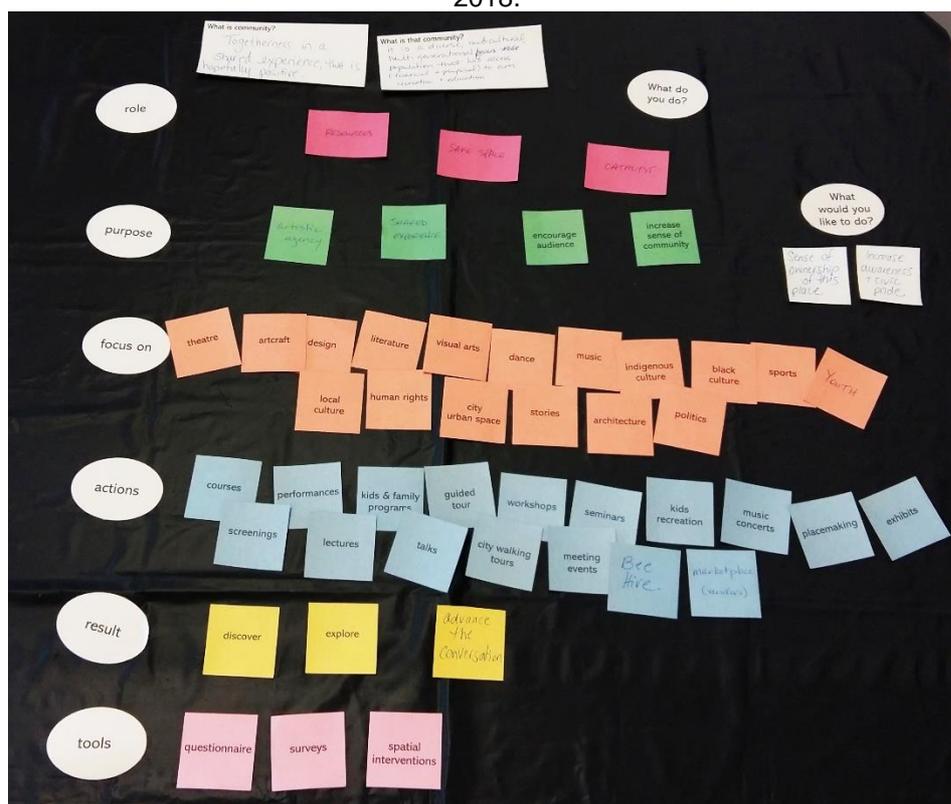
Figura 27 - Foto após reorganização dos cartões para associações da sequência de resposta.



Fonte: A autora, 2018.

A ferramenta também produziu bons resultados em outras três entrevistas realizadas. Com Iris Nemani, Diretora de Programação e Laura McLeod, Diretora de Engajamento Cultural do HARBOURFRONT CENTRE, foi possível visualizar toda amplitude de atuação do centro cultural a partir do papel e propósito que desempenha junto à comunidade, além de trazer à tona discussões sobre modos de participação (Figura 28). A pergunta final sobre o que gostariam de realizar e as barreiras para isso, também teve boa receptividade e gerou respostas e discussões. As entrevistadas falaram que se engajaram com as perguntas e a ferramenta pois são temas que estão sempre discutindo e avaliando. Ainda assim, foi difícil estabelecer associações entre cada nível de pergunta a partir da primeira já que a atuação do centro cultural é bem ampla.

Figura 28 - Foto do final da entrevista com Iris Nemani, Diretora de Programação e Laura McLeod, Diretora de Engajamento Cultural do HARBOURFRONT CENTRE, realizada em 07 de dezembro de 2018.

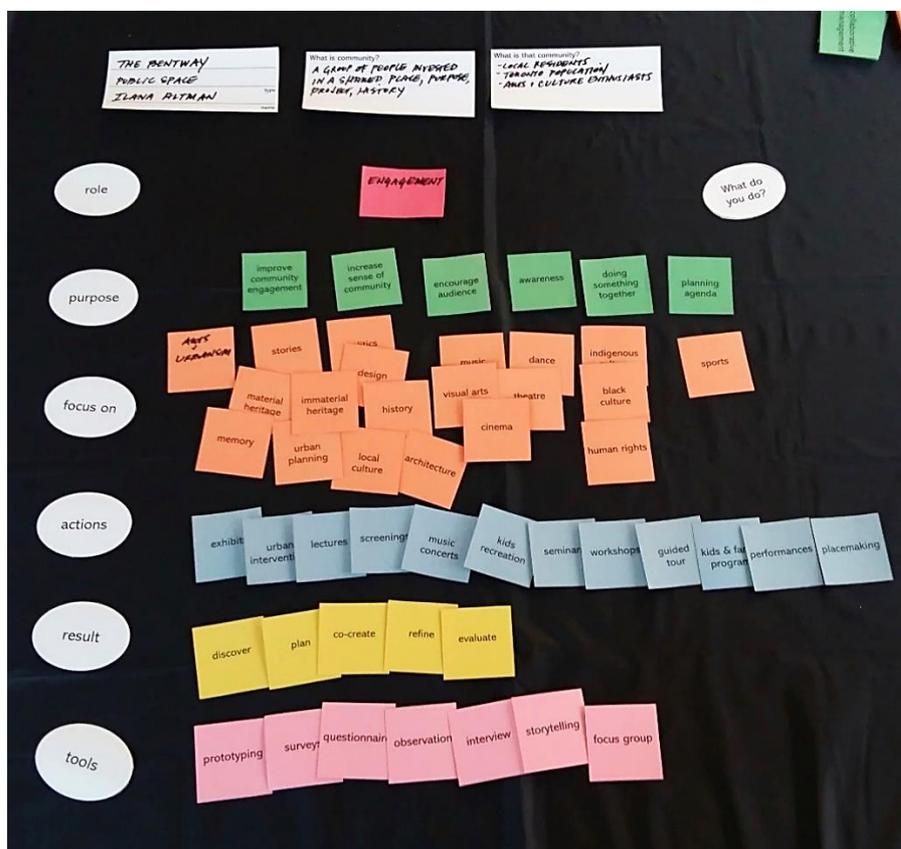


Fonte: A autora, 2018.

Com Illana Altman, diretora de programação do THE BENTWAY, também foi possível visualizar um mapa de ações da organização e formas de participação e engajamento, além de suscitar discussões sobre estes pontos. Porém, como a

entrevista anterior, não foi possível a entrevistada fazer associação entre os níveis pois todos os cartões estavam correlacionados (Figura 29).

Figura 29 - Foto do final da entrevista com Illana Altman, diretora de programação do THE BENTWAY, realizada em 04 de dezembro de 2018.



Fonte: A autora, 2018.

A entrevista com Sepideh Shahi, designer pesquisadora do projeto CODESIGNING CITIES do Centro de Pesquisa em Design Inclusivo (IDRC/OCADU)²⁶, foi realizada com o intuito de discutir as práticas participativas investigadas pelo centro de pesquisa. Nesta entrevista foi possível estabelecer algumas associações entre as respostas, além de promover uma discussão mais ampla sobre o que gostariam de fazer e as barreiras encontradas para isso (Figura 30). Além disso, como pesquisadora em design participativo e design inclusivo, Sepideh Shahi contribui com relevantes avaliações sobre a ferramenta.

Neste sentido, ela destacou como os cartões conduziam o processo de raciocínio do entrevistado, que por um lado pode ser válido pois ajuda a explorar

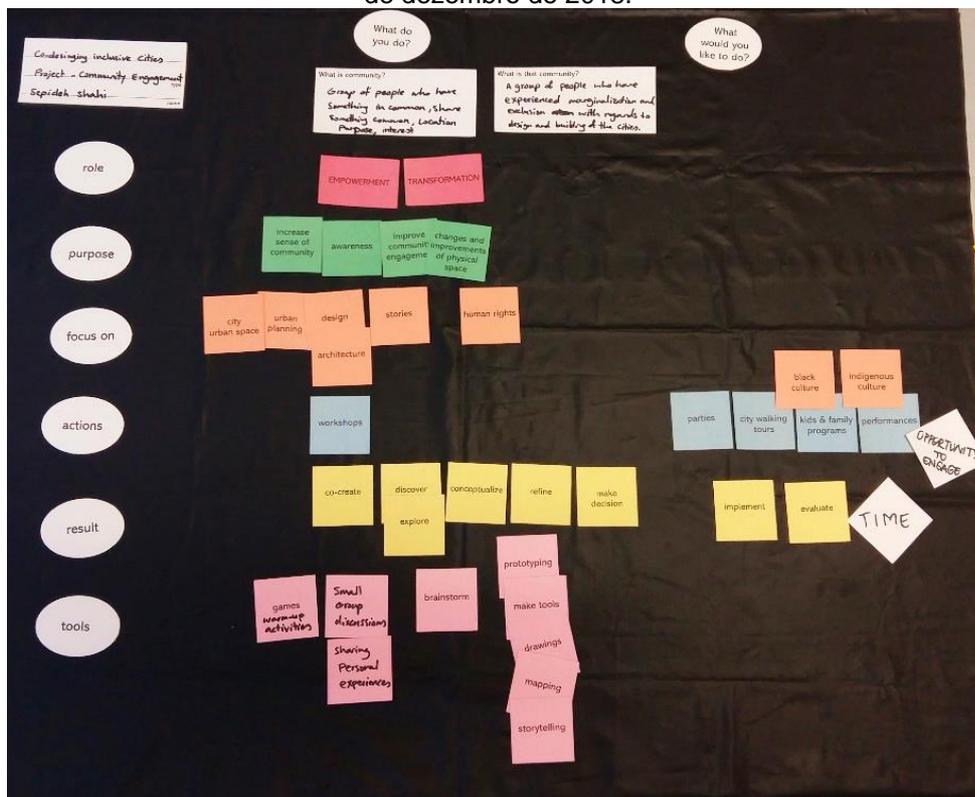
²⁶ Site do Projeto Codesigning Cities: <https://cities.inclusivedesign.ca/> . Site do Inclusive Design Research Centre: <https://idrc.ocadu.ca/>

possibilidades e a lembrar algo que poderia ser esquecido, mas ao mesmo tempo pode restringir respostas para o conteúdo dos cartões. Discutimos como poderia ser melhor dar um tempo para o entrevistado responder verbalmente ou mesmo apresentar um cartão em branco primeiro para depois apresentar os cartões com conteúdo, porém a limitação do tempo restringia esta prática e na maioria das vezes os cartões precisavam ser apresentados no momento da pergunta para que houvesse tempo hábil para cumprir o roteiro da entrevista. Além disso, discutimos como o uso de imagens nos cartões permitiria trazer diferentes associações de sentidos e significados, pois palavras trazem uma definição muito clara e restrita.

Por outro lado, ela ressaltou como o método pode facilitar o entendimento entre entrevistado e entrevistador quando há alguma dificuldade em se compreender o idioma falado durante a entrevista. Sendo também não nativa da língua inglesa, Sepideh Shahi lembrou das dificuldades enfrentadas durante entrevistas no seu doutorado e ponderou se uma ferramenta como esta poderia ter-lhe ajudado, pois frequentemente havia o receio de não entender algo dito pelo entrevistado ou vice-versa. Neste caso, a ferramenta se torna mais inclusiva por ter palavras simples e representativas que auxiliam no entendimento entre entrevistado e entrevistador promovendo uma melhor comunicação.

Outro ponto destacado por Sepideh Shahi foi a ferramenta não ser inclusiva para deficientes visuais ou para quem tem dificuldade de processar palavras. No entanto como foi adaptada para um grupo específico de entrevistados que não teriam estas limitações, isto não impactou na pesquisa.

Figura 30 - Foto do final da entrevista com Sepideh Shahi, designer pesquisadora do projeto CODESIGNING CITIES do Centro de Pesquisa em Inclusive Design (IDRC/OCADU), realizada em 03 de dezembro de 2018.



Fonte: A autora, 2018.

Em uma avaliação final da ferramenta, após aplicação em 6 entrevistas, os cartões que num primeiro momento foram pensados para dar visibilidade à entrevista, se revelaram como catalizadores de pensamentos, conexões e articulações em alguns momentos, todavia em outros tendiam a conduzir o pensamento do entrevistado. Neste sentido, foi possível perceber que os cartões em branco, embora não tão usados como se esperava, foram os mais valiosos da ferramenta visto que forneceram as respostas mais relevantes para a pesquisa, produzindo reflexões e insights importantes.

Provavelmente, se os cartões com conteúdo tivessem sido apresentados apenas após o entrevistado elaborar sua resposta, os cartões em branco poderiam ter sido mais usados. Porém, após alguns testes, o tempo limitado e a curiosidade do entrevistado em conhecer os cartões escritos se tornavam uma barreira para esta alternativa, sendo então pouco implementada.

Por fim, a ferramenta adaptada ainda não se mostrou eficiente como meio de visualização da entrevista, mas sim como articuladora de pensamento, ora positivo

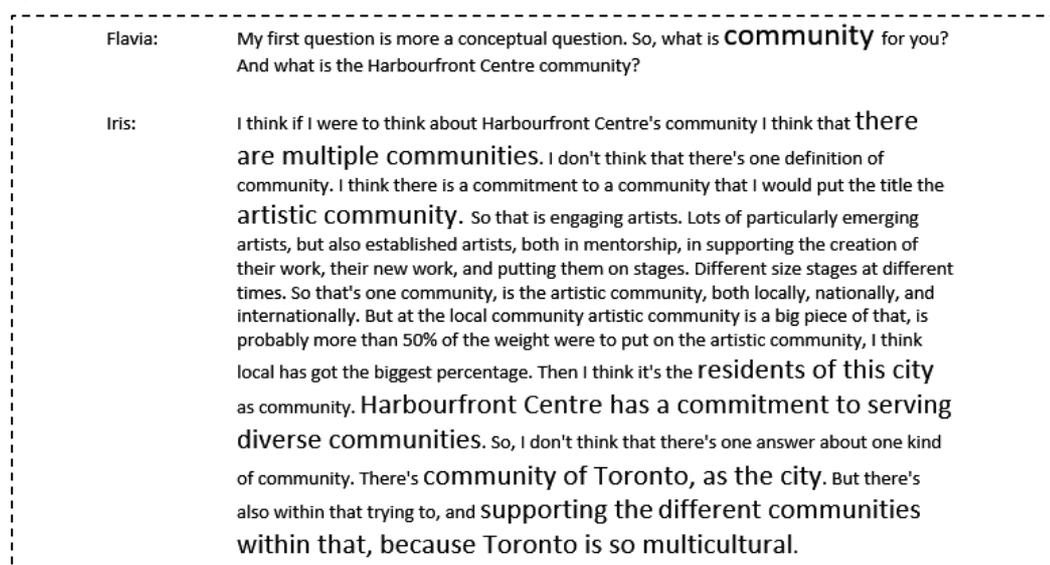
ora negativo. Em entrevistas com duração mais longa ou mesmo em conversas com mais participantes, a ferramenta tem significativo potencial para estimular discussões coletivas, engendrar pensamentos, produzir mapas mentais e insights relevantes.

4.2.3 Análise, categorização e síntese das entrevistas: método

Todas as entrevistas foram realizadas em língua inglesa e transcritas no mesmo idioma pelo serviço Rev²⁷. As traduções foram feitas de forma livre por mim.

O primeiro passo para análise das entrevistas foi uma leitura de todo o texto transcrito em inglês sinalizando, com aumento do tamanho da fonte, partes da entrevista que seriam mais significativas para esta pesquisa, de acordo com Figura 31.

Figura 31 - Imagem da transcrição de uma entrevista com as partes relevantes sinalizadas.



Fonte: Elaborado pela autora, com base na pesquisa realizada.

A partir disso, as partes ressaltadas foram sintetizadas, traduzidas e transportadas para uma planilha (Apêndice 03) onde cada linha representa uma entrevista e cada coluna uma pergunta da entrevista. Conforme dito anteriormente, as entrevistas seguiram um roteiro semi-estruturado, logo nem todas as perguntas foram feitas em cada entrevista. O tempo disponível e o encaminhamento da conversa direcionavam a seleção das perguntas. Ao alimentar a planilha, os dados foram sintetizados a fim de facilitar a análise e correlação entre as entrevistas.

²⁷ <https://www.rev.com/>

Após o preenchimento de toda a planilha, foi definida uma categorização das informações que atendessem às questões extraídas do Estudo de Caso Centro Carioca de Design, relatado no capítulo anterior. As informações sintetizadas das entrevistas foram então organizadas para uma visualização dos resultados mais relevantes quanto à 3 categorias: (1) Comunidade, (2) Participação e engajamento e (3) *Placemaking* e relação com o território.

Ao final, foi possível ter um quadro para cada categoria com a síntese das informações mais relevantes que forneceram algumas pistas para as questões centrais da pesquisa.

Conforme citado anteriormente, para facilitar a compreensão da discussão a seguir, a descrição dos sete espaços, projetos ou iniciativas culturais foi condensada no Quadro 6, no final do item 4.1, e a descrição detalhada se encontra no Apêndice B. Para mais informações sobre as entrevistas, a síntese das mesmas está organizada no Apêndice C.

4.3 Comunidade, participação, *placemaking* e relação com o território

Aqui será apresentada a articulação das informações analisadas e sintetizadas das sete entrevistas listadas no Quadro 6, assim como as discussões a partir das pistas que emergiram desta pesquisa em Toronto. Mais duas entrevistas foram realizadas, além de inúmeras conversas e visitas a lugares que não alimentaram a planilha do Apêndice 3, mas nutriram reflexões e discussões durante a pesquisa que estão colocadas ao longo da dissertação.

4.3.1 Comunidade

A palavra “comunidade” parece estar presente de forma muito mais ampla e predominante na vida cotidiana em Toronto do que no Rio de Janeiro. Em textos, falas, materiais de comunicação e sites, de organizações civis a instituições públicas e privadas, a palavra “comunidade” aparece como um tema central na governança,

reforçando valores democráticos, civilidade e direitos humanos no caminho da construção de uma sociedade justa e igualitária. Diferente de Toronto onde “comunidade” é empregada de forma horizontal para se referir a todo tipo de agrupamento de pessoas, no Rio de Janeiro observamos a palavra tomar outros contornos e ser usada geralmente para se referir a agrupamentos de moradores de baixa renda vivendo em situações precárias, sobretudo favelas.

Sem a pretensão de aprofundar o estudo da palavra nesta pesquisa, a intenção de iniciar as entrevistas com as perguntas “O que é comunidade?” e “Qual é a comunidade deste espaço ou projeto?” foi a de produzir alguns alinhamentos iniciais na conversa que reverberassem por toda a entrevista. Portanto, além da finalidade principal de elucidar quais comunidades seriam abordadas na entrevista, estas perguntas tinham o intuito de coletar a percepção do entrevistado frente a palavra “comunidade” na prática profissional exercendo sua função e no âmbito da cultura.

Ao perguntar o que era comunidade de uma forma geral nas entrevistas, a ideia predominante foi de grupo de pessoas que se unem em torno de uma ideia, crença, interesse, propósito ou que compartilham algo em comum como uma localização, uma origem, uma estória. Em sua maioria, as comunidades se formaram pelo propósito de construir um ambiente seguro, de confiança e apoio mútuo. Muitas são definidas por si próprias, por seus integrantes, muitas vezes de forma espontânea, já outras são organizadas por ativismo político representando forças de resistência.

Quando perguntado qual era a comunidade daquele espaço, projeto ou iniciativa, foram citadas as relacionadas à: (a) práticas artísticas e culturais como comunidade do teatro, da dança, da música; (b) áreas geográficas como a comunidade do entorno ou de um bairro; (c) interesses comuns para apoio dentro ou não de uma área restrita como por exemplo comerciantes das imediações da *Queen Street West*; (d) ativismo como a comunidade LGBT, indígena, negra; (e) países de origem por Toronto ter maioria imigrante como a comunidade italiana, chinesa, indiana, entre muitas outras. Em todos os locais entrevistados, foi relatado que havia várias comunidades sobrepostas e muitas compartilhavam interesses comuns. Os centros culturais mantinham relações participativas e colaborativas mais estreitas principalmente com as comunidades de práticas artísticas que influenciavam a programação por meio de diálogos constantes de apoio mútuo. (Figura 32)

Em casos mais específicos como o MYSEUM, por ter uma atuação abrangente espalhada pela cidade, sua comunidade era formada por residentes de Toronto interessados em contar histórias da cidade. Já o DESIGN EXCHANGE MUSEUM, como era de se esperar, abrigava a comunidade de designers, pessoas e instituições, escolas e universidades, interessadas em design e disciplinas correlatas. E num cenário mais distante, o projeto CODESIGNING CITIES, buscou grupos de pessoas que experimentaram marginalização ou exclusão no planejamento da cidade.

Embora a relação entre os espaços culturais e as comunidades se construir de forma espontânea por conta da proximidade, convivência ou compartilhamento do mesmo lugar, foi possível perceber que algumas iniciativas partiram de movimentos de uma das partes, que tinham interesses próprios e se alinhavam a interesses da organização.

Para o centro de *coworking* e divulgação de arte e cultura 401 RICHMOND, a formação da comunidade se deu a partir do momento de sua criação quando profissionais das mais variadas origens e atividades começaram a conviver e interagir diariamente, sobretudo nos espaços comuns durante o almoço, café e descanso. Em encontros acidentais e/ou planejados as pessoas que trabalham no edifício trocam ideias, serviços, se apoiam e formam uma “comunidade de prática”²⁸ (WENGER, 1998) e lentamente constroem um capital social. O resultado, segundo as entrevistadas Jenifer Bhogal e Amanda Stines, é um ambiente de apoio mútuo com senso de pertencimento e colaboração.

Neste sentido acontece de forma semelhante nas comunidades envolvidas nos projetos realizados pelo ARTSCAPE. Entretanto, seus projetos muitas vezes ativam comunidades que já existem, formadas por quem mora ou trabalha na região, e se fortalecem na elaboração de cada centro de *coworking* assim como no convívio diário do espaço em funcionamento. O ARTSCAPE inicia seu trabalho identificando as comunidades práticas que já existem na área onde tem interesse em intervir e a partir disso dá início a conversas e reuniões comunitárias para formular o projeto do espaço.

²⁸ Uma Comunidade de Prática é um grupo de pessoas que se unem em torno de um mesmo tópico ou interesse. Essas pessoas trabalham juntas para achar meios de melhorar o que fazem, ou seja, na resolução de um problema na comunidade ou no aprendizado diário, através da interação regular. (WENGER, 1998)

Figura 32 - Diversas comunidades com sobreposições de interesses (as sobreposições estão representadas sem indicar uma especificidade).



Fonte: Elaborado pela autora, com base na pesquisa realizada.

4.3.2 Participação e engajamento: meios e fins

No mínimo seis perguntas das entrevistas estavam direcionadas a entender como a participação e colaboração da comunidade se dão nos espaços e iniciativas culturais selecionados no mapeamento. Entender qual o propósito da relação com a comunidade e seu território, assim como as práticas participativas do espaço cultural atuam nessa relação foi o ponto de partida para compreender os contornos da participação e colaboração praticados entre as partes. A partir destas perguntas mais amplas, quanto ao propósito e papel, foi perguntado sobre quais eram as abordagens deste espaço em relação aos diversos campos artísticos e culturais para delinear quais eram os enfoques praticados e assim relacionar com as atividades desenvolvidas para engajamento da comunidade. Em seguida perguntas mais específicas tentavam extrair pistas sobre como a participação e colaboração acontece de fato, quais eram os resultados esperados e quais tipos de ferramentas eram empregadas. Apesar de buscar pistas para o que chamamos de design participativo e *codesign* ou design colaborativo, o interesse estava voltado para um entendimento mais amplo das práticas participativas e processos colaborativos

implementados sem que denominações mais técnicas e/ou voltadas para o campo do design estivessem tão claras e estabelecidas. Uma síntese dos resultados é apresentada no Quadro 7.

Karen Carter, diretora do MYSEUM, um museu sem paredes, expôs na entrevista que o principal papel do MYSEUM é o de promover a colaboração e potencialização da comunidade, assim como construir relacionamentos criando espaço para que as pessoas se sintam pessoalmente investidas no sucesso do Myseum e associadas a ele num alinhamento de interesses em mútuo benefício. Ela aposta que uma via de mão dupla é o caminho para a colaboração e potencialização da comunidade.

Já os espaços culturais, entre eles HARBOURFRONT CENTRE, CAMPBELL HOUSE MUSEUM, THE BENTWAY e os Centros de *coworking* e divulgação de arte e cultura 401 RICHMOND e ARTSCAPE, têm seu próprio espaço como o principal papel frente à participação da comunidade. Iris Nemani e McLeod falam que o principal papel do HARBOURFRONT CENTRE é o de oferecer recursos em expertise e estrutura, assim como um espaço seguro, tanto em termos culturais como políticos, no que concerne ao apoio uns aos outros. Neste sentido, busca ser um catalizador de transformações na orla do lago, um território antes ocupado por indústrias e que hoje sofre com a especulação imobiliária dos condomínios residenciais.

Num papel similar, Liz Driver, fala que o CAMPBELL HOUSE MUSEUM tem como papel facilitar o acesso às pessoas que precisam de espaço para expressões, encontros e eventos, estabelecendo uma via de mão dupla onde a comunidade tem transformado a casa assim como a casa tem transformado a comunidade. Nesse sentido, esta casa museu tem como papel também aprimorar o território com cultura no centro da cidade onde negócios e comércio são as grandes forças atuantes.

Illana Altman fala que o papel do THE BENTWAY junto à comunidade e seu território é o de engajamento a fim de ser reconhecido como uma nova plataforma no espaço público para programação cultural, recreativa, educacional, para famílias e toda comunidade que vive ao redor. Sendo assim, seu papel é de dar oportunidade para as pessoas estarem juntas compartilhando interesses e experiências no espaço público urbano num espaço antes sem uso.

Já os centros de *coworking* e divulgação de arte e cultura como 401 RICHMOND e ARTSCAPE tem o papel de prover espaços acessíveis para negócios

artísticos e culturais. O ARTSCAPE, com uma atuação bem mais ampla do que apenas prover espaços de trabalho compartilhados, entende que seu papel é de fortalecimento da comunidade, sobretudo artística, de uma certa localidade, e seu trabalho inicia com ouvir e engajar a comunidade, para que se sintam potencializados ao ter a sua visão incorporada como parte do que é construído.

Quanto aos propósitos mais comuns da participação entre os espaços culturais estavam: incrementar o senso de comunidade, o engajamento da comunidade, a consciência do espaço e o senso de pertencimento a fim de mantê-los vivos e em uso, ao mesmo tempo que criam a noção de lugar.

No HARBOURFRONT CENTRE e CAMPBELL HOUSE MUSEUM a comunidade artística está estreitamente envolvida com a curadoria. Grupos, coletivos e organizações de artistas da cidade levam sugestões sobre eventos e atividades a serem realizadas nutrindo a direção destes espaços culturais com diversas ideias. Os processos colaborativos se dão entre as comunidades artísticas quando estas propõem atividades aos espaços e ao mesmo tempo precisam de espaços para seus trabalhos. Em muitos casos, as colaborações se formam a partir das necessidades das partes. Cabe aos espaços culturais estarem abertos a constante diálogo e promoverem estas relações a partir das demandas destas comunidades. No entanto, apesar destas relações colaborativas, a programação e decisões finais são tomadas pela direção dos espaços. Neste sentido, em nenhum dos lugares entrevistados, a participação chega a níveis de tomada de decisão e gerenciamento.

Além disso, segundo Iris Nemani e McLeod, o que guia a curadoria do HARBOURFRONT CENTRE são as perguntas: “quais são as questões e discussões culturais contemporâneas específicas que estão acontecendo nesta cidade? E então onde acontece esse cruzamento?”

No THE BENTWAY, Illana Altman, fala que em alguns casos o modelo se aproxima mais de uma curadoria comunitária, onde a partir de uma chamada aberta para programas de incubação com suporte financeiro, de marketing e logística, projetos da comunidade de jovens voltados para cultura urbana são implementados de forma colaborativa.

Já no MYSEUM, além dos propósitos mais comuns já citados acima, Karen Carter destaca o propósito de reimaginar a prática curatorial visto que a ideia deve

vir debaixo-para-cima, emergir da comunidade. Ademais ela ressalta ser importante pensar em futuros estratégicos da organização junto com a comunidade.

Em todas estas organizações culturais uma parte da participação e engajamento se dá por meio do voluntariado. Há uma cultura de voluntariado que sustenta uma parte significativa do funcionamento das atividades. Os voluntários auxiliam na sensação de acolhimento e são críticos para a execução e apoio do que é realizado nos espaços culturais, sem participarem de decisões gerenciais e estratégicas. Olga Perron, do DESIGN EXCHANGE expôs que a experiência do voluntariado vem sendo muito útil para identificar futuros instrutores para as atividades da organização.

Nos centros de *coworking* e divulgação de arte e cultura, o propósito do engajamento reside na prosperidade baseada na colaboração para fortalecimento mútuo. Por se tratar de uma organização que implementa centros comunitários em diferentes bairros da cidade, para o ARTSCAPE o propósito primordial da participação da comunidade é evitar riscos do negócio. Para que o negócio tenha uma real relação com o território é preciso ter um amplo espaço de escuta e conversa com a comunidade na fase inicial do projeto. Sendo assim, o enfoque de cada espaço administrado pelo ARTSCAPE depende da comunidade onde o centro está. Caso contrário, um centro comunitário pode correr o risco de não ser útil para a comunidade.

Em muito do que foi falado nas entrevistas, percebe-se que boa parte da participação e colaboração se dá num processo quando interesses mútuos são alinhados. Para isso, é essencial promover o compartilhamento de experiências em espaços de encontro e troca entre a comunidade. De simples espaços comuns como cafés e áreas de lazer e relaxamento a atividades participativas, recreativas, culturais e artísticas.

Iris Nemani e McLeod, do HARBOURFRONT CENTRE, citam pesquisas, questionários e intervenções espaciais como meios de captar a participação e engajamento e colher opiniões e posições sobre o que está sendo promovido pelo centro cultural assim como explorar e descobrir o que pode vir a ser. Junto a isso, conversas são realizadas com associações e coletivos para o mesmo fim.

Karen Carter, do MYSEUM, defende a realização de reuniões regulares informais, sobretudo conversas individuais visto que há um nível de honestidade que se alcança apenas ao encontrar alguém e ter uma conversa “olho no olho” para

coletar informações sobre preocupações e aspirações. Apesar de investir também em pesquisas, questionários, *brainstorm* e observação a fim de conceituar, explorar, planejar, tomar decisões e implementar ações, Karen Carter relata que realiza conversas individuais para atingir dados mais ocultos e críticos, e é especialmente quando avalia, define e desenvolve co-criação.

Pesquisas, questionários, observações e entrevistas diretas para pedir um retorno direto do público a fim de descobrir, avaliar, planejar e refinar ações em geral também são algumas das práticas realizadas no THE BENTWAY, como relatou Illana Altman. Além disso, a organização investe em prototipação, quando projetos de protótipos são desenvolvidos com a comunidade a fim de, por exemplo, projetar e construir uma série de esculturas de pitas de skates junto a uma programação voltada para a comunidade de skatistas que depois seguiu para outros locais da cidade.

Quadro 7 - Síntese dos dados relativos à participação nos espaços culturais selecionados.

PAPEL	PROPÓSITO	RESULTADOS	ATIVIDADES/ FERRAMENTAS
Engajamento da comunidade	Engajamento da comunidade	descobrir	reuniões regulares informais
Potencialização da comunidade	Senso de comunidade	explorar	conversas individuais
Colaboração	Apropriação e pertencimento ao espaço	avançar na conversa	discussões em grupo
Compartilhamento de interesses e experiências	Noção de lugar	cocriar	brainstorm
Construção de relacionamentos	Curadoria comunitária e colaborativa	definir	entrevistas de feedback
Transformação e fortalecimento mútuo	Reimaginar práticas curatoriais	avaliar	pesquisas
Aprimoramento do território com cultura	Prosperar baseado na colaboração	conceituar	questionário
Catalisação de transformações do território	Se tornar parte do que é construído	tomar decisões	observação
Prover recursos em expertise e estrutura	Pensar futuros estratégicos	planejar	jornal comunitário
Prover espaço acessível e seguro	Ter real relação entre negócio e o território	implementar	compartilhamento de experiências
	Criar e mudar serviços	alinhar interesses	storytelling
	Aprimorar o espaço físico	ajuda mútua	mapeamento
	Manter o espaço vivo e advogar por sua preservação	divulgar	prototipagem
		divulgar o design como opção profissional	colaborações espontâneas a partir de conversas
			intervenções espaciais
			comitê consultivo da comunidade

Fonte: Elaborado pela autora, com base na pesquisa realizada.

4.3.3 Placemaking e relação com o território

Todas as organizações entrevistadas atuam em uma estreita relação com seu território considerando que a existência destes espaços culturais está diretamente associada às influências, reverberações e controle atuantes nos seus arredores, conforme está sintetizado no Quadro 8. Neste sentido, a maioria contribui para o *placemaking* no seu território por meio da programação cultural e assim produzem transformações em como as pessoas veem o espaço, assim como se organizam e usam. E em alguns casos, o *placemaking* também acontece por meio de intervenções físicas no espaço público ao redor.

Esse é o caso do HARBOURFRONT CENTRE, o mais importante espaço público na margem do lago, que permite livre acesso à orla central da cidade onde, quarenta anos atrás, era um terreno baldio de prédios industriais abandonados, desprovida de espaços verdes, instalações recreativas e atrações culturais. A revitalização teve início em 1976 e, a partir de 1991, o HARBOURFRONT CENTRE se tornou o coração deste processo de renascimento e transformação da orla atuando como uma plataforma para diversas manifestações artísticas, culturais e de celebração, a ponto de ser um modelo para outras cidades do mundo. Entretanto, segundo as entrevistadas Iris Nemani e Laura McLeod, a população de Toronto, após tantos anos apartada de sua relação com o lago por fábricas que poluíam e impediam o acesso, ainda tem dificuldade de reconhecer a cidade à beira da água e carece de compreensão de que o lago e a orla pertencem à cidade. Somado a isso, há uma barreira física, a via expressa suspensa para veículos automotivos *Gardiner Expressway*, que corta a cidade e a separa da orla. Para atenuar esta fissura, de acordo com as entrevistadas, é preciso criar percursos mais seguros, estimulantes, agradáveis e acessíveis até a orla, porém os conselhos e desenvolvedores da cidade não tem tomado decisões suficientes neste sentido. Enquanto medidas de planejamento e urbanismo não são tomadas, como até mesmo a improvável demolição da via expressa, o HARBOURFRONT CENTRE busca constantemente caminhos para aumentar a conscientização da orla próxima ao centro cultural como um lugar pertencente a todos os moradores da cidade e se dedica a diminuir a distância relacional dos moradores com o lago. Em toda sua área de 40.000 m² ao longo da orla, além de atividades culturais diversas, entre exposições, espetáculos

de dança e teatro, festivais de música e feiras de artesãos e produtores locais, são promovidas atividades culturais, educacionais, recreativas e de esportes náuticos à beira da água, como cursos de canoagem, caiaque e navegação, além da facilitação de acesso para barcos atracarem em sua margem. Como diretoras de programação e de engajamento, Iris e Laura, respectivamente, estendem a atuação em escolas e diversas comunidades divulgando e promovendo atividades para que consigam abranger mais pessoas interessadas em se envolver com comunidades específicas relacionadas ao lago.

Também com o desafio do *placemaking*, o THE BENTWAY é um projeto de espaço público que está transformando uma área negligenciada sob a *Gardiner Expressway* em uma próspera atração cultural e cívica. Voltado para cultura, esportes e recreação, o projeto foi criado para atender a carência cada vez maior nas grandes cidades por espaços públicos pensados para as pessoas. A área ao redor junto ao importante sítio histórico da cidade, o Forte York, foi recentemente ocupada por diversos condomínios residenciais aumentando a demanda por espaço de uso comum. O projeto surgiu da confluência da ideia do urbanista Ken Greenberg em dar uso àquela área e o interesse de uma fundação filantrópica em financiar um projeto de legado de um novo espaço público. A ideia central foi criar um lugar de lazer e encontro que favorecesse o convívio urbano e assim trazer vida a área embaixo da via expressa suspensa. Similarmente, este projeto não surgiu a partir da comunidade ao redor e há um esforço equalização de forças até que as pessoas se apropriem do lugar.

Por ser um espaço novo, onde os moradores ainda estão descobrindo o que podem fazer lá, Illana Altman fala que o objetivo das atividades desenvolvidas pelo THE BENTWAY é de ao longo do tempo tornar o uso mais passivo do que ativo, se transformando num espaço comunitário de fato. Portanto, a ideia é com o tempo afastar-se das atividades baseadas em eventos à medida que o espaço é incorporado à vida cotidiana dos moradores ao redor. Porém, ainda há dificuldade de encorajar o uso pelos moradores da redondeza, sem estar vinculado a eventos criados para atrair público. Como solução, a organização está trabalhando para promover um espaço de programação ativa e um espaço onde as pessoas podem determinar suas próprias atividades e seu próprio tempo, até que o reconheçam como um espaço público diversificado onde pode ser tanto para atividades de lazer como um caminho para o trabalho. Além da vocação do lugar em atrair jovens

engajados na cultura urbana, como skatistas, se discute a ideia de instalar um parque para as crianças a fim de atrair mais famílias das redondezas.

Já a CAMPBELL HOUSE MUSEUM é a construção mais antiga da cidade de York (antiga Toronto) e hoje está rodeada por prédios torres de escritórios e condomínios, pela prefeitura e pode ser considerada a porta de entrada para o corredor cultural e comercial da Queen Street, uma das ruas mais importante da cidade. Segundo Liz Driver, como diretora e curadora busca considerar o contexto onde está, do território, e refletir a cidade a sua volta através de exposições e arte participativa no interior da casa, no jardim e na área ao redor que provoquem conexões entre o prédio histórico da casa museu, sua história, seu entorno, a cidade e a comunidade artística. Além de receber encontros, palestras, conversas, eventos de música e teatro, a casa museu tem tido sucesso em apostar na arte participativa como forma de se comunicar com o território, atraindo atenção e apreciação do patrimônio histórico e produzindo reverberações culturais. Ademais, a CAMPBELL HOUSE MUSEUM está envolvida no projeto *Relic Park*, um caminho verde de aproximadamente 1 km de extensão conectando a casa até o parque da Galeria de Arte de Ontario, com um projeto paisagístico onde abrigará peças antigas de pedra, remanescentes de demolições da cidade nos anos 50, 60 e 70, que estavam esquecidas em um terreno na periferia. A reverberação entre antigo e novo, passado e presente, o verde e os arranha-céus da redondeza estará atuando em um espaço agora pensado para o convívio das pessoas, onde as mesmas poderão caminhar em um belo espaço verde por entre estas relíquias de pedra demolidas e esquecidas que incitam a memória e farão parte da experiência deste caminhar de tempos sobrepostos.

Já o MYSEUM, por ser um “museu sem paredes” com programação espalhada por toda a cidade, contribui para o *placemaking* de forma mais abrangente. Karen Carter, diretora e fundadora, advoga por um esforço contínuo de ir até bairros não favorecidos pelo turismo onde investimentos em geral não chegam, para encontrar as pessoas em seus espaços, onde elas veem valor e onde as comunidades estão criando suas próprias narrativas. A aposta é em explorar, incentivar e apoiar novas narrativas e práticas curatoriais a fim de emergir as vozes, valores, memórias de cada território. Com o intuito de potencializar estas ações, a organização promove programas de ações locais e um programa para a troca entre as comunidades trabalhadas.

Apesar da proposta inovadora do MYSEUM, Karen Carter argumenta que ter um espaço físico potencializaria a atuação de um museu sem paredes. Um espaço como âncora para abrigar pequenas e curtas exposições a fim de mostrar as ações realizadas nas diversas regiões, possibilitaria que as pessoas visualizassem os resultados produzidos pela construção de relacionamentos colaborativos de potencialização da comunidade.

Numa abordagem diferente, o 401 RICHMOND, um edifício de espaços de trabalho e divulgação para artistas e agentes culturais, inspirado nos princípios de Jane Jacobs, pode ser um modelo de novas geografias de *placemaking* e inovação. Muito do que acontece no 401 RICHMOND reflete as ideias da renomada visionária urbana em seu livro “Morte e Vida das Grandes Cidades Americanas” (JACOBS, 1961): “Ideias antigas às vezes podem usar novos edifícios; novas ideias precisam usar construções antigas”. A autora, conforme dito no capítulo 2 também fala da necessidade de diversidade dentro de uma comunidade. Neste caso ao produzir sinergia de inquilinos cria uma ecologia que apoia e fomenta negócios e criatividade. Com infraestrutura física e ideológica compartilhada, como um boletim informativo, dois cafés, um centro de aprendizagem infantil, espaços de reuniões, pátio comunitário e um jardim no terraço, além de mais de 100 espaços de trabalho e 12 galerias de arte, muitas vezes o RICHMOND 401 é referido como “uma aldeia em uma caixa”, de acordo com Jenifer Bhogal e Amanda Stines na entrevista. Ao potencializar as atividades comerciais, culturais e comunitárias dentro dessa imensa caixa, estabelece-se um bairro urbano viável dentro de uma única comunidade formada pelos inquilinos. A criação de lugar a partir da união destas pessoas cria um ecossistema interno que impulsionam pessoas de diversas origens a confiar umas nas outras, compartilhar ideias e dificuldades e novos tipos de trabalho em convivência, reverberando para fora desta “caixa”.

Por outro caminho, os centros comunitários de arte e cultura do ARTSCAPE atuam no *placemaking* a partir das potencialidades artísticas e culturais da comunidade e do território. Com o papel de promover eventos, feiras, atividades culturais e espaços de trabalho acessíveis, os centros favorecem a fixação de artistas e agentes culturais em seus bairros, bem como contribuem no convívio diversificado do espaço urbano.

O ARTSCAPE é uma rede de organizações envolvida em quinze espaços espalhados na cidade, onde planeja e administra prédios de *coworking* e moradia,

entre estes sete são centros comunitários de arte e cultura já implementados e em funcionamento. Fundado em 1986, o ARTSCAPE foi pioneiro na ideia de compartilhamento num momento em que o mercado imobiliário estava em alta e a prefeitura estava reprimindo espaços de trabalho ilegais de artistas em edifícios e armazéns ocupados por questões de saúde e segurança. Somado a isso, alguns bairros antes ocupados por artistas haviam perdido muito do seu caráter vibrante e boêmio pelo processo de gentrificação. Com este desafio, o ARTSCAPE em seus primeiros anos esteve direcionado a criar um espaço seguro e acessível para as artes e hoje trabalha na interseção entre arte e cultura, negócios, ativismo comunitário, filantropia, desenvolvimento urbano e políticas públicas.²⁹

A metodologia da ARTSCAPE consiste em construir projetos de espaços a partir do zero, geralmente construções antigas subutilizadas da Prefeitura, com o apoio das comunidades locais, refletindo assim os interesses compartilhados de várias partes interessadas e gerando valor para todos. Além de espaços de trabalho para artistas e agentes culturais, recentemente iniciou um novo modelo em que mistura aluguel e compra de unidades residenciais para famílias de artistas em prédios remodelados para este fim. Além disso, o ARTSCAPE hoje tem um centro de empreendedorismo dando suporte a artistas com cursos, consultoria e incubação.

Para dar base a todos os tipos de atuação, recentemente o ARTSCAPE criou o laboratório de inovação chamado *Creative Placemaking Lab*³⁰ destinado a alavancar a arte e a cultura como um catalisador para o desenvolvimento urbano e comunitário. Experimentando formas de construção de cidades por meio das artes, planejamento urbano, engajamento comunitário e inovação em negócios, este laboratório trabalha reunindo parcerias com filantropos, desenvolvedores privados, ativistas comunitários, organizações sem fins lucrativos e o setor público. Seu objetivo é desenvolver soluções para a crise de acessibilidade a espaços de trabalho e moradia, contribuindo na construção de conhecimento sobre os ecossistemas dos espaços culturais e assim desenvolver ferramentas de políticas, estratégias e abordagens de apoio para artistas e agentes culturais.

Reunindo ideias de como devem ser os novos espaços a partir do que a comunidade precisa, o trabalho do ARTSCAPE envolve conceituação, planejamento

²⁹ Artscape 5.0 - Strategic plan 2018-2022 disponível no <https://www.artscape.ca/wp-content/uploads/2017/10/Artscape-Strategic-Plan-2018-to-2022.pdf>

³⁰ Laboratório de *Placemaking* Criativo (Tradução minha)

e suporte na execução dos edifícios. Na entrevista, Assaf, diretor do laboratório, fala como o ARTSCAPE pensa o papel dos centros no futuro de bairros e cidades. O cerne deste papel é planejar os espaços de acordo com as demandas e desejos da comunidade, a fim de potencializar a arte e cultura daquele bairro e minimizar o deslocamento de moradores e artistas ocasionado pela gentrificação. Além disso, tem como papel promover uma mudança de como as pessoas veem o bairro onde atuam e assim atrair interesse e investimentos associados às potencialidades da comunidade e do território. Pessoas que até então tinham receio de circular por certos bairros, hoje caminham por suas ruas, favorecem o comércio local e produzem eventos, de negócios a casamentos, nos centros do ARTSCAPE. Portanto, os projetos implementados se mostraram potenciais agentes de mudança e de construção de comunidades vibrantes e dinâmicas, demonstrando consistentemente que alavancar o poder das artes no desenvolvimento urbano ajuda artistas e constrói comunidades.

Ao perguntar na entrevista sobre a discussão quanto aos artistas serem considerados agentes de gentrificação, Assaf fala que, atualmente, o envolvimento de unidades residenciais nas novas áreas trabalhadas leva ao desenvolvimento de políticas públicas para garantir a quantidade de unidades acessíveis igual ao número de residentes da comunidade. Ou seja, por exemplo, num novo espaço criado para 17 mil pessoas, reserva-se os 7.500 originais da comunidade. Ele assume que é um trabalho difícil e nem todos irão permanecer e é da natureza dos bairros se transformar, no entanto acredita que esta abordagem minimiza significativamente este deslocamento.

Este desafio não só se mantém como cresce a esferas milionárias sem precedentes nos últimos anos com a aceleração da construção de arranha-céus no centro da cidade de Toronto. No estado de Ontario, onde está Toronto, a taxação de terrenos é calculada a partir do potencial referente ao que pode vir a ser naquele metro quadrado. Partindo do potencial que um terreno pode abrigar um prédio de 40 a 100 andares, é possível imaginar o valor de um espaço ocupado pelo 401 RICHMOND, por exemplo, chegando a meio milhão por ano³¹. Após muitas pressões, recentemente foi criada uma política pública para garantir uma taxação diferente quando o espaço é destinado a fins culturais. Algumas poucas

³¹ <https://www.pps.org/article/shared-work-spaces-and-the-power-of-place>

organizações, entre a URBANSPACE (administradora do 401 RICHMOND), ARTSCAPE e as demais citadas nesta pesquisa conquistaram esta base de cálculo diferente para garantir a acessibilidade de seus espaços.

Quadro 8 - Síntese dos dados relativos às relações dos espaços culturais com o território.

PLACEMAKING E RELAÇÃO COM O TERRITÓRIO

Estimular o senso de lugar e pertencimento nos espaços públicos.

Estimular a relação com o lugar através de eventos, concertos, feiras, festivais e recreação.

Considerar o contexto do território e refletir a cidade a sua volta através de ações que conectem edifício, história, entorno, a cidade e os artistas.

Tornar espaço público urbano sem uso em nova plataforma para programação colaborativa e lugar de encontro.

Ser reflexo da vida cultural do território.

Ir e encontrar com pessoas em seus espaços num processo contínuo, onde suas narrativas estão sendo criadas e as pessoas veem valor e comunidade.

Fazer emergir novas narrativas do território.

Pensar o papel dos centros comunitários de *coworking* e divulgação de arte e cultura no futuro de bairros e das cidades.

Organizar espaços compartilhados de acordo com as demandas e desejos da comunidade a fim de potencializar arte e cultura daquele bairro e minimizar deslocamento de moradores e artistas.

Promover uma modificação de como as pessoas veem o território.

Fonte: Elaborado pela autora, com base na pesquisa realizada.

5. ENTRELAÇAMENTO DAS DUAS EXPERIÊNCIAS

Em meio a um ecossistema de iniciativas culturais, a pesquisa em Toronto manteve-se mais focada em 2 categorias apresentadas: Participação e engajamento e *Placemaking* e relação com o território. Não só a atuação de cada espaço, projeto ou iniciativa, mas a pesquisa também esteve direcionada à interrelação entre eles em uma teia de influências, reverberações e impactos na cidade. A partir disso, foi possível elaborar reflexões e entrelaçamentos com o Estudo de Caso do capítulo anterior.

Em toda a pesquisa em Toronto não encontrei processos colaborativos sendo realizados por métodos e ferramentas de design participativo nos lugares pesquisados. Contudo esta é uma percepção limitada ao tempo disponível para explorar cada lugar, não representando a realidade de todos os processos que poderiam estar em andamento na esfera cultural da cidade. Quatro meses em uma cidade a ser explorada foi um tempo curto para uma pesquisa mais aprofundada.

Foi possível encontrar mais projetos participativos e colaborativos no campo das artes, como as comunidades de artes que desenvolvem projetos inspiradores promovendo atividades, intervenções ou até mesmo longos processos criativos com a comunidade em geral relacionados ao *placemaking*. Em destaque entre as comunidades de teatro, há a *Mabelle Arts*³² que conduz projetos durante o verão em parques verdes públicos na zona oeste da cidade. Ou a *Community Arts Guild*³³ que, em diversos espaços culturais e bibliotecas públicas num bairro da periferia, desenvolve o projeto *Interlacing*, entre outros, que consiste em uma obra colaborativa de tear memórias pessoais em tiras de tecido onde o processo de estar junto se coloca mais essencial que o resultado.

Outras iniciativas inspiradoras experimentadas neste tempo em Toronto foram caminhadas com áudio-guias produzidos e disponibilizados por uma galeria digital, a *Koffler Digital Gallery*³⁴. No projeto *Passing Through*, o participante pode fazer uma caminhada, em ruas da cidade, orientada por uma gravação com referências

³² <http://www.mabellearts.ca/>

³³ <http://communityartsguild.ca/> e <http://communityartsguild.ca/interlacing-2018/>

³⁴ <https://koffler.digital/passingthrough/>

históricas e artísticas. O participante tem uma experiência poética de fruição acessando outro espaço-tempo das ruas da cidade por meio das falas e músicas do áudio-guia. Num modelo mais presencial, diversos museus também promoviam caminhadas com guias por sua vizinhança com a intenção de disseminar história, memória e conhecimento em geral.

Estas atuações trazem luz a algumas propostas elaboradas pelo Eixo Territorial no Workshop Centro Carioca de Design: Futuros Possíveis. Somadas aos resultados das entrevistas quanto ao *placemaking* e à relação com o território, sintetizados no Quadro 8, foi possível produzir um arcabouço de direções a serem consideradas em futuras estratégias para o CCD.

5.1 Pistas para processos participativos e/ou colaborativos

Ao abordar design, os entrevistados relacionavam predominantemente com oficinas de criação de produtos, realizadas em alguns espaços culturais ou ao próprio projeto de arquitetura do espaço. Não havia a correlação de processos participativos ou colaborativos com metodologias de design estruturadas, nem com o desenho de cenários, estratégias ou serviços. Mesmo assim, a pesquisa forneceu algumas pistas para processos participativos em espaços culturais, assim como para ações em seu território que podem ser valiosas para construir abordagens por meio do design.

Ao mesmo tempo, foi possível perceber que a participação é algo amplamente praticado na programação dos espaços culturais através de conversas, reuniões, pesquisas, voluntariado, assim como está presente nas políticas públicas como condição para realização de diversos tipos de projetos.

Durante as entrevistas, algumas vezes os termos participação e engajamento seguiam desvios de entendimento devido a representarem conceitos bem amplos. Os entendimentos variavam desde interagir com uma obra ou exposição, ser voluntário em alguma atividade até de fato estar em algum processo participativo. O termo colaboração produzia ainda outros contornos difusos.

Entender como estes processos podem se dar intuitivamente ou espontaneamente pode ser tão valioso como encontrar práticas estruturadas nos

parâmetros do design participativo. Este modo traz à tona naturezas de participação e colaboração genuínas e inspiradoras que provocam reflexões quanto a integração de campos de conhecimento. Nesse sentido MANZINI (2017) advoga por um design aplicado a ativar, sustentar e orientar processos, e para isso, é preciso primeiro dar visibilidade o estado das coisas e as oportunidades, assim como evidenciar desejos e posicionamentos em consenso e dissenso.

Por fim, não era esperado que se pudesse produzir um mapa de todas as práticas participativas e processos colaborativos da cidade em tão pouco tempo de pesquisa, contando ainda com o tempo para a adaptação da vida em outro país e as dificuldades geradas pela língua e costumes. As entrevistas trazem a percepção do entrevistado por meio da atuação de cada um, sobre o lugar onde trabalha e como cada lugar se posiciona em relação as questões levantadas.

Ao mesmo tempo, o mapeamento e todo o processo da entrevista, desde a elaboração das perguntas até a análise dos resultados, estiveram sob as lentes de uma pesquisadora do Rio de Janeiro onde os contextos sociais, culturais e econômicos são profundamente diferentes da vida em Toronto. Além disso, as condições climáticas entre Rio de Janeiro e Toronto são extremamente diferentes e influenciam significativamente o modo de ser e viver na cidade.

Enquanto a pesquisa em Toronto acontecia, era possível traçar paralelos, diagonais e perpendiculares da afetividade e civilidade de cada lugar. O cuidado de trazer dados e reflexões sem reforçar modelos hegemônicos esteve presente em toda pesquisa numa tentativa de equilíbrio de forças para uma criação contagiada e engendradora por nossa natureza, história e cultura. Muito do apresentado aqui pode não ser novo, mas oferece um panorama de como estas forças se engendram no mundo neste cenário específico.

Entre as pistas encontradas para a participação e engajamento da comunidade nos espaços culturais, e especificamente no CCD, a fim de contribuir no *placemaking* e criar maiores vínculos com seu território, estão:

- criar oportunidades de compartilhamento de interesses, experiências e histórias;
- construir relacionamentos de proximidade em um espaço seguro para se chegar às demandas e críticas mais ocultas;

- criar uma via de mão dupla onde as pessoas reconheçam benefícios claros para suas vidas, se sintam investidas e atreladas ao objetivo do espaço e se sintam parte do que é construído;
- criar espaços para a prosperidade baseada na colaboração para um fortalecimento mútuo;
- reimaginar práticas curatoriais coletivas a fim de favorecer novas narrativas e ter uma relação real com o território.

Esta lista traz um direcionamento para uma abordagem de design participativo e colaborativo que contribua na potencialização do papel do CCD como agente de transformação do território. Assim, metodologias podem ser desenvolvidas para práticas participativas e colaborativas tendo estas contribuições como guia.

Mais especificamente sobre práticas de design participativo, em entrevista com Sepideh Shahi, designer pesquisadora do projeto CODESIGNING CITIES do Centro de Pesquisa em Design Inclusivo (IDRC/OCADU), ela expôs o desejo de explorar outros formatos que não workshops a fim de envolver pessoas que não são atraídas por esse tipo de formato. O desafio é conseguir chegar a processos de co-criação e prototipagem tão elaborados quanto os workshops podem possibilitar. Nesta tentativa reside a ideia de sair do modelo de oficina e tentar obter a mesma qualidade de opiniões e insights por meio de passeios a pé pela cidade, festas e programas para crianças e famílias.

5.2 *Placemaking* e relações de-cima-para-baixo e de-baixo-para-cima

Foram exploradas diferentes iniciativas que favorecem um ecossistema cultural formando uma teia de relações para o *placemaking* na cidade. Todas as iniciativas discutidas anteriormente têm uma relação intrínseca com *placemaking* no território seja por fazer renascer a orla da cidade (HARBOURFRONT CENTRE), dar sentido a espaços subutilizados (THE BENTWAY), potencializar prédios ou sítios históricos (CAMPBELL CASA MUSEUM), florescer novas narrativas e manifestações culturais em regiões pouco investidas (MYSEUM) ou fixar artistas e

agentes culturais em seus bairros de origem ou em processo de gentrificação (ARTSCAPE E 401 RICHMOND).

Dos centros culturais até escalas maiores como o ARTSCAPE, os exemplos selecionados aqui falam de um *placemaking* onde tende ao equilíbrio entre forças de-cima-para-baixo e de-baixo-para-cima (*top-down* e *bottom-up*). Os projetos partem do foco das potencialidades do território e de sua comunidade, algumas vezes com um envolvimento muito próximo da comunidade.

Algumas das iniciativas citadas neste capítulo partem de um processo de-cima-para-baixo onde governo ou doadores atendem a demandas e oportunidades legítimas num certo território. Com isso, é possível perceber que todas estas direcionam seus esforços de programação a fim de incrementar a apropriação do lugar pela comunidade, já que a iniciativa não partiu da comunidade, apesar de processos participativos no projeto de arquitetura e implementação. Neste sentido, traz uma reflexão quanto aos desafios de atingir um equilíbrio nos processos de-cima-para-baixo e de-baixo-para-cima, conforme acontece com o Centro Carioca de Design.

É fundamental que a comunidade se desenvolva social e economicamente junto com a valorização do seu território, protegendo e potencializando as práticas culturais vivas daquele território. De acordo com Jorge Melguizo, secretário da cultura cidadã entre 2005 a 2009 e do desenvolvimento social entre 2009 e 2010 em Medellín na Colômbia, o projeto de um espaço deve ser parte de um projeto urbano integral de construção social, um processo social construído com paciência a partir de um conhecimento profundo do território e das pessoas, de paciência para entender os ritmos da comunidade e somar-se a ela e de muita delicadeza.³⁵

Mesmo e principalmente devido às forças brutais da pressão do capital, profissionais de projeto, arquitetos, urbanistas, designers, entre outros devem incluir em seus trabalhos um pensamento crítico sistêmico e responsável para que projetos tenham um impacto positivo nas potencialidades culturais do território.

Além disso, devido à dificuldade de se prototipar espaços, é preciso recorrer a projetos de forma inacabada para permitir que a comunidade presencie a maneira como usa o espaço e responda a isso, contribuindo para decisões finais. Este é o exemplo do THE BENTWAY que optou por executar o projeto e inaugurar o espaço

³⁵ <https://cultura.estadao.com.br/blogs/julio-maria/como-a-cultura-venceu-o-crime-e-se-tornou-a-ultima-esperanca/>

em etapas a fim de obter o retorno da comunidade em novas ideias à medida que experimenta, se apropria do lugar e incorpora no seu dia a dia. Assim a organização busca gradativamente associar a programação e o projeto nova etapa aos recursos e potencialidades disponíveis e emergentes.

Neste sentido, um projeto de design deve compreender um caráter generativo e evolutivo no tempo, que abarque a diversidade criativa do território integrando campos e manifestações diversas de um ecossistema único de cada território. Segundo Manzini (2012), o acelerado desenvolvimento tecnológico e a transitoriedade da vida urbana e da cultura demandam projetos e processos flexíveis, escaláveis e adaptáveis que carregam um caráter evolutivo suficiente aberto para atender as transformações e problemas futuros que não podem ser totalmente antecipados. Luigi Ferrara (Decano de Design da *George Brown College - Institute Without boundaries*)³⁶, em entrevista concedida para esta pesquisa confirma ser necessário um novo tipo de pensamento sobre como se projeta as coisas. “Para incluir todos precisamos de um mundo que seja mais generativo e use menos recursos. Projetos não podem estar congelados, precisam permitir mudar e manter o equilíbrio continuamente.” Não há mais recursos para se desperdiçar em descarte e demolições. Portanto, projetos devem ser satisfatoriamente abertos e resilientes para que permitam alterações à medida que sistemas e culturas se transformam.

Ou seja, processos de design participativo ou colaborativo devem seguir os seguintes direcionamentos:

- pensamento crítico sistêmico
- caráter integrativo, generativo e evolutivo
- satisfatoriamente abertos e resilientes
- potencialização das práticas culturais vivas daquele território
- equilíbrio top-down e bottom-up

³⁶ Instituto sem Fronteiras. Site: <http://institutewithoutboundaries.ca/>

5.3 Caminhos do design no futuro e nos estudos de futuro

Além de nutrir os processos de design colaborativo com modos de participação que sirvam de inspiração, o objetivo final desta pesquisa exploratória foi a de fornecer pistas para uma maior participação do design na integração dos campos e florescimento dos espaços culturais e urbanos, assim como identificar oportunidades onde o design pode favorecer com suas metodologias participativas.

O *Park People*³⁷, por exemplo, é uma organização que dá apoio e mobiliza pessoas para ajudá-las na ativação do potencial dos parques verdes das cidades canadenses. Oferecendo ferramentas de informação e orientação para a implementação de eventos no espaço público, a organização facilita a realização de eventos e atividades de pequenos portes realizados por grupos de pessoas. Por site e atividades é possível acessar informações de todo o processo de autorização assim como de produção do evento.

Para uma das ruas mais movimentadas da cidade, um laboratório de pesquisa da OCAD University criou uma plataforma digital para consulta da população a fim de entender como os moradores imaginavam e o que esperavam daquela rua com a finalidade de gerar um maior convívio entre as pessoas. Para isso, fornecia uma sequência de perguntas com textos e recursos visuais para se chegar a uma associação de preferências e ideias³⁸.

O design pode dar suporte à especulação e imaginação coletiva de uma gama de iniciativas para favorecer o convívio urbano e valorizar a cultura local e memória do território, através de ferramentas de visualização e cocriação assim como através do seu potencial de articular e integrar diferentes práticas artísticas. A integração de diferentes campos de conhecimento promove uma combinação infinita de recursos criativos e artísticos, sejam eles visuais, musicais, literários, históricos, poéticos, sensoriais etc. Nesta vasta combinação encontra-se exemplos desde mapeamentos e inventários colaborativos criativos, caminhadas autoguiadas pela cidade, sobreposições de imagens e paisagens em diferentes tempos a projeções e projetos imaginários de futuros comuns.

³⁷ <https://parkpeople.ca/>

³⁸ <https://www2.ocadu.ca/news/ocad-faculty-conduct-king-street-pilot-survey>

Há esforços consideráveis de diversos setores para entender como o pensamento de design pode contribuir para inovação e estudos de futuro. A *OCAD University* vendo o crescente interesse do setor público e privado por estudos de futuro, incorporou à lista de mestrados oferecidos pela universidade o *Strategic Foresign and Innovation* com o propósito de buscar a amplitude do pensamento de design na integração com outros campos para se pensar estratégias de criação de serviços, experiências, produtos, comunicação visual, etc. Neste sentido, foi possível conhecer iniciativas do governo do Canadá explorando interseções entre design e estudos de futuro dispostas a contribuir para o desenho de políticas públicas em diversos setores, inclusive o setor cultural.

CONCLUSÃO

Inicialmente, a pesquisa apresentou o processo de expansão e integração que o campo do design tem construído para lidar com um mundo cada vez mais complexo. Nas últimas cinco décadas, teoria e prática vem associando o design a questões sociais, culturais e filosóficas a fim de expandir e integrar sua atuação na potencialização de pessoas, comunidades e territórios. Ao apresentar as abordagens de design participativo, *codesign* e design para inovação social, esta pesquisa expõe um arcabouço teórico, metodológico e ferramental com o objetivo de promover o convívio e a criatividade coletiva (SANDERS e STAPPERS, 2008) em processos dialógicos que abarquem amplamente as “questões de interesse” da comunidade (LATOURE, 2014). Sendo assim, estas abordagens abrem possibilidades de explorar o potencial democrático da participação, a fim de criar coletivamente visões de futuro e imaginários comuns (BINDER et al, 2015). Voltadas para um projetar “com” e não “para” as pessoas, estas abordagens elaboram meios de trazer não-designers para dentro dos processos de design. Neste sentido, o design para a inovação social está envolvido em aplicar e combinar diferentes habilidades do design para ativar, sustentar e orientar processos abertos e colaborativos, contribuindo desse modo para um ambiente favorável à elaboração de estratégias, serviços, espaços, produtos, etc. Para isso, é preciso primeiro dar visibilidade e tornar tangíveis interesses, posicionamentos, oportunidades e sistemas por meio de mapeamento, contação de histórias, construção de cenários, entre outros. (MANZINI, 2017).

Portanto, é fundamental seguir explorando a capacidade do design de se articular com outros campos de conhecimento, sobretudo as artes e ciências sociais. Após décadas de especialização das disciplinas, caminhamos para projetos e processos cada vez mais sistêmicos e integrados. Não há mais espaço para fomentar segregações e disputas de campos de conhecimento, sobretudo no âmbito da cidade onde um ecossistema abundantemente diverso, múltiplo e entrelaçado é sustentado e vivido por uma sociedade de múltiplas vozes, necessidades, carências, desejos e virtudes. Ao mesmo tempo, as cidades vivem fortes processos de apagamentos culturais, desterritorializações, padronizações e deslocamentos, fruto da globalização e do capitalismo. A transitoriedade da cultura e da vida urbana, junto

ao acelerado desenvolvimento tecnológico, demandam projetos e processos flexíveis, escaláveis e adaptáveis (Manzini, 2012) que carregam um caráter evolutivo suficientemente aberto para atender às transformações e problemas futuros que não podem ser totalmente antecipados.

Neste caminho, a pesquisa articulou o design a conceitos teóricos relativos a espaço, lugar e território, bem como explorou possibilidades de atuação do design em espaços culturais que favoreçam o *placemaking* e a relação com seu território. Além disso, alguns experimentos práticos foram testados, entre eles “dispositivos de conversação” (ANASTASSAKIS e SZANIECKI, 2016) em formato de jogo se mostraram uma potente ferramenta para tecer convergências e divergências entre um grupo.

No âmbito dos espaços culturais, o recente planejamento das cidades voltado ao *branding* e à infraestrutura globalizada em busca de investimento do capital global, coloca um imenso desafio quanto a vinculação dos espaços culturais ao seu território. Neste processo, é essencial impulsionar a criação viva do território, com seus saberes e singularidades, garantindo que a criatividade não estará setorializada entre designers, arquitetos e outros ditos criativos. Logo, cabe aos espaços culturais estabelecer uma relação próxima, aberta, evolutiva e sistêmica com o território, desenvolvendo formas de fortalecer conexões com a comunidade.

Assim, considerando os espaços culturais importantes agentes na potencialização do território, sua atuação requer uma programação dinâmica e versátil para dar conta das questões contemporâneas mais pulsantes do momento que abarquem de forma ampla as “questões de interesse” (LATOUR, 2014) da comunidade. Por meio da participação, espera-se repensar constantemente ações e reações a partir das respostas produzidas pela comunidade.

Ao contextualizar o workshop “Centro Carioca de Design: Futuros Possíveis”, levantou-se algumas questões importantes frente a sua missão de divulgar e promover o design como agente transformador da cidade, bem como o seu papel de trazer novos usos e restabelecer a dinâmica de ocupação do território, contribuindo para a valorização do patrimônio histórico e cultural da cidade. Conforme foi evidenciado no workshop, não havia um entendimento claro da atuação do CCD quanto às possíveis relações entre design, patrimônio e cidade. O workshop mostrou ser necessário não só reforçar a comunicação, mas principalmente alcançar uma coesão curatorial articulando com clareza o papel do design de integrar, conectar e

articular práticas e campos de conhecimento. Assim, esta pesquisa conclui ser de extrema importância que esta coesão curatorial seja direcionada a estreitar a relação do CCD com o território, frente as questões contemporâneas da cidade. O enfoque no design e no contexto urbano da cidade produzido a partir dos modos de vida do território são forças essenciais ao posicionamento do CCD. Neste sentido, foram destacadas as ideias produzidas no workshop relacionadas diretamente à relação do CCD com seu território que alimentaram a formulação das questões de pesquisa.

Sob o enquadramento dessas questões, a investigação em Toronto abarcou métodos de mapeamento, entrevistas semiestruturadas, bem como análise, categorização e síntese dos resultados obtidos durante o período. Assim, foi possível chegar a uma síntese de dados quanto à participação e engajamento e ao *placemaking* e relação com o território. Ademais, estes métodos se mostraram eficientes para se chegar ao entrelaçamento das duas experiências: o workshop “Centro Carioca de Design: futuros possíveis” (Capítulo 3) e a pesquisa de modos de participação e relação com o território a partir de espaços culturais em Toronto (Capítulo 4).

Com isso, foi possível produzir um arcabouço de direções a serem consideradas em futuras estratégias que visem o fortalecimento da relação do CCD com seu território, conforme apresentado no Quadro 8 do item 4.3. Portanto, estes direcionamentos respondem à questão de pesquisa quanto às formas de contribuição do CCD e demais espaços culturais da cidade para o *placemaking* e maior vinculação com seu território por meio da potencialização de sua comunidade, cultura local e singularidades que o constituem.

Por conseguinte, foram extraídas algumas pistas para a participação e colaboração em espaços culturais que podem ser valiosas na construção de cenários e demais abordagens de design. Ao mesmo tempo, foi possível conhecer alguns caminhos experimentados que lançam luz sobre a natureza de projetos e processos colaborativos e participativos. Estas pistas coletadas visam favorecer um equilíbrio de forças e emergir a potência das práticas culturais vivas de um território.

Entre as pistas encontradas estão: a abertura para o compartilhamento de interesses, experiências e histórias; a construção de relacionamentos próximos para se chegar às demandas e críticas mais ocultas; a construção de uma via de mão dupla para benefício mútuo entre os espaços culturais, parcerias e comunidade; a criação de espaços prósperos de colaboração para um fortalecimento mútuo; e

sobretudo a exploração de novas práticas curatoriais coletivas a fim de emergir narrativas do território em processo de apagamento.

Sendo assim, estas pistas respondem à segunda questão de pesquisa ao trazer direcionamentos para uma abordagem de design participativo e colaborativo que apoie a potencialização do papel do CCD como agente de transformação do território e da cidade. Com isso, estas contribuições podem guiar metodologias para o desenvolvimento e aplicação de práticas participativas e colaborativas no CCD.

Como foi possível perceber na pesquisa em Toronto, a participação já não é mais uma qualidade optativa dos projetos, é uma condição obrigatória. No Canadá há políticas públicas para garantir a participação, apesar de os parâmetros ainda serem abertos, não garantindo processos genuinamente participativos onde todas as vozes são consideradas. É preciso incorporar processos que permitam aos habitantes serem codesigners.

Neste sentido, entender como processos participativos e colaborativos acontecem de forma intuitiva pode ser tão valioso como encontrar práticas estruturadas nos parâmetros do design participativo. Trazer à tona formas de participação e colaboração democráticas é um caminho para provocar reflexões quanto a integração de diferentes campos de conhecimento, sobretudo as artes.

Além disso, as pistas produzidas lançam luz na formulação de parcerias entre instituições, empresas, governo e comunidade, sobretudo ao deixar claro a necessidade de se criar uma via de mão dupla. As parcerias hoje, mais do que nunca, são fundamentais para a manutenção e florescimento dos espaços culturais e precisam ser pensadas a partir de um benefício mútuo a fim de se sustentarem no tempo. Questionar quais são as necessidades das partes e atendê-las mutuamente é o começo do processo.

Uma das comparações mais alarmantes entre as organizações culturais investigadas em Toronto e as existentes no Rio de Janeiro, principalmente o Centro Carioca de Design, é o número de pessoas envolvidas em seu funcionamento. Olhar para as estruturas organizacionais em Toronto, é perceber como tiramos leite de pedra. É um desafio deixar de centrar esforços de ordem administrativa, econômica, social e política, com recursos e estrutura organizacional tão reduzidos. Enquanto os espaços culturais de lá estão discutindo como empregar recursos tecnológicos avançados, aqui o CCD ainda estava buscando meios para instalar acesso à internet.

Contudo, é essencial adquirir um entendimento aberto da gestão dos espaços culturais para não perder oportunidades que emergem no contexto do território e das possíveis parcerias com outros agentes de mobilização das práticas culturais territoriais, como principalmente outros espaços culturais do entorno e grupos de pesquisa de universidades com interesse em projetos no território.

Neste sentido, a conclusão dos entrelaçamentos das duas experiências consiste na proposição do CCD se tornar uma plataforma de articulação do território por meio do design e suas ferramentas. Explorando a capacidade do design em integrar campos de conhecimento e o potencial das abordagens de design participativo, *codesign* e design para inovação social em engajar pessoas e ativar, sustentar e orientar processos colaborativos, o CCD pode ser um centro articulador criando um ambiente favorável à elaboração de discussões, reflexões e estratégias para o território. A aposta é em uma plataforma que abarque o convívio de inteligências de diferentes naturezas - linguística, social, tecnológica, corporal-cinestésica, espacial e musical, atreladas à poesia e ao pensamento crítico e sistêmico. A intenção é de abrir um espaço-tempo de reflexão, de mistura de tempos passados, presentes e futuros para estímulo de ações de potencialização dos espaços do centro da cidade e colocar em movimento um processo de design potencializador das relações tratadas no CCD.

Neste processo, podemos pensar nos outros campos de conhecimento, não apenas no design, como também a arte, literatura, história, sociologia, antropologia, turismo e até mesmo as voltadas para tecnologia e exatas, como uma ampla rede de colaboração no Centro Carioca de Design. Assim, as escolas de design podem não apenas integrar-se com suas habilidades mais específicas de desenho e projeto, como na sua capacidade integrativa de pensar processos. Esta plataforma aproximaria ainda mais estudantes e pesquisadores entre si e com as questões emergentes da cidade por meio de cursos, oficinas, eventos, encontros. O CCD desempenharia seu papel de plataforma articuladora do território abrigando laboratórios de projetos de ativação de espaços, *placemaking* e de potencialização de singularidades do território, entre outros, por meio desta integração de campos de conhecimento com suas teorias, metodologias e práticas.

Além disso, o CCD poderia desempenhar seu papel de centro articulador do território ativando temas, ações e agendas integradas entre os espaços culturais do entorno. Buscando meios de alcançar o equilíbrio de forças de-cima-para-baixo e

de-baixo-para-cima, impulsionado pelo potencial das artes, da cultura e do design em apoiar o *placemaking*, os espaços culturais podem estar profundamente envolvidos num processo de ações direcionadas a expandir suas paredes físicas e institucionais e promover reverberação material e imaterial no território, sobretudo na Praça Tiradentes.

Portanto, com a integração de espaços culturais, comunidade, universidade e outras parcerias, o CCD se tornaria um catalizador de ações no território. Tendo em mãos todo arcabouço conceitual e ferramental do design participativo e do *codesign*, somado às articulações do design para inovação social, é possível desenhar ações, serviços, cenários e imaginar futuros comuns.

Por fim, esta pesquisa manteve-se concentrada na reflexão sobre a associação entre espaços culturais e o design, tecendo relações com o território por meio de processos participativos. Os resultados obtidos nos instigam a prosseguir a pesquisa desenvolvendo e experimentando métodos e ferramentas de design participativo, *codesign* e design estratégico levando em conta os entrelaçamentos e proposições aqui reunidos. A proposta de prosseguimento da pesquisa visa a elaboração de um framework de oficinas e laboratórios de projetos que exercitem a imaginação coletiva de uma gama de iniciativas e favoreçam o convívio urbano e valorização da cultura local e memória do território. Entre as possíveis iniciativas estão: inventários colaborativos, cartografias do território, laboratórios de traçados imaginários e percursos artísticos, mapeamento de parcerias e ações na cidade, laboratórios de novas práticas curatoriais e especulação de futuros cenários da cidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AKBAR, Poeti Nazura; EDELENBOS, Jurian. Positioning place-making: a systematic literature review. ACTAS ICONO14 – V Congresso Internacional Cidades Criativas, Porto, Portugal. Janeiro, 2017.

ANASTASSAKIS, Zoy.; SZANIECKI, Barbara. Conversation Dispositifs: Towards a Transdisciplinary Design Anthropological Approach. In: *Design Anthropological Futures*. London: Bloomsbury, 2016.

AUGÉ, Marc. *Não-Lugares: Introdução a uma antropologia da supermodernidade*. 4 ed. São Paulo: Papirus, 2004.

BINDER, Thomas; BRANDT, Eva; EHN, Pelle; HALSE, Joachim. Democratic design experiments: between parliament and laboratory. *CoDesign*, 11. 3-4, p. 152-165. 2015.

BORGMANN, Albert. The Depth of Design. In: BUCHANAN, Richard; MARGOLIN, Victor. (Eds.). *Discovering Design*. Explorations in Design Studies. Chicago and London: The University of Chicago Press, 1995, p. 13-22.

BRANDT, Eva.; BINDER, Thomas.; SANDERS, Elizabeth B.-N. Tools and techniques: ways to engage telling, making and enacting. In: SIMONSEN, J.; ROBERTSON, T. (Eds.). *Routledge International Handbook of Participatory Design*. Routledge London and New York, 2013, p. 147-181.

BRANDT, Eva. Designing Exploratory Design Games: a framework for participation in participatory design? *Proceedings Participatory Design Conference*, 2006.

CABRAL, Luiz Otavio. Revisitando as noções de espaço, lugar, paisagem e território, sob uma perspectiva geográfica. *Revista de Ciências Humanas*, Florianópolis, EDUFSC, v.41, n. 1 e 2, p. 141-155, Abril e Outubro de 2007.

CLARIDGE, T. 2004. *Social Capital Literature: Definitions of Social Capital*. Disponível no site: <http://www.socialcapitalresearch.com/literature/definition>. Acessado em: 19/06/2016.

COELHO, Teixeira. *Dicionário crítico de política cultural*. São Paulo: Iluminuras, 1997.

DEL GAUDIO, Chiara. *Design participativo e inovação social: a influência dos fatores contextuais*. Tese de Doutorado. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de Artes e Design, 2014.

ESCOBAR, Arturo. *Autonomia y diseño – La realización de lo communal*. Colombia: Editorial Universidad del Cauca, 2016.

FRIEDMANN, John. Place and Place-Making in Cities: A Global Perspective, *Planning Theory & Practice*, Vol. 11, No. 2, 149-165, Junho 2010.

HANINGTON, Bruce and MARTIN, Bella. *Universal Methods of Design: 100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions*. Rockport Publishers, 2012.

HARAWAY, Donna. *Staying with the trouble: making kin in the Chthulucene*. Durham and London: Duke University Press, 2016.

INGOLD, Tim. *Estar Vivo: ensaios sobre movimento, conhecimento e descrição*. Petrópolis: Editora Vozes, 2015.

JACOBS, Jane. *The Death and Life of the Great American City*. Nova York: Vintage, 1992; primeira ed. 1961.

KELKAR, Nikita Prakash; SPINELLI, Gabriella. Building social capital through creative placemaking. *Strategic Design Research Journal*, Vol. 9, No. 2, May-August 2016.

LATOUR, Bruno. *Reagregando o social: uma introdução à teoria do ator-rede*. Salvador, Bauru: Edufba e Edusc, 2012.

LATOUR, Bruno. Um Prometeu cauteloso? Alguns passos rumo a uma filosofia do design (com especial atenção a Peter Sloterdijk). In: *Agitprop: revista brasileira de design*, São Paulo, v. 6, n. 58, jul./ago. 2014.

MANZINI, Ezio. *Design: quando todos fazem design*. Tradução Luzia Araujo. São Leopoldo, RS: Ed. UNISINOS, 2017.

MARKUSEN, A.; GADWA, A. *Creative Placemaking*. National Endowment of the Arts, 60 p. Washington, 2010.

MELGUIZO, Jorge. Parques-Biblioteca de Medellín: da engenharia à jardinagem cultural. In: Seminário Internacional Cultura e Transformação Urbana, 22 e 23 de novembro de 2011, SESC São Paulo, *Anais*, São Paulo: Ed. Sesc SP, 2012. p. 27-32.

OLIVEIRA, Livia. O Sentido do Lugar. In: *Qual o Espaço do Lugar?* São Paulo: Perspectiva, 2012.

PAPANEK, Victor. *Design for the real world*. London: Thames and Hudson, 1971.

PPS (Project for Public Spaces), *What Is Placemaking?*
<https://www.pps.org/article/what-is-placemaking>, 2007.

RELPH, Edward. Reflexões sobre emergência, aspectos e essência de lugar. In: *Qual o Espaço do Lugar?* São Paulo: Perspectiva, 2012

RISLER, Julia e ARES, Pablo. *Manual de mapeo colectivo: recursos cartográficos críticos para procesos territoriales de creación colaborativa*. 1a ed. Buenos Aires: Tinta Limón, 2013.

ROBERTSON, T.; SIMONSEN, J. Participatory Design an Introduction. In: SIMONSEN, J.; ROBERTSON, T. (Eds.). *Routledge International Handbook of Participatory Design*. Routledge London and New York, 2013, p. 1 –17

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

SANDERS, Elizabeth e STAPPERS, Pieter Jan. *Convivial Toolbox: Generative Research for the Front End of Design*. BIS Publishers, Amsterdam, 2012.

SANTOS, F. P; DAVEL, E. Gestão de Equipamentos Culturais e Identidade Territorial: Potencialidades e Desafios. In: XVIII ENANPUR, 2017, Sao Paulo. *ANAIS XVII ENANPUR*, 2017.

SANTOS, Milton. *A Natureza do Espaço: Técnica e Tempo, Razão e Emoção / Milton Santos*. - 4. ed. 2. reimpr. - São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2006.

SZANIECKI, Barbara. To be or not to be a white limousine? arte, instituição e subjetividade: fricções na cidade. *Lugar Comum*. UFRJ, v. 1, 2013. p. 177-188.

SZANIECKI, Barbara et al. *Mapa-Paraça-Máquina: experimentos de design no espaço público*. Rio de Janeiro, 2017.

SZANIECKI, Barbara; VENTURA, Liana; ANASTASSAKIS, Phillipe Leon; TIBOLA, Talita. Mapa-Praça-Máquina: experimentos de design no espaço público. *Arcos Design*, Edição especial Seminário Design.Com. Rio de Janeiro, p. 163-179, 2017.

THACKARA, John. *In the bubble: designing in a complex world*. Cambridge, London: MIT Press, 2005.

TUAN, Yi-Fu. *Espaço e Lugar: A Perspectiva da Experiência*. Trad. Livia de Oliveira. São Paulo: Difel, 1983.

VENTURA, Liana; SZANIECKI, Barbara; TIBOLA, Talita. Co-design no Rio de Janeiro: experimentando o espaço público como espaço comum. In: XVIII NANPUR, 2017, Sao Paulo. *ANAIS XVII ENANPUR.*, São Paulo:2017.

WENGER, E. *Communities of Practice: Learning, Meaning and Identity*. Cambridge University Press. Cambridge. 1998

APÊNDICE A - Entrevista com Paula de Oliveira Camargo (Gerente do Centro Carioca De Design) realizada em 24/04/2018.

O que é Patrimônio para você?

Não sou uma pessoa formada na área de Patrimônio, meu estudo sobre Patrimônio aconteceu pelo fato de eu ir trabalhar no órgão de Patrimônio da cidade. Quando eu fui para a área de Patrimônio, a Subsecretaria de Patrimônio Cultural, Intervenção Urbana, Arquitetura e Design tinha acabado de ser criada e eu fui convidada especificamente para trabalhar nessa nova pasta que ia ser uma gerência de design ligada a essa subsecretaria dentro da Secretaria de Cultura, onde eu já trabalhava, na Prefeitura. Fui convidada a integrar a área de Patrimônio, mas eu nunca tinha conduzido um estudo formal sobre isso. Então, o meu conhecimento acadêmico sobre Patrimônio chegou a mim de conhecimentos diversos, da minha própria formação em Arquitetura, do meu mestrado em Bens Culturais e Projetos Sociais na FGV e do trabalho que desenvolvi através do mestrado onde entrei muito nas questões da cidade buscando, também, entender melhor sobre Patrimônio.

Existe uma conceituação clássica sobre Patrimônio com Cartas Patrimoniais e uma série de estudos de campo que tratam da questão do Patrimônio. Eu fui trabalhar com Patrimônio numa situação muito focada. Não tenho uma resposta acadêmica em relação a isso. Mas, pelo que eu venho estudando e trabalhando ao longo dos anos, entendo que há duas questões básicas envolvidas na conceituação de Patrimônio. A noção de RARIDADE e a noção de MEMÓRIA.

A noção de RARIDADE aparece principalmente quando se fala de patrimônio edificado, que é uma área grande do Patrimônio Cultural. Se há uma tipologia de construção em abundância, frequente e comum a um tempo e se, com as transformações da cidade, técnicas construtivas, ideais de produção de cidade, com passar do tempo aquela tipologia vai se perdendo, vai-se construindo em cima e destruindo áreas, busca-se então preservar aquela tipologia que se entende como de qualidade e que constituiu um passado, para que aquilo fique preservado e sirva não só como um registro, mas também como uma possibilidade de vivência e de fruição de certos tipos de ambiência.

Isso se vê muito na política do Corredor Cultural e na criação das APACS que são áreas de proteção de ambiência cultural, onde se preserva um conjunto de construções de tipologias consideradas de qualidade. Há uma vontade de buscar preservar ou tipos de edificações ou um tipo de ambiente construído que se identifica como de uma certa qualidade.

Existem muitas questões políticas, discussões sobre o controle urbano ao se criar áreas inteiras de proteção. Já se criticou muito o mecanismo de tombamento, de preservação como controle urbano para limitar gabarito. Foi bem presente na década de 90 e início dos anos 2000. Isso ficou muito em evidência quando se buscou elevar muito o gabarito em determinadas áreas da cidade e o mecanismo de preservação veio como uma resposta a isso, para manter uma certa ambiência urbana de qualidade.

Para além destas questões que podem ser muito práticas, mas que também buscam a permanência de certos elementos, eu venho entendendo o Patrimônio como um instrumento de criação para o futuro. Quando nós identificamos - digo nós, pois são muitos agentes - debates políticos e institucionais sobre o quê e por quê preservar com muitas pessoas e instituições, nestes momentos entendo que estamos selecionando o que queremos mostrar de passado e o que queremos ter de passado no futuro. E eu venho entendendo que o Patrimônio é, sim, uma preservação da memória, uma demonstração do que fomos e como fomos capazes de fazer, no campo da arquitetura, design, arte, saberes tradicionais. Mas também entendo o Patrimônio como potencial de transformação com a base histórica e cultural que a gente tem. Na esfera da cidade isto vem ficando muito presente.

Se eu tivesse que sintetizar o que eu entendo hoje como Patrimônio Cultural, diria que é aquilo que um determinado grupo seleciona como de valor e relevância para que permaneça como uma demonstração e como um valor para o presente e o futuro, desde a escala menor até os grandes patrimônios da humanidade. Entendo como instrumento para podermos entender como nós nos constituímos como seres humanos dentro de uma sociedade que busca criação de identidades, que busca entender como se constitui como grupo, como território. E a noção de raridade é importante pois muitas vezes o que motiva uma ação de preservação é a ideia de que aquilo está se perdendo. Na questão de saberes tradicionais, de patrimônio imaterial, isto se mostra também muito presente. Saberes como renda, bordado, uma série de

tradições que, com os aparatos tecnológicos e mudança dos modos de vida, muitos desses saberes, e muitos deles ligados a mulheres que saem para trabalhar... de repente se vê que em algum tempo em uma comunidade inteira pouquíssimas pessoas sabem fazer aquilo que um dia já foi muito tradicional. A ideia de preservar vem associada à ideia de resgate. É sempre uma vontade de entender de onde viemos, como começamos uma determinada história e identidade social como comunidade que habita o mesmo território, seja um bairro ou um país inteiro.

O que é Design para você?

Vou começar essa resposta da mesma forma como comecei a de Patrimônio. A minha formação foi em arquitetura, sempre tive muito interesse, mas pouco estudo formal sobre design na minha vida acadêmica até então. Fui convidada a trabalhar nessa gerência de design e comecei a buscar o que faria sentido estudar e pensar o design dentro da cidade do Rio de Janeiro e dentro do órgão de Patrimônio Cultural. Passei bastante tempo perseguindo uma ideia do entendimento do design como intenção de projeto, ação de projeto e pensamento sistêmico. (...) Entendendo o design nas disciplinas que envolvem ação de projeto. Nós, à época, começamos a pensar nisso abrangendo um pouco mais, a pensar como se debruçar sobre um objeto, pensar num objeto, através de ações de projeto integrado. O que mais nos motivou na inserção do design em uma gerência foi essa capacidade do design de integrar e pensar transversalmente diversos campos do saber para solução de problemas. A partir daí comecei a estudar mas, quanto mais me aprofundo, mais difícil me parece dar um conceito fechado do que é design. Atualmente vejo que o design está em tudo, mas falar isso parece tão vazio que não dá conta de explicar, mesmo. (...) Quando se pensa no design industrial, vê-se que está relacionado a uma mudança de forma de produção, de uma necessidade de produção em escala e de um desenho de objetos para atender a uma demanda industrial de produção. Mas quando se estuda design, percebe-se que estamos tratando de diversos campos e da relação entre esses campos e de como atuar como um facilitador das conexões entre os campos, fazendo que coisas possam se desenvolver através de metodologias de design. Eu, hoje, como integrante de um grupo de pesquisa na ESDI, vejo cada um com a sua pesquisa. Estamos buscando, através do design, refletir sobre o mundo, nos posicionar e buscar

soluções, seja através de projeto como é a maneira mais clássica, seja na própria ação de reflexão e de fazer essas conexões entre os campos e entre as pessoas e entender o que está acontecendo no mundo, e transformar isso positivamente para nos ajudar a entender quais são as nossas próprias necessidades. Passamos pela era do briefing. (...) Estamos passando, agora, por um momento de transformação, que é o de entender o design como processo. (...) Levando em conta, também, o problema da tradução da palavra design. No inglês, design é um substantivo, mas é também um verbo. A palavra dá conta dessa dimensão do design que é o processo projetual. Processo de pensamento sobre um determinado assunto. Esse pensar, como pensar junto e chegar a soluções através de processos de reflexão e ação sobre aquilo que se está planejando, pensando, projetando.

Como você vê a relação entre Design e Patrimônio?

Entendendo o design como processo, como intenção de projeto, como intenção de ação sobre um objeto, sobre o mundo, é possível estabelecer duas relações mais claras. Uma delas é o design como Patrimônio, a intenção de patrimonialização de artefatos, de coisas que foram ações de design. Edifícios importantes, áreas de ambiência cultural, paisagismo, o Rio tem milhares de exemplos, é uma cidade plena de ações de patrimonialização, tombamentos, não só de saberes como de elementos físicos - paisagem cultural da humanidade, cais do Valongo, Jardins do Burle Marx. Coisas que foram projetadas e reconhecidas como de muita qualidade e por isso merecem - a sociedade merece - ser preservadas para a construção de identidade com o passar dos anos. Além desse aspecto há uma outra associação: a de como ações de design podem atuar sobre aquilo que é identificado como Patrimônio, para de alguma maneira melhorar ou potencializar aquele elemento. Isso é algo que falamos muito no CCD: sobre como nos entendemos como uma célula no Centro da cidade do Rio de Janeiro, onde podemos pensar sobre como ter uma postura crítica de pensamento e reflexão sobre o ambiente em que estamos, que é um ambiente altamente preservado e com várias camadas de sobreposição de tempo e projeto de cidade, de construção arquitetônica de diversas intenções. Como se pode, através de ações de design, transformar esse espaço, esse ambiente, esse território, trazendo novas dinâmicas. Isso se vê não só nesse tipo de ação que a gente vem fazendo. O

CRAB¹, que está no mesmo território que a gente, também vem falando muito da relação entre design e artesanato. Vejo que existem ações como essas, ainda, em outros campos de saberes, como por exemplo o caso da Coopa-Roca², que também mantém sua sede na Praça Tiradentes. Acessar a comunidade de bordadeiras da Rocinha, buscar a conexão entre aquele saber tradicional e o design e criar novas coisas que venham a ser inovadoras, mais valorizadas.

Essa é uma visão que existe, não digo que seja a minha visão. A gente vê esse tipo de ação acontecendo pelo Brasil todo. A pesquisa da Marina Sirito³ trata desse tipo de trabalho junto ao Sebrae. Então, são visões de design e patrimônio. Pelo menos, na minha atuação, a visão que eu adoto e com que eu trabalho é essa: não a do design constituído que foi objeto de patrimonialização (isso existe dentro do Patrimônio Cultural), mas uma proposta de, através de ações de design, trazer dinâmicas e novas maneiras de entender e viver na cidade. Podem, inclusive, ser velhas maneiras. Há coisas que a gente perde e depois busca, entende que eram boas quando aconteciam. E, nessas ações de intervenção com o design, busca-se de uma certa forma recuperar esses modos de vida. Quando falamos de permanência nos espaços públicos na cidade, isso é algo que o Rio de Janeiro já teve muito, viveu isso intensamente por um período. As pessoas estavam na rua, circulavam por lazer, para fazer compras... Mas o tempo muda, a cidade muda, as percepções de segurança mudam, a própria legislação muda. A gente percebe um esvaziamento dos espaços públicos centrais da cidade, de pontos comerciais, são vários fatores. Mas como, através de ações integradas em que o design faz parte, também se consegue fazer com que a vitalidade continue existindo, com que as pessoas continuem frequentando e fruindo dos espaços públicos da cidade? Essas relações são modos de atuação do design junto ao Patrimônio, e são os modos como a gente vem buscando trabalhar. Não me atrevera a dizer que esta é "a" relação entre design e

¹ Centro Sebrae de Referência do Artesanato Brasileiro, situado à Praça Tiradentes 67-71

² De acordo com o site <<https://www.coopa-roca.com.br/>> (acesso em 9 de julho de 2019), "a COOPA-ROCA é um negócio social que integra e capacita artesãs têxteis de várias áreas da cidade do Rio de Janeiro." Anteriormente localizada na Rocinha, atualmente a Coopa-Roca ocupa um pavimento na Praça Tiradentes, 73 / 2o andar.

³ SIRITO, M. V. C. Os contornos de sentido do termo design no fomento ao artesanato no Sebrae. Dissertação de mestrado. Rio de Janeiro, 2017

patrimônio. Essa é uma das relações possíveis, e é a essa que eu venho me dedicando com o meu trabalho. Existem muitas relações possíveis.

Como você vê a relação do CCD com Design e Patrimônio?

O CCD existe numa casa, que não é aleatória, qualquer. Está na Praça Tiradentes, que é um sítio histórico preservado pelo governo federal, alvo do programa Monumenta, um programa do início dos anos 2000 de preservação de sítios históricos no Brasil todo, e o sítio histórico que foi selecionado no Rio foi a Praça Tiradentes. Isso é importante porque nesse programa se previa a recuperação de imóveis de vários tipos de propriedades, do estado, município, além da revitalização do espaço público. Embora este termo (revitalização) seja bastante controverso, é o que é usado no Caderno do Monumenta. Dentro desse programa várias ações foram feitas e essa casa, que é a casa onde morou a cantora lírica Bidu Sayão, foi uma das preservadas. A casa, composta por dois edifícios, pertence à Prefeitura. Antes, estava invadida. Houve uma ação de remoção, e essa casa terminou de ser restaurada no final de 2008. No início de 2009, com a mudança da administração municipal, do Prefeito Cesar Maia para o Eduardo Paes, essa casa ainda estava sem uso. Nessa época eu ainda era da Secretaria Municipal de Cultura, trabalhava na área responsável pela fiscalização desta obra. Então, essa casa tem uma história. É uma casa preservada, uma parte dela ainda muito semelhante à sua constituição como casa no século XIX. Mas, ao mesmo tempo, a parte que dá para a Praça Tiradentes só tinha a fachada e a estrutura do telhado. Essa parte foi reformada com um projeto contemporâneo no interior, e a outra parte foi preservada tal qual era originalmente. Eu conto isso porque é um fato muito emblemático para essa casa que se propõe a ser um centro de design. Podia ter acontecido qualquer coisa com a casa, estava vazia. Decidiram então que fosse a sede deste Centro Carioca de Design que até então não existia, se constituiu como um nome na Prefeitura em 2009 e foi inaugurado na casa em 2010. Então, quando você me pergunta sobre a relação do CCD com o Patrimônio e com o Design, conto essa história porque foi um pressuposto na época da implantação que nós nos fizéssemos várias perguntas. O que vamos fazer nesta Subsecretaria de Patrimônio Cultural, Intervenção Urbana, Arquitetura e Design? Por que design? Por que existir uma gerência de design? Então, foi falado em ter um centro de referência de design

e veio esse nome: Centro Carioca de Design. Naquele momento havia muitas disputas sobre essa casa. O pessoal da música achava que ali deveria ser algo relacionado a esse tema, enfim... Foi uma premissa buscar falar do design com essa relação com o Patrimônio, nessa casa que foi restaurada e está num sítio histórico reconhecido pelo programa Monumenta, nessa casa que tem uma parte preservada junto a um projeto arquitetônico contemporâneo. "Vamos buscar fazer com que esta casa seja essa célula que demonstra isso que estamos dizendo: que a relação entre design e patrimônio vai ser uma relação de se buscar dinamizar os espaços da cidade e os próprios espaços físicos que neles se inserem, em que esse pensamento está sendo formulado, e que é esta casa, um espaço potencial de dinamização desta área toda. Vamos mostrar que, ao se falar e fazer design, é possível trazer vitalidade ao patrimônio histórico que se busca preservar." Isso foi, então, uma das primeiras premissas da criação do CCD: criar essa relação entre design e patrimônio cultural. A gente buscou, então, fazer uma coisa que estava muito presente no discurso, que era: ações de design são capazes de trazer novas dinâmicas para o território, para o espaço da cidade, principalmente para espaços de preservação do Centro do Rio. Então, nós buscamos nessa casa um meio de provar que o que estávamos falando poderia ter um efeito prático visível. Um ponto de evidência dessa relação entre design e patrimônio seria essa casa, localizada num sítio histórico onde não seria óbvia a existência de um Centro de Design. Várias pessoas, muitas mesmo, falavam que deveria ser em Ipanema, Leblon, Gávea. A gente respondia que não queríamos ser uma loja, que não estávamos ali para mostrar sofás de milhares de reais, mas que a gente queria mostrar essa face do design que, relacionada ao Patrimônio Cultural da cidade, trazia como proposta novas dinâmicas urbanas neste espaço, neste território. Então, foi muito importante que o Centro Carioca de Design tenha sido implantado nesta casa, na área central da cidade, buscando mostrar como design - e as relações que podem vir através do design - podem alterar um pouco essa dinâmica de esvaziamento das áreas preservadas, principalmente no Centro.

Como nasceu o CCD dentro do IRPH? E qual a atual configuração do IRPH?

O DGPC (Departamento Geral de Patrimônio Cultural) era vinculado à Secretaria de Cultura da Prefeitura do Rio de Janeiro. Na gestão do Cesar Maia, em 2006, se

transformou na Secretaria Extraordinária de Promoção, Defesa, Desenvolvimento e Revitalização do Patrimônio e Memória Histórico-Cultural da Cidade do Rio de Janeiro (SEDREPAHC), e assim foi até 2008. Quando o Eduardo Paes assumiu a Prefeitura, em 2009, ele extinguiu todas as Secretarias Extraordinárias, inclusive a SEDREPAHC, e o Departamento de Patrimônio voltou a ser uma pasta da Secretaria de Cultura. Porém, não mais como um departamento, mas como uma Subsecretaria. A Secretária Municipal de Cultura era a Jandira Feghali, e ela chamou o Washington Fajardo para ser o Subsecretário de Patrimônio. Ele, então, falou: vamos falar de Patrimônio, mas para falar disso é preciso falar também de arquitetura, intervenção urbana e design. Ele entendia que, para se falar de Patrimônio, era preciso falar desses assuntos de uma forma integrada, buscando a dinamização e valorização do Centro. Assim, a estrutura criada foi a Secretaria Municipal de Cultura, que continha a Subsecretaria de Patrimônio Cultural, Intervenção Urbana, Arquitetura e Design (SUBPC).

O Washington, sabendo que eu já trabalhava na Secretaria de Cultura e tinha interesse e algum estudo sobre design, me perguntou se eu gostaria de trabalhar com ele nesse projeto de pensar uma Gerência de Design, de ser responsável pela área de design. Eu me lembro que eu falei “vou ter que estudar muito”. Ele falou “eu também”. Então, falei “Vambora”. Começamos, assim, a pensar em como seria isso. Não havia ainda o CCD, a casa estava sob responsabilidade da Secretaria de Cultura, mas não se sabia naquele momento o que fazer com ela. Era uma gestão ainda muito recente. A obra da casa foi finalizada em dezembro de 2008, e a nova gestão entrou em janeiro de 2009. A casa estava ali, vazia e novinha, e um monte de gente querendo. Paralelo a isso, nós estávamos pensando nessa gerência de design e em como trabalhar isso junto ao Patrimônio, onde existia uma influência grande da visão do Aloísio Magalhães, a visão clássica da pedra do bodoque, em que quanto mais se puxa a pedra para trás, maior a sua capacidade de ser lançada para a frente, de impulsionar. Essa visão do Patrimônio como um potencial da cidade foi muito importante para a constituição do CCD.

Existem meios diversos de se encarar as coisas, mesmo que problemáticas. As coisas podem ter um potencial, podem ser essa alavanca, essa pedra tensionada do bodoque, ou podem ser um problema para ser resolvido. O Patrimônio Cultural tem essas duas faces. Existe uma dinâmica muito perversa, que vários mecanismos têm endereçado para tentar corrigir ou minimizar. Principalmente em coisas que não são

monumentais, esse patrimônio de casario, de famílias, em que às vezes há vários herdeiros, ou uma situação fundiária complicada (metade da união, metade do estado), em uma cidade que já foi capital do Império, da República, cidade-estado. A obra de restauro costuma ser mais cara que outras - cerca de 25% mais cara, segundo os técnicos do Instituto. Dependendo das pessoas que estão ocupando, não há viabilidade de se fazer a reforma como uma obra de restauro. Ao mesmo tempo, há muitos impedimentos para se fazer como uma obra comum. Então, existem situações em que, ao se preservar, surge também uma certa dificuldade de se renovar, porque a legislação de preservação vai direcionar o proprietário a fazer um trabalho muito específico, e que é mais caro. Se o proprietário não tem como fazer, o imóvel vai ficando abandonado e, portanto, ao buscar a preservação, o órgão acaba contribuindo como um agente de degradação. É algo que acontece.

Então, buscar essas relações de como fazer ações de design, sob um olhar de fazer as coisas com mais rapidez e dinamismo para essa ambiência, esta foi uma das premissas do Washington ao criar uma Subsecretaria com um nome tão extenso. Dessa forma, entendendo o Patrimônio Cultural como esse potencial de renovação, por mais contraditório que possa parecer, podemos dizer que o que foi preservado é o potencial de renovação urbana, porque já está construído, já tem infraestrutura de transporte, água, esgoto, enfim, toda a infraestrutura urbana, mas está numa situação de muita degradação. Assim, como trazer mecanismos, através da associação entre Patrimônio Cultural e Intervenção Urbana, Arquitetura e Design, para que esse Patrimônio - ao invés de ser uma fonte de problema, de gasto e degradação - pudesse reverter para a cidade como dinamização e re-ocupação destes espaços e centralidades já construídos? O Fajardo falava muito que "a melhor cidade que existe é a cidade que existe". Se já existe, vamos trabalhar trazendo essas disciplinas para trabalhar junto, a nosso favor.

Na época, o design havia entrado também, recentemente, como um dos setores a serem trabalhados pelo Ministério da Cultura, com o Gilberto Gil na gestão do Lula⁴. A Secretária Jandira Feghali estava muito envolvida nestes movimentos

⁴ Trecho deste discurso de Gil, de 2003, já aborda a questão do design em sua gestão: "Quero que esta gestão entre para a história como a gestão que construiu o Sistema Nacional de Cultura, (...) e que realizou o mais abrangente programa de inclusão cultural deste país, em parceria com os estados e municípios, dando vez e lugar a todas as manifestações culturais, em especial às culturas populares, indígenas e afro-descendentes, e às expressões transdisciplinares, fruto de contaminação urbana, como o hip-hop, que é discurso, dança, poesia, música, design, moda e símbolo da cultura contemporânea em sua máxima potência. Fonte: Carta Maior

nacionais. Houve uma Conferência Nacional de Cultura e a Pré-Conferência Setorial de Design foi no Rio de Janeiro. Nós que organizamos, bem no início da gestão. Veio gente do Brasil todo. Junto a isso tinha a ideia de que era necessário haver um lugar para se falar sobre design. Em março de 2009, foi feita uma convocação para designers pela Jandira e pelo Washington, uma reunião para falar sobre estas propostas, anseios. Muitos responderam, havia cerca de 40 designers e pessoas ligadas a design. Nessa reunião, após a apresentação do Fajardo, em que ele falou sobre essa perspectiva de Patrimônio inspirada na trajetória do Aloísio Magalhães e na relação dos saberes com o design, Patrimônio, essas articulações e a visão do bodoque, começou-se um debate sobre a importância do design, sobre como inserir o design como parte integrante das demandas do setor público, de o setor público demandar serviços de design. Já existia a ideia de criar o Centro Carioca de Design. Nessa reunião, com todas essas demandas e ânimos aflorados, a Jandira assumiu o compromisso público de que a Casa de Bidu Sayão seria a casa do CCD. Isso, naquele momento, deu para a gente uma concretude de algo que ainda estava no pensamento, sob debate. Eu nem estava no departamento ainda, estavam tentando me transferir. Nesse dia se decidiu e mais ou menos 1 ano depois abrimos a porta para o público, em 30 de março de 2010. Durante um ano elaboramos a implementação para fazer a inauguração.

A Subsecretaria existia, então, como uma pasta da Secretaria de Cultura. Vários movimentos estavam acontecendo, não só a conclusão do Projeto Monumenta com a “famosa” retirada das grades da Praça Tiradentes em 2011, que mudou totalmente a dinâmica da praça, mas também a candidatura do Rio como Patrimônio da Humanidade na Categoria Paisagem Cultural e posterior candidatura do Cais do Valongo. A Subsecretaria saiu da pasta da Cultura e foi para o Gabinete do Prefeito, em outubro de 2011⁵. Isso acabou dando à pasta uma autonomia maior, uma relação

<<https://www.cartamaior.com.br/?/Editoria/Midia-e-Redes-Sociais/Discurso-do-Ministro-da-Cultura-Gilberto-Gil-no-encontro-de-secretarios-de-cultura-das-capitais/12/6096>>
Acesso em 9/7/2019

⁵ O Decreto Nº 34527 de 3 de outubro de 2011 altera a estrutura organizacional do Poder Executivo Municipal, passando a Subsecretaria do Patrimônio Cultural, Intervenção Urbana, Arquitetura e Design, seus órgãos subordinados (inclusive o CCD) e o Conselho Municipal de Proteção ao Patrimônio Cultural do Rio de Janeiro, para a estrutura organizacional do Gabinete do Prefeito – GBP. Fonte: Diário Oficial do Município
<<http://doweb.rio.rj.gov.br/portal/visualizacoes/pdf/381#/p:8/e:381?find=%22Subsecretaria%20de%20Patrim%C3%B4nio%20Cultural%22>>
Acesso em 9/7/2019

mais direta do Patrimônio Cultural com o Prefeito, cortou um pouco o caminho para que as coisas andassem com mais agilidade, embora continuasse com este nome: Subsecretaria de Patrimônio Cultural, Intervenção Urbana, Arquitetura e Design (SUBPC). Com a titulação do Rio como Patrimônio Cultural pela UNESCO, em 2012, veio essa mudança de a SUBPC se tornar o Instituto Rio Patrimônio da Humanidade (IRPH)⁶, que tinha a atribuição de cuidar também do sítio da UNESCO, que é a área de preservação da Paisagem Cultural.

Para o CCD, essas mudanças não afetaram tanto, pois estávamos alocados na Subsecretaria. Depois, passamos, junto com a Subsecretaria, da SMC para o Gabinete do Prefeito. Em seguida, a SUBPC virou IRPH e seguimos junto ao Instituto. O CCD continuou sendo, por assim dizer, um departamento da estrutura de Patrimônio Cultural da cidade. A meu ver, essa é a relação - ou uma das relações - que existe entre o CCD e o IRPH.

Quando acabou o segundo mandato do Eduardo Paes e o Marcelo Crivella assumiu como prefeito, em 2017, o IRPH foi alocado na Secretaria Municipal de Urbanismo, Infraestrutura e Habitação⁷.

Mas eu gostaria de saber melhor sobre a relação do IRPH com o CCD sob o ponto de vista das pessoas que trabalham no IRPH, pois vimos no workshop que existia um conflito em relação ao CCD.

Eu acho que isso vem da própria gênese do CCD. Existem correntes e pensamentos diversos nessa discussão, sobre a relação entre design e patrimônio. Eu acredito nessa relação e no potencial de transformação das ambiências e territórios através de ações de design, inclusive nessa ideia de trazer pessoas para pensar junto, pessoas que tem capacidade propositiva e de realização. Isso foi uma das premissas. Na

⁶ O Decreto nº 35879, de 05 de julho de 2012, criou, na estrutura organizacional do Gabinete do Prefeito, o Instituto Rio Patrimônio da Humanidade – IRPH, tendo sido incluída (além das competências da extinta SUBPC) a competência de o IRPH gerir o sítio reconhecido pela UNESCO como Patrimônio Mundial da Humanidade.

Fonte: Diário Oficial do Município

<<http://doweb.rio.rj.gov.br/portal/visualizacoes/pdf/1808#/p:11/e:1808?find=instituto%20rio%20patrimonio%20da%20humanidade>>

Acesso em 9/7/2019

⁷ Após a data da entrevista, a Secretaria Municipal de Urbanismo, Infraestrutura e Habitação (SMUIH) foi desmembrada. Atualmente, o Instituto Rio Patrimônio da Humanidade - e, conseqüentemente, o CCD - integra a estrutura da Secretaria Municipal de Urbanismo (SMU).

época, o Fajardo foi questionado não só pelas pessoas que já eram do patrimônio, pessoas estudiosas do patrimônio, mas também pela comunidade de design. A gente ouvia: “Tem uma secretaria que tem um monte de coisa e 'design' no final”. Nunca foi uma relação muito fácil, nem óbvia em nenhum dos campos. Nem no campo do patrimônio, nem no campo do design. Então, não dá para colocar essa conta só com o pessoal do IRPH. Isso foi uma coisa que foi construída. A casa foi aberta, houve um trabalho em condições complicadas (algumas delas, próprias de se estar no setor público), falta de orçamento, demora para as coisas acontecerem... Mas a gente conseguiu implantar. Houve também a questão da vinda do Studio-X⁸, um pouco depois da inauguração do CCD. Em 2011 a gente fez esse convênio com o Studio-X que passou a operar dentro da casa, ficou uma casa mista, do CCD e Studio-X operando juntos. O Studio-X pensando mais sobre arquitetura e urbanismo, e a gente falando mais de design. A primeira ação que fizemos no CCD, que inaugurou a casa, foi uma ação muito simbólica, mas também talvez ingênua e um tanto megalomaniaca. A gente fez uma exposição de design carioca com vários escritórios e peças de design desenhadas no Rio, um workshop e um ciclo de palestras com outros centros de design no Brasil e fora do Brasil. Chamamos o Centro de Design do Recife, representado pela Renata Gamelo; o *Centro Metropolitano de Diseño* de Buenos Aires, que na época era dirigido pelo Enrique Avogadro, que recentemente foi nomeado Secretário de Cultura e Criatividade do Ministério de Cultura da Argentina; e a plataforma colombiana *Red Latinoamericana de Diseño* que era promovida pelo Jorge Montana. Chamamos essas pessoas para conversar e, também, representantes de todas as secretarias municipais. A gente tinha uma visão de que o design poderia permear todos os setores da prefeitura. Por exemplo, a saúde através de ações de design. Como o atendimento na saúde pública poderia ser melhorado através de ações de design? Esse workshop foi um "fracasso", foram 2 ou 3 pessoas da prefeitura. Mas a gente estava ali, aprendendo no movimento. Não fluiu muito nem internamente. As pessoas do Patrimônio não foram. Mas eu sinto que sempre houve um questionamento no sentido do que isso teria a ver com Patrimônio,

⁸ O Studio-X Rio era um laboratório de estudo e pesquisa focado em arquitetura e urbanismo vinculado à Escola de Graduação de Arquitetura, Planejamento e Preservação (GSAPP: Graduate School of Architecture, Planning and Preservation) da Universidade de Columbia, em Nova York (EUA), com sede compartilhada com o CCD, na Praça Tiradentes, no 48. A Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro manteve um convênio com o Studio-X Rio durante 5 anos, tendo suas atividades na Casa de Bidu Sayão se iniciado em 2011.

porque estão falando de design dentro do Patrimônio quando o Patrimônio já tem tantos problemas reais e urgentes que precisam ser abordados. As casas estão caindo, e a gente está aqui falando de design. Então, existe esse tipo de pensamento, que tem sua legitimidade, mas não conversava muito com o que estávamos fazendo. E, ao mesmo tempo, a gente tinha uma missão muito grande, que era a de fazer uma coisa que não existia. Uma coisa é você chegar lá hoje e falar, com um gestor novo que o CCD possa vir a ter, que se deve fazer isso ou aquilo. O CCD já existe, já está lá há 9 anos. Mas ele não existia, e começou a existir. Ganhou uma importância dentro da estrutura. Demanda um esforço muito grande fazer uma coisa quando não se tem nada. Demanda um esforço muito grande, também, fazer o que já existia dentro do Patrimônio: licenciamento, recuperação de praças, aprimorar processos... Sempre é possível reinventar, mas essa estrutura vinha seguindo um fluxo de muitos anos. O CCD foi uma coisa nova, implantada, que consumiu esforço. Horas de trabalho, atenção, demanda. Eu acho que isso pode ter sido visto como uma certa desproporcionalidade dentro da importância do que é toda a estrutura, do caminhão que precisa continuar andando, e uma coisa nova que ninguém sabia se ia dar certo. Um esforço que fizemos na época: buscar explicar, tentar legitimar, mostrar que não era uma loucura. Não começamos a falar disso hoje. O Aloísio Magalhães falava disso, há toda uma trajetória documentada. Não estávamos sozinhos. Foi então que decidimos fazer uma publicação bilíngue em que chamamos pessoas para falar disso, gente do Brasil e fora do Brasil. É uma ação singela fazer uma publicação. Mas a gente fez uma chamada de artigos para falar de design e patrimônio. Essa foi uma publicação lançada no final de 2012, que falava de tipografia vernacular, do Museu do Amanhã na Praça Mauá, moda como patrimônio, e vários outros assuntos que dividimos em seções. Isso veio como uma necessidade de apresentar que não era uma "viagem" nossa, que muita gente fala disso. Ao mesmo tempo existe esse questionamento e... não sei se é falha. São coisas do processo. Se fosse hoje poderia ter sido feito diferente, com um pouco mais de cuidado. Poderia ter incluído mais na proposição, o que vai ser, como vai ser, quais serão as diretrizes. O próprio Washington é muito acelerado, ele quer fazer, quer ver pronto. Então nesta dinâmica a gente vai fazendo, não dá tempo de discutir muito, é o dia a dia que acaba atropelando algumas coisas... Estou aqui tentando entender, até em função da sua pergunta, como se criou um abismo tão grande quanto o que foi visto naquele dia do

workshop. A gente nunca se colocou como "não fazemos parte", mas ao mesmo tempo tentar incluir pelo convite, perguntar se existe interesse em participar, se há alguma programação que se queira sugerir, isso também parecia não ser o suficiente. Então, acho que essa relação ainda não é bem resolvida, embora hoje já se identifique que é meio tarde demais para se voltar atrás. Agora que existe, como fazemos com que esta relação seja de mais integração, como promover esse pertencimento, como pertencer a uma estrutura de Patrimônio Cultural em que muitas das pessoas, que trabalham com Patrimônio Cultural, acham que aquilo não deveria existir - por mais que sejam comunicados todos os motivos que já mencionei. Eu acho que as relações são difusas e complexas, mesmo. Acho que, lá atrás, poderia ter havido uma gênese um pouco diferente, com uma participação efetiva das pessoas que já trabalhavam com Patrimônio Cultural há mais tempo, para dar essa cara de uma vinculação mais óbvia.

No meu entendimento, a própria existência do CCD naquela casa, naquele lugar com todas as coisas de que já falei, buscando trazer não só a história do design, mas ser propositivo em sua relação com a cidade, naquele contexto, já é uma relação muito clara do design com o Patrimônio. No meu entendimento, não deveria precisar de mais que isso, mas esse não é o entendimento de todo mundo e talvez essas vozes não tenham sido escutadas o suficiente naquele momento de implantação.

Isso criou uma fissura que não vem de agora, vem da época da criação do CCD. Eu era uma pessoa nova entrando naquele departamento, não era uma profissional que trabalhava antes na área de Patrimônio, o Fajardo também não, e algumas outras pessoas que trabalhavam com a gente também não trabalhavam nessa área há muito tempo. Isso gerou um questionamento do tipo "o que este pessoal que acabou de chegar está fazendo?". E, talvez, os esforços não tenham sido suficientes por vários motivos. Uma falta de sensibilidade mesmo. Uma questão de tempos, de prazos, a gente vai fazendo, e quando olha para trás, identifica que poderia ter feito diferente. Até mesmo a implantação do Studio-X foi alvo de muitos questionamentos. Por que abrigar um laboratório de arquitetura e urbanismo ligado a uma universidade americana, que queria ter escritórios para pensar arquitetura e urbanismo mundo afora? Talvez tenha havido uma sensação por parte do corpo técnico de se sentir preterido, e isso nunca se resolveu totalmente. Então, quando houve uma chamada para rediscutir esses processos naquele workshop, isso tudo

veio à tona. Toda essa gênese, meio atropelada, como foi. Do ponto de vista relacional, é isso: é parte, mas é percebido por muitos como um corpo estranho. Assim, dependendo de quem está à frente do órgão de Patrimônio, varia de orientação e importância, como qualquer órgão ou instituição.

Como você vê o CCD a partir de agora frente a estes conflitos, ao esvaziamento causado pelo Studio X e à nova diretoria do IRPH?

Com a saída do Fajardo junto com o encerramento do mandato de Eduardo Paes, foi nomeado como presidente do IRPH o Augusto Ivan de Freitas Pinheiro, que foi o responsável, na década de 1980, pelo pioneiro projeto do Corredor Cultural. Um arquiteto realmente muito competente e reconhecido da área de Patrimônio, que buscou durante o ano de 2017 fazer com que essa relação entre design e Patrimônio fosse mais evidente e que o CCD fosse, também, um centro dedicado à relação entre design e patrimônio. Fizemos algumas ações, como o workshop "Reuso de Edifícios Históricos", em parceria com o Consulado da Holanda e a ESDI, em que o edifício do Automóvel Club era o objeto de discussão. A gente buscou dar um direcionamento mais claro nesse caminho. A atual presidente do IRPH, Claudia Escarlata, está buscando trazer mais dinâmica e mais independência para o CCD face tanto à saída do Studio-X como a um quadro de escassez de recursos. Atualmente, vivemos uma crise que afeta o estado e o município de maneira geral... Nesse momento, então, ela entende a importância do CCD nessa perspectiva: a sua inserção no Centro da cidade como uma iniciativa de Patrimônio, as ações que são desenvolvidas junto à Tiradentes Cultural, o pertencimento a uma rede, as ações locais que buscamos fazer através de parcerias... Ela entende esses movimentos como um trabalho integrado e capaz de gerar relações de Patrimônio Cultural. O que estamos desenvolvendo é uma proposta no sentido de promover autonomia e trazer o incremento tanto da visitação ao CCD quanto da sua própria atuação. Estamos reformulando a estrutura para tentar trazer novos usos.

O Studio-X ocupava um espaço não só físico, mas, você falou bem, ocupava um espaço intelectual e de realização muito grande, era um convênio com repasse de recursos. A gente dividia o espaço, fazia uma exposição do CCD, uma do Studio-X, e assim por diante. Havia um conflito de lugares, mas havia também essa agenda

compartilhada, que facilitava a manutenção de uma dinâmica, com exposições e outras coisas acontecendo simultaneamente. Com essa saída, estamos reformulando. Ainda estamos nos processos finais de encerramento do convênio com o Studio-X, que tinha duração de 5 anos. Os 5 anos acabaram. Estamos buscando maneiras de reocupar o CCD para que ele povoe integralmente a casa, através de parcerias, para que possamos restabelecer essa dinâmica de ocupação.

A equipe é muito pequena, somos eu e mais uma pessoa para cuidar de toda parte burocrática, da curadoria e da gestão do espaço, fora as equipes de apoio e segurança. Com isso, acaba sobrando muito pouco tempo de dedicação para essa parte principal da casa, que é de fazer com que ela "aconteça": curadoria, trazer gente para ocupar. Então, estamos buscando essas parcerias para que isso volte a acontecer com mais frequência e importância.

Existe um fato muito importante que é este espaço existir, estar ali, consolidado. Muitas pessoas já o conhecem, e temos um potencial enorme de utilização da casa. Porém, temos um desafio - também enorme - que é a estrutura composta por poucas pessoas, e muito pouco orçamento. Esses desafios, estamos tentando equalizar buscando parcerias. Estamos estudando implantação de um café para trazer mais fluxo flutuante de pessoas, que poderiam ir ao café e também conhecer a casa. Agora, temos uma visão do que precisamos, daqui em diante, reformular. O futuro está na construção dessas parcerias que estamos construindo junto às universidades, academia, iniciativa privada.

APÊNDICE B - Lista descritiva dos espaços culturais selecionados em Toronto

CENTROS CULTURAIS



CAMPBELL HOUSE MUSEUM

Tipo: Casa Museu e Centro Cultural

Localização: 160 Queen St W, esquina da Queen Street West e University Avenue.

Inaugurado em: 1974

Público: 9,5 mil em 2018

Área: 475 m² (casa), 1.828 m² (incluindo jardim)

Construção: Arquitetura georgiana, edifício mais antigo da cidade de York (antiga Toronto), construído em 1822, salvo da demolição ao ser transferido para sua localização atual em 1972.

Comentários: De propriedade da cidade de Toronto, o museu, antigo lar do juiz William Campbell, é operado pela Fundação Sir William Campbell. Preserva coleção de peças originais da família Campbell e destina-se a ser um centro de educação e divulgação abrigando diversas atividades artísticas e culturais. É um vibrante espaço público onde diversas comunidades de Toronto se reúnem para discutir, criar, realizar e socializar, dando vida às palavras “liberdade de expressão”. Serve de local de reuniões e debates para advogados e o judiciário. A casa clássica com o parque ao redor é um contraste e um palco a partir do qual se contempla a cena urbana: torres de escritórios e condomínios em ascensão, Prefeitura, Tribunais, a University Avenue e a área comercial e de varejo da Queen Street West. No seu jardim, a exposição “Lost & Found” apresentando fragmentos arquitetônicos de alguns dos principais edifícios demolidos para dar lugar a modernas torres do centro de Toronto nos anos 50, 60 e 70. Durante as demolições, apreciadores coletaram partes icônicas destes edifícios, como esculturas em pedra, colunas, baixos-relevos e alvenaria decorativa, para criar um parque no bairro de Scarborough, mas muitas peças foram relegadas e armazenadas. Algumas destas agora fazem parte desta exposição que faz refletir sobre o futuro da conservação do patrimônio na cidade e o modo como os fragmentos históricos da cidade podem animar os espaços urbanos atuais. Além disso, uma associação comunitária está elaborando o Relic Park, um ziguezague de bulevares com jardins e os demais fragmentos arquitetônicos, ao longo das ruas secundárias ao norte da Campbell House em direção ao parque da Galeria de Arte de Ontário.



Imagens e informações retiradas do website www.campbellhousemuseum.ca



DESIGN EXCHANGE MUSEUM

Tipo: Centro Cultural e Museu de Design

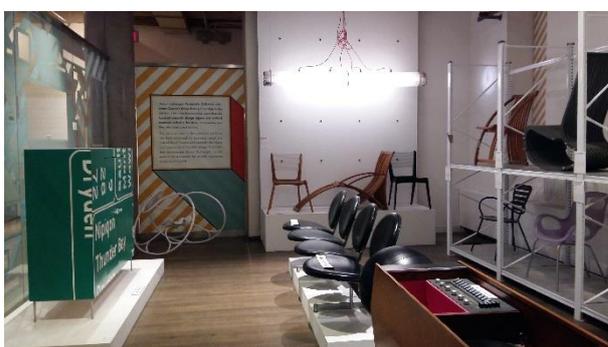
Inaugurado em: 1994

Público: 225 mil por ano

Área: 343 m²

Construção: Instalado no antigo edifício da Bolsa de Valores de Toronto, dando origem ao nome Design Exchange (*Stock Exchange* = bolsa de valores).

Comentários: Fundado pela comunidade de design, se mantém como uma instituição cultural sem fins lucrativos. Atua como centro de design do Canadá, em um cruzamento de múltiplas disciplinas que demonstram o poder do design, inovação e tecnologia para um mundo melhor para todos. Defende o pensamento criativo, inspira a solução de problemas e celebra talentos inovadores no Canadá e em todo o mundo. Hoje, a coleção tem mais de 450 objetos de design industrial e mais de mil arquivos de papel. Já montou mais de 300 exposições, organizou inúmeros seminários, palestras, conferências internacionais e programas educacionais e publicações que estimulam o debate sobre o papel desempenhado pelo design na cultura, indústria e negócios. Além disso, a organização executa o único programa nacional de prêmios de design no país, que recebe centenas de inscrições de todas as disciplinas de design. Nos últimos anos, publicou vários livros de design e trabalhou em estreita colaboração com a *Industry Canada* e outras agências governamentais para pesquisar, informar e implementar uma Iniciativa de Política de Design Canadense. Oferece acesso a aprendizado prático baseado em design para jovens e população em geral com o objetivo de inspirar a próxima geração e envolver o público em geral no valor e potencial das soluções de design para os maiores desafios do mundo. Em 2017, produziu seu projeto mais ambicioso até hoje com frequência bienal: "EDIT: Expo de Design, Inovação e Tecnologia". Em parceria com o Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento, 10 dias de instalações, workshops e experiências práticas ofereceu ideias e provocou pensamentos e conversas que mostraram como o design thinking pode ajudar a alcançar as 17 metas de desenvolvimento sustentável definidos pelo programa da ONU. Em uma fábrica de detergentes abandonada 35.000 visitantes estiveram engajados com idéias e projetos que abordam os desafios globais que enfrentamos, incluindo os relacionados à pobreza, desigualdade, clima, degradação ambiental, prosperidade, paz e justiça, desde aumentar o acesso à educação a fornecer soluções inovadoras de saúde para comunidades remotas.



CENTROS DE COWORKING E DIVULGAÇÃO DE ARTE E CULTURA



Daniels Spectrum, no coração do bairro Regent Park



Artscape Youngplace: no bairro West Queen West



Artscape Wychwood Barns: em uma instalação histórica para bondes



Artscape Gibraltar Point: Uma residência artística e instalações de estúdio tranquila localizadas nas ilhas de Toronto.

ARTSCAPE

Tipo: Rede de centros culturais comunitários com espaços de trabalho, exposição e negócios de arte e cultura.

Localização: em diversos bairros da cidade

Criado em: 1986

Comentários: É formado por um grupo de organizações sem fins lucrativos com a missão de criar espaço para a criatividade e transformar as comunidades. Se engajam em empreendimentos sociais como: desenvolvimento imobiliário; gestão da propriedade; serviços de performance e eventos; consultoria e troca de conhecimento; animação da programação artística e comunitária; e desenvolvimento de empreendedorismo criativo. Administra 7 Hubs de cultura comunitários, entre outros empreendimentos imobiliários sociais e um centro de empreendedorismo. Um dos seus casos de maior sucesso é o *Wychwood Barns*, um edifício de patrimônio para manutenção dos bondes de transporte público convertido em casas e estúdios de artistas, espaços verdes públicos, estufa, mercado de produtores, quadra de vôlei de praia, teatro e escritórios para muitos grupos comunitários locais. Ao longo de mais de 30 anos, evoluiu de um fornecedor de estúdio de artista acessível em Toronto para um líder global em placemaking criativo. O *Creative Placemaking Lab* é um departamento de inovação da Artscape focado em alavancar a arte e a cultura como um catalisador para o desenvolvimento urbano e comunitário. Experimentam formas de construção de cidades que abrangem várias disciplinas - artes, planejamento urbano, engajamento comunitário, inovação financeira e outras - e trabalham reunindo parcerias com filantropos, desenvolvedores privados, ativistas comunitários, organizações sem fins lucrativos e o setor público. Através deste processo geram iniciativas inovadoras, atuam como parceiros de planejamento, publicam pesquisas e constroem a capacidade dos clientes. Desde 2017, é parceiro e consultor de pesquisa do *World Cities Culture Forum (WCCF)* no programa *Making Space for Culture*, desenvolvendo soluções para ajudar cidades globais a entender e abordar a crise de acessibilidade, um dos maiores desafios enfrentados pela cultura nas cidades do mundo. Através deste trabalho, ajudarão a construir o conhecimento sobre os ecossistemas dos espaços culturais e desenvolverão um conjunto de ferramentas de políticas, estratégias e abordagens para a construção de um melhor ambiente propício para apoiá-los.

Imagens e Informações retiradas do website:
www.artscape.ca



401 RICHMOND

Tipo: Centro de espaços de trabalho, negócios e exposição de arte e cultura

Localização: 401 Richmond Street West

Inaugurado em: 1994

Área: 18.500 m²

Construção: Edifício industrial restaurado, designado pelo patrimônio histórico, originalmente da Macdonald Manufacturing Company, uma fábrica de litografia de estanho na virada do século XX.

Comentários: Transformado em centro de arte e cultura no centro de Toronto e administrado pelo *Urbanspace Property Group*, um empreendimento imobiliário de propósito social direcionado para a preservação e restauração de espaços históricos e arquitetonicamente significativos, com o objetivo de reutilizar de forma adaptável esses edifícios para oferecer oportunidades comerciais e culturais para artistas, empreendedores sociais e pequenos negócios. O 401 Richmond abriga mais de 140 artistas, produtores culturais, inovadores sociais e microempresas, além de 12 galerias de arte, 2 lojas, 1 creche, terraço com jardim, pátio interno e outros espaços comuns de encontro. Hoje, o edifício tem uma base de locação eclética que reflete a variedade de práticas artísticas e empreendedores que ocorrem no centro cultural de Toronto, entre eles artistas visuais e gráficos, estilistas, cineastas, joalheiros, arquitetos, animadores, curadores, especialistas em comunicação, chapeleiros, organizações de caridade e até uma escola de dança espanhola. Promove o desenvolvimento de uma integração inspiradora de comércio, cultura e comunidade em um vibrante mistura de inquilinos que se conhece e colabora em projetos. A sinergia de inquilinos e práticas apoia e fomenta negócios e criatividade. Muitas vezes referido como "uma aldeia em uma caixa", o 401 Richmond é um espaço de co-locação que pulsa com a vida da cidade, com galerias movimentadas, festivais lojas, uma creche e um cafés sempre cheio de gente. Entre as galerias está a *Urbanspace Gallery* dedicada a explorar o design, a governança e a cultura das cidades por meio de diversos eventos e exposições. A galeria investiga como as cidades funcionam, como podemos melhorá-las e como podemos aprender com o passado para criar visões do futuro. Com foco nas abordagens "de baixo para cima", uma ampla gama de questões locais e globais são examinadas, incluindo comunidade, espaço público, habitação, transporte, planejamento, governança, diversidade, sustentabilidade e cidadania.

INICIATIVAS E PROJETOS CULTURAIS E URBANOS



Myseum Intersections



Myseum on the Move



Myseum on the move

MYSEUM

Tipo: Museu a Céu aberto sem paredes

Localização: por toda cidade de Toronto

Inaugurado em: 2014

Comentários: Organização sem fins lucrativos com abordagem inovadora para a experiência do museu e uma nova maneira de conhecer os espaços naturais e urbanos da cidade por meio de uma programação de experiências por todos os cantos da cidade. Mostram a história, os espaços, as culturas, a arquitetura e as pessoas que representam o lugar único de Toronto no mundo. Com foco na co-criação e colaboração permite que todos os Torontianos participem da curadoria das narrativas sociais e históricas. Apresenta experiências ricas e relevantes por meio dos programas abaixo.

. *Intersections Myseum* (Interseções Myseum):

Festival anual que explora as perspectivas interseccionais de Toronto através de exposições, eventos, workshops e passeios colaborativos. Ex.: *Arrivals + Departures* (Chegadas e Partidas) explorou comunidades, culturas e personagens de Toronto destacando como diferentes perspectivas convergem para criar múltiplas visões do passado, presente e futuro de nossa cidade.

. *Myseum on the Move* (Myseum em movimento):

Uma série de experiências pop-up que incentivam a exploração e a reflexão das histórias culturais, naturais e construídas da cidade como teatros, orla e bairro de imigrantes em Toronto por meio de caminhadas, ciclismo e passeios de barco. Em 2018 incluíram uma caça ao tesouro baseada em pistas, em que os participantes procuraram por cinemas do passado e do presente da nossa cidade, um tour teatral a pé pelo primeiro bairro de imigrantes de Toronto e um cruzeiro de barco liderado pelo ex-prefeito David Crombie, que revelou as muitas histórias da orla de Toronto.

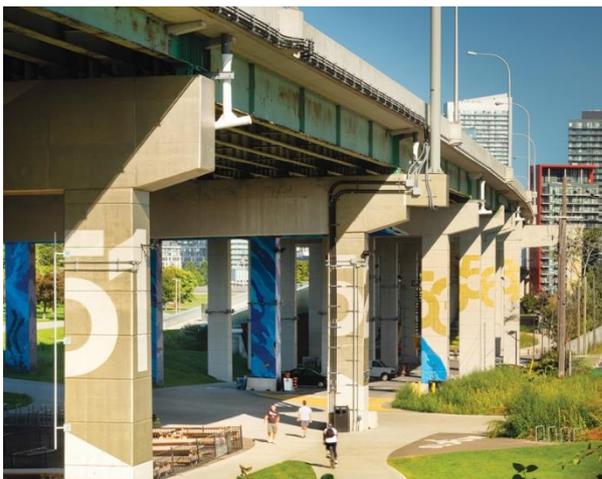
. *Myseum Connects* (Myseum Conecta):

Cria espaço para discutir questões e habilidades relevantes em eventos de networking para recém-chegados, jovens e trabalhadores de arte e cultura através de parcerias com líderes comunitários de pequenas e grandes organizações para fortalecer o setor cultural em Toronto.

. *Myseum Presents* (Myseum Apresenta):

Programa anual e colaborativo de exposição e apresentação de casos com conversas e eventos. Exemplo: *Discounted Histories* (Histórias com desconto) explorou a história do varejo de Toronto e o movimento de mercadorias, serviços e ideias através de uma série de objetos, artefatos e programas, reavaliando parte da narrativa histórica existente, trazendo à luz histórias esquecidas e invisíveis.

Imagens e Informações retiradas do website:
<http://www.myseumoftoronto.com/>



THE BENTWAY

Tipo: Espaço Público

Localização: Sob a via expressa *Gardiner Expressway*, ao lado do Sítio histórico Nacional de Fort York, da Strachan Avenue à Bathurst Street.

Inaugurado em: Janeiro de 2018

Comentários: Espaço público aberto que se transformou em local de encontro da população e em plataforma de programação acessível e participativa, explorando as histórias, características e possibilidades únicas do site. Através das lentes das artes, cultura e recreação, a programação, tanto da cidade como sobre a cidade, explora a paisagem mutável de Toronto e o urbanismo em escala global. Oferece atividades e eventos durante todo o ano, com jardins, pistas de skate, comodidades recreativas, mercados públicos, instalações de arte urbana, exposições sazonais, festivais, apresentações teatrais e musicais etc. A primeira fase do projeto, inaugurada em janeiro de 2018, tem 1.750 metros de extensão e tornou-se uma alternativa de acesso a orla e aproximação com importantes atrações e destinos, como o Sítio Histórico Nacional de *Fort York*, *Ontario Place* e *Exhibition Place*. A área ao redor é rica de camadas de história. A próxima fase do projeto, para ampliação de mais aprox. 600 metros está sendo planejada. É mantido, operado e programado pela *The Bentway Conservancy* e foi financiado e apoiado por uma série de construtores e planejadores.

No verão de 2018, abrigou o *CITE*, o evento que por quase dois meses se tornou o local de encontro para a comunidade de skatistas locais e interessados. A fim de incrementar a audiência do *The Bentway* e servir como resposta à nova estratégia de Toronto para integrar parques de skate no futuro desenvolvimento da cidade. O evento contou com exposições de curtas, mercado de produtos locais de skate, sets de DJs, oficinas de videografia, serigrafia, construção de esculturas e design de skates, além de uma instalação artística de esculturas patináveis.

No inverno, uma pista de patinação de gelo circular de quase 2 km ocupa boa parte do espaço atendendo a demanda de um dos esportes mais populares da cidade. No início de 2018, a pista abrigou a instalação *site specific Shadow!* (Sombra!) do coletivo *Public Visualization Studio*, que com refletores iluminavam os patinadores em movimento e suas silhuetas eram lançadas nas colunas de concreto e combinadas com sombras de outros patinadores.

Imagens e Informações retiradas do website:
<http://www.thebentway.ca>

ESPAÇOS CULTURAIS	COMUNIDADE...?	RELAÇÃO COM O TERRITÓRIO	PARTICIPAÇÃO E ENGAJAMENTO	O QUE GOSTARIA DE FAZER MAS ENCONTRA BARREIRAS? QUAIS SÃO AS BARREIRAS? E FALE SOBRE PARCERIAS.	VISÃO AMPLA DO DESIGN E RELAÇÃO COM PATRIMÔNIO CULTURAL	AVALIAÇÃO FERRAMENTA ENTREVISTAS
<p>Campbell House Museum</p> <p>TIPO: Casa Museu</p> <p>ENTREVISTADA: Liz Driver (Diretora e curadora)</p> <p>DATA: 07/jan/2019</p>	<p>PARA VOCÊ: Não foi feita esta pergunta.</p> <p>DA CAMPBELL HOUSE MUSEUM: Temos muitas e algumas se sobrepõe. Algumas são comunidades de práticas culturais, como a de teatro; por questões geográficas para apoio da região, como a Queen Street West Business Improvement.</p>	<p>Esta é a construção mais antiga da cidade de York (antiga Toronto) foi transferida para este endereço e hoje está rodeada por prédios torres de escritórios e condomínios, próximo ao City Hall e é a porta de entrada para o corredor cultural e de varejo da Queen Street. Consideramos o contexto onde ele está e refletir a cidade que está a sua volta. Exemplo: Exposição com fotos antigas ao lado das janelas para contrastar com a paisagem exterior. Exposição sobre pesquisa nesta esquina a partir da observação com atenção plena (camadas de pessoas, histórias, planejamento da cidade), Exposição <i>Lost&Found - Relic Park</i> com peças de concreto de prédios antigos demolidos. Usamos também a arte participativa que provoca conexões entre o prédio, sua história, seu entorno, a cidade, os artistas. No Nuit Blanche (evento anual de arte urbana) expomos nos últimos anos: a projeção <i>Live Eye</i> na fachada da casa, uma escultura em cone com fogueira onde as pessoas vinham assar marshmallow e uma interação a distancia com Scarborough.</p>	<p>PAPEL: Aprimoramento e facilitação. Sinto que este prédio de patrimônio e as atividades que permitimos acontecer aqui promovem um ambiente de aprimoramento cultural do seu entorno. Quanto a facilitação, consiste em fazer o prédio ser acessível e permitir que as pessoas usem. Sinto que é uma via de mão dupla. Não somos apenas nós transformando ou potencializando a comunidade e seu entorno talvez maior seja como a comunidade tem transformado a Campbell House. Sinto que este prédio de patrimônio e as atividades que permitimos acontecer aqui fazem um ambiente de aprimoramento com seu entorno, com atividades externas.</p> <p>PROPÓSITO: Conscientização, aumento do nosso senso de comunidade e Curadoria. Quanto a sensibilização, quando se vive no espaço, responde ao espaço. Ele tem que ser usado para estar vivo. Se tiver como único propósito manter-se preservado ele morre. Acredito que promovemos atividades participativas porque queremos que as pessoas apreciem o prédio e tenham consciência do mesmo. Milhares de pessoas estiveram aqui, apreciaram a casa e com isso a protegem e advogam a favor da sua existência e preservação. Participação é a proteção. É apropriação. Quanto a curadoria, o patrimônio vem sendo uma inspiração ao fazermos curadoria juntos, envolvendo sempre processos criativos. Eu amo quando artistas vem aqui, respeitam e entendem o espaço e trabalham juntos em soluções. Então, a curadoria muitas vezes é colaborativa e expressa um tipo de estética e ideia artística em diálogo com o prédio.</p> <p>FOCO: Música, espaço urbano, arquitetura, cultura local, teatro, artes visual e literatura. Cultura indígena, cultura negra, patrimônio material, cinema, história, estórias, patrimônio imaterial, memória, política, dança, direitos humanos, design.</p> <p>ATIVIDADES: Reuniões, exposições, visitas guiadas, intervenções urbanas, performances, festas, concertos de música, palestras e bate-papo.</p> <p>RESULTADOS: Temos nos esforçado para permitir que todos os setores da comunidade participem das decisões, objetivos e direções do museu que possam afetá-los ou refletir sobre eles.</p> <p>FERRAMENTAS: <i>Não foi feita esta pergunta devido ao tempo limite da entrevista.</i></p>	<p>Obs.: Não foi feita esta pergunta devido ao tempo limite da entrevista.</p>	<p>Percebo como o design pode influenciar comportamentos, a ocupação de espaços. Lamento como muito do nosso espaço urbano está focado no desenvolvimento de tráfego de veículos e de blocos de prédios ao invés de considerar design para o espaço humano. E em um nível micro, relacionado a patrimônio, eu acho que design contemporâneo pode servir ao patrimônio extremamente bem. É preciso ver todo espaço de forma conectada, do espaço ao redor dos prédios, espaços abertos, funcionando para a escala humana é crítico. As pessoas se sentem um pouco desconfortáveis ao entrar pelos portões da Campbell House e se mantem do lado de fora. Como podemos fazer pessoas, através do design, se sentirem mais confortáveis em se aproximar da nossa porta? A colocação de esculturas, como no projeto Relic Park é para ajudar a atrair pessoas curiosas. A Campbell House Museum vem trabalhando com a Grant Community Association e subprefeitura para trazer um novo projeto (Relic Park) à paisagem nesta área para que as pessoas sintam que podem usar o espaço e o museu ajuda a ter uma programação que traz a comunidade ao espaço. Então, design em primeira instância organiza este espaço público tornando-o um bom ambiente para estar.</p>	<p>(Meu comentário) Não foi feita esta pergunta devido ao tempo limite da entrevista. A ferramenta não pôde ser aplicada até o final.</p>
<p>Design Exchange Museum</p> <p>TIPO: Centro de design</p> <p>ENTREVISTADAS: Olga Perron (Coordenadora de programação)</p> <p>DATA: 19/dez/2018</p>	<p>PARA VOCÊ: É como conhecer as pessoas ao seu redor e ter um relacionamento próximo suficiente que se possa conversar com elas. Em comunidade é possível compartilhar o processo de design. Ao estar isolado ou trabalhando em algo muito privado, perde-se o contato com as pessoas e assim perde uma parte do processo de design, pois não é um processo de design até se obtenha críticas e algum tipo de feedback para que se possa voltar e repensar sobre o que está fazendo.</p> <p>DO DESIGN EXCHANGE MUSEUM: Existem círculos de comunidade diferentes (as escolas e regiões com as quais trabalhamos, os designers mais e menos conhecidos e/ou experientes, etc), mas no final das contas tudo se resume em educação. Temos um dos maiores alcances de design em Ontário em termos de design e isso vem apenas parcialmente do fato de que não há programa de design do governo. Este lugar foi aberto porque o programa de design foi fechado.</p>	<p>Nós chegamos às escolas em toda Grande Toronto (Greater Toronto Area - GTA) e hospedamos muitos dias livres para crianças aqui, para encontrar as pessoas que precisam de um programa de design. Se uma escola está sem fundos ou não tem um programa de design, nós vamos até lá para criar uma programação livre para que eles experimentem o design, coloquem as mãos nele para saberem o que é. Tentamos alcançar o maior número de pessoas possível e diferentes áreas. É também sobre pessoas que nunca ouviram falar de design antes. O nosso prédio, construído em 1937, se relaciona com o espaço ao redor considerando que aqui foi a antiga bolsa de valores, onde a moeda foi trocada. Hoje nosso redor é ocupado inteiramente pelas torres negras do Banco TD. Então, somos um centro cultural no meio do distrito financeiro. Essa ligação interessante entre o que costumava ser negociado no passado, o dinheiro, e que agora são as ideias estão sendo negociadas aqui. É por isso nos chamamos Design Exchange.</p>	<p>PAPEL: <i>Não foi feita esta pergunta.</i></p> <p>PROPÓSITO: Curadoria. Nossos instrutores aqui estão encarregados de criar ideias. Eles não apenas tem que memorizar a versão selecionada do PowerPoint para as escolas, mas também criar seu próprio projeto. Se a ideia for aprovada, eles criam o programa eles mesmos. Esse programa é então implementado aqui ou em qualquer outro lugar que fomos naquele dia. Durante o verão temos estudantes do ensino médio como voluntários nos ajudando a administrar as aulas. Eles se beneficiam disso cumprindo suas horas obrigatórias de serviço comunitário e ganhando experiência de trabalho. Ao treiná-los e deixá-los desenvolver suas habilidades dentro do museu, temos uma taxa de sucesso muito maior ao contratar para serem instrutores, já que eles já foram treinados, têm uma boa ideia das expectativas e um senso de propriedade sobre seu trabalho. Eu crio os acampamentos e alguns dos passeios e oficinas, mas não sou só eu. Nós também temos especialistas vindo aqui para nos ajudar.</p> <p>FOCO: <i>Não foi feita esta pergunta.</i></p> <p>ATIVIDADES: Não é apenas educação, também temos palestras mais voltadas para os adultos sobre o que está acontecendo na arquitetura, nas mídias sociais e em como essas pessoas influenciam o que fazemos.</p> <p>RESULTADOS: Para a geração mais jovem, acho que está dando a eles uma nova oportunidade de fornecer um novo caminho para as crianças em termos profissionais.</p> <p>FERRAMENTAS: <i>Não foi feita esta pergunta devido ao tempo limite da entrevista.</i></p>	<p>BARREIRA: Dinheiro. Para garantir o financiamento é preciso ter aspectos no programa de design mensuráveis e assim conseguir mostrar o impacto visível ao doador, pois eles querem ver o que seu dinheiro pode resultar. Por exemplo, mostrando a frequência e numero de participantes e números de emprego ou desenvolvimento profissional. Tivemos aqui, p. ex. um programa com treinamento em fotografia, seguido por uma exposição em nosso espaço e workshops para criação de sites pessoais. O curso cobriu o design, exposição e exposição futura para os clientes. Uma mini simulação do processo do mundo real. PARCERIAS: Construímos relacionamentos através da aplicação de competições. Ganhando ou não, tentamos fazer contato e com o tempo conseguimos estabelecer algo viável para realmente colocar dentro do museu. O governo do Canadá financia aqui três competições por ano que atingem vários públicos. Há uma para a escola secundária, universidade e designers em início de carreira.</p>	<p>Pensamos em como podemos usar o próprio processo de design para melhorar a educação, o abastecimento de alimentos e medicina. Não apenas em termos de produtos, mas também no processo. Quais são os sistemas existentes para que esse design funcione da maneira que queremos? Incorporando não apenas o processo usual de design, que é o de identificar um problema, pesquisar, esboçar, construir um modelo, compartilhar, mas é mais sobre os princípios do design universal, sobre garantir que tudo seja equitativo, não exclusivo, removendo barreiras para que todos acessem a mesma coisa. É mais sobre a ideia por trás de todo o raciocínio. Por ter sido associado ao aspecto comercial por tanto tempo, é realmente difícil mudar a forma como pensar o design. No "Edit festival", em 2017, uma exposição de design, inovação e tecnologia, voltada para os 21 objetivos sustentáveis delineados pela ONU, estávamos, por exemplo, pensando em como podemos educar alguém em uma área empobrecida, como fornecer medicamentos para os que não tenham acesso fácil aos carros. Neste momento, todo o nosso sistema é deslocado para não excluir inteiramente os princípios de planejamento gráfico, industrial, arquitetônico e urbano, mas incorporá-lo de uma maneira diferente. Em vez de apenas olhar para o design gráfico, estamos pensando em como o design gráfico pode ter um impacto. O design ajudará o patrimônio por exemplo não apenas quanto a curadoria da exposição, mas também como as pessoas podem acessá-la, qual a experiência de interação. Muitos museus agora estão pedindo às pessoas que contribuam com seus próprios pensamentos sobre isso, suas próprias histórias sobre o próprio objeto. É sobre apresentar a história de uma maneira interessante e inspiradora.</p>	<p>(Meu comentário) A ferramenta de entrevista não foi aplicada só tinha 30 minutos disponíveis para a entrevista.</p>

ESPAÇOS CULTURAIS	COMUNIDADE...?	RELAÇÃO COM O TERRITÓRIO	PARTICIPAÇÃO E ENGAJAMENTO	O QUE GOSTARIA DE FAZER MAS ENCONTRA BARREIRAS? QUAIS SÃO AS BARREIRAS? E FALE SOBRE PARCERIAS.	VISÃO AMPLA DO DESIGN E RELAÇÃO COM PATRIMÔNIO CULTURAL	AVALIAÇÃO FERRAMENTA ENTREVISTAS
<p>Harbourfront Centre</p> <p>TIPO: Centro Cultural</p> <p>ENTREVISTADAS: Iris Nemani (Diretora de Programação) e Laura McLeod (Diretora de Engajamento Cultural)</p> <p>DATA: 07/dez/2018</p>	<p>PARA VOCÊ: Estar junto em uma experiência compartilhada, otimista e positiva.</p> <p>DO HARBOURFRONT CENTRE: Residentes e comunidade artística de Toronto (comunidades emergentes e estabelecidas, de artesanato, artes visuais contemporâneas, música, dança contemporânea, etc). Uma população diversa, multicultural e multigeracional que aqui pode ter acesso (financeiro e físico) às artes, recreação e educação. Temos parceiros de grupos de inseridos em certas comunidades (judeus, persas, taiwaneses, caribenhos, negros, indígenas - eles têm um festival dedicado a explorar sua cultura através de multidisciplinas). Também temos um programa educacional muito robusto, que é sobre o apoio à comunidade jovem desta cidade e às famílias.</p>	<p>A comunidade Harbourfront também é sobre o lugar. Temos toda uma comunidade de pessoas que estão envolvidas com a água.</p> <p>Este é apenas o acesso público à beira do lago, único lugar que não tem que pagar ou trabalhar lá para acessar. Eu acho que estamos no meio de um renascimento e uma transformação do que é esta orla. Foi o primeiro lugar para comunidade, o primeiro espaço público para comunidade à beira do lago na recuperação da orla.</p> <p>Nós facilitamos a navegação, canoagem e caiaque. Podem atracar barcos aqui. Nós ensinamos as pessoas como acessar a água, fazemos toda uma exploração à beira do lago e ensinamos sobre a paisagem urbana e nossa relação com a água. Assim promovemos o aumento do senso de lugar ou propriedade. Propriedade no sentido mais amplo do termo que o lago é pertencente à cidade, porque este senso de propriedade não é compreendido pela comunidade. E isso é sobre senso de lugar, lugar na água. Toronto é uma cidade à beira d'água e se você perguntasse a nove em cada dez pessoas quais são as cidades à beira-d'água no Canadá, eu acho que Toronto não estaria nessa lista.</p> <p>Promovemos acampamentos educacionais e programas de visitas às escolas (particulares e públicas), mas também trabalhamos muito em escolas e comunidades em situação de risco para fornecer um local para elas virem e aprenderem sobre muitas coisas diferentes. Cultura, mas também recreação na orla. Nos concentramos em questões e conversas específicas das comunidades. A intenção é que a comunidade em geral aprenda e se envolva com essas comunidades específicas.</p>	<p>PAPEL: Espaço seguro, Recursos, Catalisador.</p> <p>Espaço seguro em relação a ter uma conversa que pode ser apenas cultural em uma celebração da cultura contemporânea atual, mas também pode ser política na natureza de como nós, como comunidade, apoiamos ou não uns aos outros. Recursos, principalmente em relação a promover a experiência da comunidade em termos de educação relacionada a tudo que envolve acessar a água, como nossos barcos, o conhecimento e mentoria.</p> <p>PROPÓSITO: Experiência compartilhada. Com a comunidade artística: Agência Artística e Curadoria. Faz parte da curadoria e envolvimento na direção do que fazemos. Nós trabalhamos com muitas organizações de artes e artistas na cidade que chegam com sugestões para eventos, atividades. Abrimos essa oportunidade. Mas, normalmente, nossos parceiros comunitários estão envolvidos em seu próprio gerenciamento de organização de seu programa específico, não participam das nossas decisões estratégicas. Os voluntários, mais de 500, estão envolvidos em aumentar o senso de comunidade, incentivar o público na criação de um senso de lugar, criando uma sensação de acolhimento. São críticos para o apoio ou execução de qualquer coisa que fazemos. Eles nos ajudam, mas não participam das decisões. Quanto ao público em geral, tem uma participação de base não ativa. A presença e participação, influencia se continuamos ou não com um determinado programa. Se eles realmente se envolvem com algo que estamos fazendo, reagimos fazendo mais. Então, é realmente um relacionamento importante, mas não é ativamente na parte de planejamento que estamos saindo e perguntando a grupos focais ou pessoas na rua.</p> <p>FOCO: Nós fazemos um pouco de tudo. Teatro, artesanato, design, literatura, artes visuais, dança, música, cultura indígena, cultura negra, esporte e juventude. Cultura local, direitos humanos, espaço urbano da cidade, histórias, arquitetura, política. O Harbourfront tem tantas coisas diferentes, é um centro cultural que faz um mergulho profundo em diferentes disciplinas. Quais são as questões e / ou conversas culturais contemporâneas específicas que estão acontecendo nesta cidade? E então também onde acontece esse cruzamento?</p> <p>ATIVIDADES: Cursos, performances, programas infantis e familiares, visitas guiadas, workshops, seminários, recreação infantil, concertos de música, placemaking, exposições, projeções, city tour a pé, eventos de reunião, criação de colmeia de abelhas, palestras, bate-bapo, mercado de produtores locais. Oferecemos também um serviço de aluguel para a comunidade a um preço acessível para as organizações da comunidade. Em Toronto as artes e cultura estão muito em espaços privados, não há muito espaço, porque é ocupado por organizações que têm seus próprios edifícios. Então, se você é uma empresa e quer fazer uma peça, é difícil encontrar esse lugar.</p> <p>RESULTADOS: Descobrir. Explorar. Avançar e a conversa.</p> <p>Há apresentações na comunidade, mas elas não influenciam em nenhuma decisão. Não é por comissão o que acontece aqui no Harbourfront. Há uma organização central com especialistas em todas as áreas, seja marinheiros ou festivais, ou finanças. Portanto, as decisões não são tomadas por quem não têm um contrato, que não são funcionários ou contratados da organização.</p> <p>FERRAMENTAS: Pesquisas, questionário e intervenções no espaço.</p> <p>Nós apresentamos e conversamos com os diferentes, seja ou não a associação de melhoria de negócios à beira-mar, ou as associações de residentes, mas é mais para que eles saibam o que estamos fazendo e escutem o feedback deles, mas não direcionam o que nós fazemos.</p>	<p>GOSTARIA DE FAZER: Aumentar senso de propriedade deste lugar, a conscientização e o orgulho cívico. Harbourfront Centre é o coração da orla, fazemos muito e eu gostaria que todos em Toronto soubesse sobre tudo isso. Toda comunidade deve saber que este é o seu lugar.</p> <p>BARREIRAS: Acesso físico. Conselho da cidade e desenvolvedores tomando decisões que não estão necessariamente pensando no Harbourfront Centre como um lugar para todos. A via expressa Gardiner é uma barreira significativa e discutir sua demolição ou não, sobre o caminho para a orla ser uma jornada segura, agradável e acessível é a peça que falta para nós, é uma das maiores barreiras.</p>	<p>Nós gastamos muito tempo falando sobre isso, falamos todos os dias sobre qual é o nosso papel. Estamos no processo de transformação deste centro no desejo de ser relevante, por isso, acho que falamos muito sobre todas essas coisas o tempo todo, em tudo o que fazemos. Na programação que cada diretor faz, e as razões pelas quais você faz isso. Como fazemos melhor, como nos envolvemos melhor com nossos artistas, como nos envolvemos melhor com nosso público? Portanto isso tudo foi fácil para nós, mas eu tive dificuldade em responder qual é a comunidade.</p>	
<p>Artscape</p> <p>TIPO: Rede de centros culturais comunitários com espaços de trabalho, de exposição e negócios de arte e cultura</p> <p>ENTREVISTADO: Assaf Weisz (Diretor do Creative Placemaking Lab)</p> <p>DATA: 26/nov/2018</p>	<p>PARA VOCÊ: Pessoas que se definem como estando em comunidade umas com as outras. Comunidade é quem define que eles estão na comunidade. Cabe às pessoas dizer se todos pertencemos a uma comunidade.</p> <p>DA ARTSCAPE: Setor de Artes e Cultura. Políticos Desenvolvedores. E também geograficamente, a comunidade de uma certa vizinhança. Então vemos como é a comunidade de um determinado bairro. É possível que todos os residentes desse bairro pertençam a várias comunidades diferentes. Podem pertencer à comunidade etíope ou americana ou LGBT. E às vezes essas se sobrepõem, e assim você consegue um bairro onde as pessoas trazem o elemento de sua comunidade cultural para o seu espaço. Quando pensamos em criar um centro cultural nesta comunidade, pensamos nisso como quem está morando por lá, trabalhando e usando esse espaço. Quem sente a propriedade sobre essa área.</p>	<p>Pensamos no futuro das artes e a cultura e seu papel dentro dessas cidades. À medida que crescem, as cidades ficam mais caras, tornam-se mais tecnológicas. A ARTSCAPE é uma organização que organiza espaços em torno da área metropolitana de Toronto para resolver essa lacuna. O Creative Placemaking Lab é um laboratório de inovação urbana que pensa sobre como devem ser os próximos espaços, como eles devem preencher o papel na comunidade, o que a comunidade realmente precisa, envolve a comunidade antes do site ser desenvolvido. Fazemos o exercício da escuta e conceituação, criação e planejamento. Depois que um espaço é estabelecido, ele recebe sua própria equipe de gerenciamento de espaço, geralmente composta por dois gerentes e alguns supervisores de locais que podem ajudar nos eventos e nas necessidades dos inquilinos. Cada espaço opera com seu próprio gerenciamento. No Spectrum, por exemplo, temos um espaço para eventos que recebe muitas reservas de dentro e fora da comunidade. Há 10 anos muitas pessoas não entravam naquele bairro, era assustador para muitas pessoas que não moravam lá. Agora, é muito mais comum que pessoas de outras partes da cidade venham até lá e se sintam bem. O que tentamos fazer é pensar em como a arte pode melhorar uma vizinhança e minimizar quão agudamente as pessoas se sentem perdidas, evitando que os artistas sejam empurrados para fora por causa um aluguel alto. É por isso que fazemos casas a preços acessíveis. Por exemplo, com o Region Park, o desenvolvedor realmente tentou projetar em torno de uma política de deslocamento zero. Assim, quando os prédios estavam sendo demolidos ou prestes a serem reconstruídos, todos os residentes tiveram o direito de entrar e possuir uma unidade acessível dentro do prédio novo. Agora, é verdade que em alguns anos enquanto ele está sendo desenvolvido, alguns terão que se mudar para outro lugar e haverá uma perda lá, mas é uma situação muito melhor do que a maioria dos casos em que as pessoas têm que sair, seus lugares são demolidos, e eles nunca mais acessam aquele bairro. Estamos trabalhando com o desenvolvedor lá para dizer que isso costumava ser uma comunidade de 7500 pessoas e na mesma área vamos agora criar espaço para 17 mil e queremos que o 7500 original faça parte desse bairro. Nós não queremos que eles sejam expulsos, mas é um trabalho difícil e nem todo mundo vai ficar. Essa é a natureza dos bairros.</p>	<p>PAPEL: Fortalecimento.</p> <p>Nós tentamos ouvir e engajar os membros da comunidade para que eles se sintam fortalecidos no sentido de que sua visão se torna parte do que é construído.</p> <p>PROPÓSITO: Evitar risco de negócio (ter uma relação real com os negócios daquele lugar)</p> <p>Pensando em futuros estratégicos. Apropriação e pertencimento ao lugar. Mudanças e melhorias do espaço físico. Aumentar o senso de comunidade. Criar ou mudar serviços.</p> <p>Se você criar algo que as pessoas não precisem e não queiram, elas não vão usá-lo. Então você gastou muito dinheiro e muita energia para ocupar um espaço que não atende às necessidades de ninguém. É capturar o lado positivo, o benefício potencial do espaço, mas também evitar riscos. A vantagem é o senso de comunidade quando a comunidade sente que é sua propriedade, que isso parece parte de sua expressão. O que se quer evitar é um caso em que se constrói algo sem perguntar a ninguém o que eles precisam ou não, e não pode encontrar inquilinos, nem ninguém quer reservar eventos lá. É preciso ter uma relação real com os negócios daquele lugar. Eu acho que o propósito disso é amplo. Você não pode destilá-lo em uma espécie de função. Ele serve para muitas funções diferentes.</p> <p>FOCO: Depende da comunidade. Pode ser muita coisa. Temos 14 espaços diferentes e vamos construir mais 5. Cada um está em um lugar diferente. Então, se perguntarmos a cada comunidade o que eles precisam, será uma versão diferente desse espaço. Encontramos comunidades com as quais queremos trabalhar e, depois, vemos o que elas precisam.</p> <p>ATIVIDADES: Depende da comunidade. Um importante princípio nosso é permanecer flexível e entender o que a comunidade precisa. Fazemos um placemaking para o espaço e para o bairro.</p> <p>RESULTADOS: Eu acho que vários resultados estão presentes quando você está falando com alguém. Ao conceituar, também ajuda a tomar decisões sobre o que não está incluído. Eu acho que é muito estreito para ter uma conversa com a comunidade e apenas ouvir isso e não ouvir aquilo. O resultado é o que sai da conversa.</p> <p>FERRAMENTAS: Ouvir é o mais importante para os nossos espaços. É como chegamos ao que a comunidade pretende e quer, e qual é o seu tipo de vontade. Pesquisas, conversas e entrevistas. O princípio orienta o processo. O princípio de se concentrar primeiro na experiência da comunidade, impulsiona e muda o processo com base na comunidade e sua necessidade naquele momento. Pode ser muito difícil conseguir que uma comunidade responda a pesquisas. Em outros, é muito difícil que todos tenham tempo de estar juntos em uma sala. No Wichwood Barnes, convidamos as pessoas a sair e caminhar. Houve uma série e no final conseguimos quase 500 pessoas da vizinhança que saíram e participaram. Fazíamos perguntas como "Quais são as coisas que estão faltando em sua vizinhança? Quais são as coisas que você gosta no seu bairro? Quais são os espaços que as pessoas podem achar úteis?" E esse processo durou alguns meses e, a partir disso, criamos um estudo de viabilidade.</p>	<p>BARREIRAS: Cada espaço é o seu próprio empreendimento social, a longo prazo eles devem ser auto-sustentáveis.</p> <p>Eu acho que muitas vezes as pessoas olham para esses espaços como sendo apenas um projeto dirigido pela filantropia. Precisamos de governo e precisamos de doadores para trazê-lo. Ode precisar de um pouco disso para começar, mas no longo prazo eles devem ser auto-suficientes. Eles devem trazer receita suficiente para cobrir suas operações. E nós também quando começamos. Eu acho que é a longo prazo, é possível sustentar o espaço. Isso faz parte da escuta da comunidade. Se você pode começar a entender o que a comunidade pode pagar.</p>	<p>(Meu comentário) Apliquei a ferramenta mas a atuação do entrevistado e da própria organização era muito abrangente, cada site projetado é criado e planejado de forma diferente dependendo da comunidade onde está. Portanto os cartões não se mostraram adequados e úteis para a visualização do resultado da entrevista.</p>	

ESPAÇOS CULTURAIS	COMUNIDADE...?	RELAÇÃO COM O TERRITÓRIO	PARTICIPAÇÃO E ENGAJAMENTO	O QUE GOSTARIA DE FAZER MAS ENCONTRA BARREIRAS? QUAIS SÃO AS BARREIRAS? E FALE SOBRE PARCERIAS.	VISÃO AMPLA DO DESIGN E RELAÇÃO COM PATRIMÔNIO CULTURAL	AVALIAÇÃO FERRAMENTA ENTREVISTAS
<p>401 Richmond</p> <p>TIPO: Centro de espaços de trabalho, negócios e exposições de arte e cultura</p> <p>ENTREVISTADAS: Jenifer Bhogal (Communications & Community Animator) e Amanda Stines (Events and Communications Assistant)</p> <p>DATA:</p>	<p>PARA VOCÊ: Ambiente colaborativo de apoio e suporte mútuo, seguro e de confiança.</p> <p>DA 401 RICHMOND: Ambiente colaborativo de apoio e suporte mútuo, seguro e de confiança. Sentido de pertencimento e o sentimento de colaborar para este tipo de coletividade, no sentido de estar juntos. E em relação ao prédio, entendo comunidade da mesma forma, como no exemplo dos festivais e coordenação das exposições. Os inquilinos procuram pelos serviços que precisam aqui, antes de buscar em outros lugares. Há uma série de sobreposições de interesses e intencionalidades diversas neste prédio que fortalecem a comunidade.</p>	<p>Lar para artistas e agentes culturais. Tem forte reputação com a ampla comunidade cultural de Toronto. Jane Jacobs inspirava com a ideia de diferentes usos poderia gerar uma série de reflexos para o entorno. (...) Pessoas se referem aqui como uma aldeia em uma caixa. Temos duas entradas no prédio que são usadas como um trânsito de pessoas pelo espaço. Nestas entradas temos café que traz pessoas e o prédio se torna cada vez mais conhecido pela comunidade. As pessoas vêm até aqui para terem diferentes tipos de experiências o que tem tornado este prédio mais um Hub de arte e cultura do que um prédio comercial.</p>	<p>PAPEL: Hub de arte e cultura. Prover espaços acessíveis para negócios artísticos e culturais.</p> <p>PROPÓSITO: Prosperidade baseada na colaboração. Ambiente colaborativo, como se sentir em uma vizinhança/bairro dentro de um prédio. Fortalecimento positivo, muitos inquilinos se ajudam mutuamente em diferentes situações.</p> <p>FOCO: Criar condições favoráveis e confortáveis para atender as demandas dos inquilinos. Os espaços são adaptáveis, há espaços compartilhados, individuais e comuns.</p> <p>ATIVIDADES: Festivais culturais. Exposições conjuntas. Festas onde a vizinhança é convidada. Exposições e bate-papo. Agora no Visual Arts Centre eles estão fazendo muitos festivais culturais no prédio e há muitos espaços artísticos e culturais que fazem parcerias nestes festivais, parcerias em exposições. E as galerias frequentemente se colaboram combinando estarem abertas no mesmo dia, assim todos podem se beneficiar do fluxo de pessoas e atenção da imprensa. Algo que atualmente fazemos é uma festa que hospedamos no jardim atrás do prédio e espalhamos cartas por diferentes ruas na vizinhança e convidamos muitas pessoas para estarem juntas e compartilharem o que temos, então os inquilinos são incentivados a mostrar seus trabalhos, projetos, performances, diversas demonstrações de arte, o que faz com que as pessoas interpretem este lugar como um Hub de arte e cultura, como um lugar para consumir arte ou apenas ver arte, falar com artistas, ter conversas.</p> <p>RESULTADOS: Ajuda mútua/colaboração. Divulgação.</p> <p>FERRAMENTAS: Jornal comunitário do prédio e olaborações espontâneas acontecem nas áreas comuns (cafés...).</p> <p>Para manter uma ideia de comunidade e todos os inquilinos conectados, umas das primeiras ideias foi ter um jornal do prédio onde todos poderiam compartilhar o que estavam fazendo e contar suas histórias. Muitas colaborações acontecem de forma espontânea, são feitas nos cafés e espaços comuns do prédio. Quando vão pegar um café, por exemplo, tem muita conversa entre os inquilinos.</p>	<p>PARCERIAS: Parcerias entre os inquilinos. Muitos festivais culturais no prédio com parcerias gerando uma microeconomia em que usam o espaço e colaboram suprindo suas necessidades mutuamente. As galerias frequentemente se colaboram combinando estarem abertas no mesmo dia, assim todos podem se beneficiar do fluxo de pessoas. Na Urbanspace Gallery é um processo orgânico. No geral as pessoas se aproximam do prédio, pelo processo de aplicação ou por pessoas que estão no prédio ou que tem relação próximas com pessoas do prédio.</p>	<p>Procurar maneiras de restaurar o patrimônio histórico. Artistas e negócios relacionados a arte e cultura juntos em espaços individuais e comuns, acessíveis, para juntos terem benefícios entre si, coexistindo para mútuos benefícios. Existe uma organização chamada City Lab, nos EUA, um cultural hub e criaram um cultural plan pensando em uma série de lugares e ferramentas para permitir que prédios como este e outros cultural hubs existam de forma acessível.</p>	<p>(Meu comentário) A ferramenta de entrevista não foi aplicada pois as entrevistadas só tinham 30 minutos disponíveis para a entrevista.</p>
<p>Myseum</p> <p>TIPO: Museu sem paredes</p> <p>ENTREVISTADA: Karen Carter (Diretora executiva fundadora)</p> <p>DATA: 21/nov/2018</p>	<p>PARA VOCÊ: Pessoas que se reúnem em torno de uma ideia comum, crença ou objetivo.</p> <p>DO MYSEUM: Residente de Toronto interessado em contar as histórias da cidade.</p>	<p>O esforço para ir e encontrar pessoas em seus espaços, onde suas narrativas foram elaboradas, onde elas vêm valor, onde elas veem comunidade, que para mim é um processo contínuo. Um dos nosso programas, o Myseum Intersections é uma forma de promover mais troca entre as comunidades. Em Toronto a diversidade é quase sempre um conceito de marca de marketing do que uma realidade, especialmente dentro das estruturas de poder dentro da cultura. Assim, ainda falta a diversidade presente na tomada de decisão sobre onde o financiamento vai, como o financiamento é distribuído, quais iniciativas são consideradas publicamente merecedoras de apoio ou inovação ou experimentação.</p>	<p>PAPEL: Construção de relacionamentos. Colaboração. Empoderamento. Criar espaço para que as pessoas se sintam pessoalmente envolvidas no sucesso de Myseum e associem o sucesso dessa ideia ao seu sucesso, para que isso seja mutuamente benéfico. Seus interesses e os deles estão alinhados - o sucesso é visto como para eles e para você. Às vezes, quando as pessoas fazem iniciativas comunitárias, elas se sentem usadas, consultadas demais, ferramentas de mapeamento que tiram delas para o benefício do outro, mas não para o seu próprio benefício.</p> <p>PROPÓSITO: Melhorar o envolvimento da comunidade, incentivar o público, conscientização Maior senso de comunidade, alcance, conscientização Reimaginar a prática curatorial, pensando em futuros estratégicos, porque, para nós, a idéia tem que vir de baixo e subir.</p> <p>FOCO: Cultura local, história, patrimônio imaterial. Memória, cultura indígena. Direitos humanos, patrimônio material, espaço e planejamento urbano.</p> <p>ATIVIDADES: Exposições. Círculos de conversação, palestras, mesas redondas. Passeios de ônibus, barcos e bicicletas, passeios a pé pela cidade, visita guiada, performances, palestras Em parte, o nosso programa é sobre pessoas que têm história na cidade, mas não vivem mais tecnicamente na região Central (416) e sim no subúrbio da Grande Toronto (905). Então, nós programamos os passeios de ônibus com essa abordagem regional.</p> <p>RESULTADOS: Co-criar, definir, avaliar. Conceituar, explorar, tomar decisões. Descobrir, planejar, implementar.</p> <p>FERRAMENTAS: Reuniões regulares informais. Brainstorm, entrevista. Pesquisas, questionário, observação. Nas conversas informais e individuais há um nível de honestidade pessoal que vem apenas de encontrar alguém e ser capaz de olhá-los nos olhos e ter uma conversa. É possível ter falas mais sinceras e profundas sobre as preocupações ou aspirações.</p>	<p>GOSTARIA: Ter um espaço. Garantir espaço para ter uma âncora, um lugar onde as pessoas vejam a manifestação dos resultados que surgem da construção de relacionamentos através da colaboração e do empoderamento. O espaço se torna um lugar para você visitar algumas das exposições pop-up que estão acontecendo nas diferentes regiões. BARREIRAS: Dinheiro e Conselho. O conselho sendo uma diretoria fundadora, há também coisas que não se pode fazer porque elas não mudaram da mentalidade do conselho de administração para o conselho de governança e supervisão, onde querem estar mais envolvidas nas decisões das operações do que na supervisão e captação de recursos.</p>		<p>Eu considero que isto não foi uma entrevista. Isso é um exercício de mapeamento visual. Do método você sai com perguntas e pontos de discussão e algumas respostas. Você poderia usar isso como uma forma de consultoria para ajudar organizações da comunidade.</p>

ESPAÇOS CULTURAIS	COMUNIDADE...?	RELAÇÃO COM O TERRITÓRIO	PARTICIPAÇÃO E ENGAJAMENTO	O QUE GOSTARIA DE FAZER MAS ENCONTRA BARREIRAS? QUAIS SÃO AS BARREIRAS? E FALE SOBRE PARCERIAS.	VISÃO AMPLA DO DESIGN E RELAÇÃO COM PATRIMÔNIO CULTURAL	AVALIAÇÃO FERRAMENTA ENTREVISTAS
<p>The Bentway</p> <p>TIPO: Espaço Público</p> <p>ENTREVISTADA: Illana Altman (Diretora de programação)</p> <p>DATA: 04/dez/2018</p>	<p>PARA VOCÊ: Um grupo de pessoas interessadas em compartilhar um lugar, propósito, projeto, história.</p> <p>DO THE BENTWAY: Moradores locais. População de Toronto. Entusiastas de artes e cultura. Eu acho que existem muitas comunidades que o THE BENTWAY pretende abordar.</p>	<p>Em grande parte pelo modo como essas comunidades verticais foram construídas ao redor, não desenvolveram muitos lugares de reunião como parte dos planos, então estamos criando oportunidades para as pessoas conhecerem seus vizinhos. Pessoas que moram nos condomínios estão encontrando seus vizinhos pela primeira vez em nosso ringue de patinação, programas dominicais, por exemplo. Famílias com crianças adotaram nossas aulas gratuitas, abraçamos as amenidades que podemos oferecer. É uma comunidade residencial. Tem sido um reflexo da vida cultural, em uma área onde não havia antes. O Fort York faz muito desse tipo de atividade, mas como a maioria dos eventos são pagos é um pouco menos aberto e acessível. Toronto vem passando por uma transformação bastante significativa nas últimas duas décadas, com crescente densidade, e muitos dos antigos espaços industriais e estacionamentos foram transformados em torres de prédios. Cada vez mais, estamos procurando maneiras diferentes de abordar o que parecem oportunidades mais raras para a criação de espaço público. Várias cidades norte-americanas têm repensado os espaços públicos menos como destinos, e mais como tecidos conectivos que podem atravessar distâncias e barreiras físicas e psicológicas entre partes da cidade. Começou-se sobre as possibilidades associadas com a via expressa Gardiner, que por anos tem sido considerada a barreira entre a cidade e a sua orla. Cinco a dez anos, uma nova conversa surgiu sobre a possibilidade desses espaços sob o Gardiner, em parte porque as construções estão se desenvolvendo e as portas da frente do condomínio das pessoas agora estão sendo situadas sob o espaço Gardiner. Nós não podemos apenas tratá-lo como espaço de desperdício. Também porque à medida que a cidade muda e essas comunidades residenciais se desenvolvem se tornam incrivelmente densas, há uma necessidade de novos tipos de espaços comuns. De repente, temos 75.000 pessoas vivendo dentro de uma caminhada de cinco minutos do site.</p>	<p>PAPEL: Engajamento. Uma nova plataforma para programação espacial pública. Eu acho que não estamos tentando determinar quem é a comunidade ou falar por eles, estamos dando a eles a oportunidade de se unirem em torno de interesses compartilhados ou experiências compartilhadas. Além de ser um novo espaço público, houve também um compromisso assumido desde o início de que seria uma nova plataforma para a programação do espaço público. Na verdade, é a parte do projeto em que estou envolvida. Dirijo a programação, seja recreativa, cultural, educacional ou para a família. As coisas que acontecem lá.</p> <p>PROPÓSITO: Melhorar o envolvimento da comunidade. Aumentar o senso de comunidade. Curadoria Comunitária. As expectativas do nosso programa são planejadas diretamente em relação à comunidade, e dentro da comunidade, os aspectos não são. Em todos os casos, estamos buscando feedback da comunidade e recebendo comentários da comunidade sobre o desenvolvimento e a curadoria do espaço, mas não é tão fácil quanto chamá-lo de processo colaborativo. Há aspectos que são colaborativos e há aspectos que são mais organizados. Nós executamos um programa de incubação, por exemplo, que faz parte de um processo de chamada aberta. Fornecemos tanto apoio financeiro, quanto suporte de marketing e implementação para organizações mais jovens, que não teriam capacidade de executar projetos em espaços públicos anteriormente.</p> <p>FOCO: Interseção entre artes e urbanismo. Design, política, música, dança, esportes, artes visuais, história ... Para perpetuamente, criar novas oportunidades no site e ser altamente responsivo, e dar às comunidades acesso ao espaço de diferentes maneiras. Um aspecto da programação que é particularmente pertinente ao nosso site, considerando que corremos em paralelo a um marco colonial muito visível na cidade. Eu não quero dizer que estamos trabalhando em tudo, mas eu diria que estamos fazendo o menor peso da grande cultura local e nossa idéia de Conferência da Cidade tem muito a ver com direitos humanos, então é só difícil escolher alguns.</p> <p>ATIVIDADES: Intervenções urbanas, exposições, palestras, projeções, concertos de música, recreação infantil, seminários, workshops. Temporada de skate - aula aberta e workshops. Etc. Muitas das atividades são executadas em colaboração com a comunidade. A temporada de skate foi um exemplo maravilhoso disso, onde tivemos aulas abertas e diferentes workshops, que foram todos entregues pela própria comunidade de skate. E qualquer um é livre para descer e usar o espaço para seus próprios propósitos, é apenas quando nos envolvemos de uma perspectiva financeira, e uma perspectiva de implementação, mas isso sempre será feito em parceria. A ênfase precisa ser mais no tipo de curadoria, menos formal e mais apenas em abraçar isso como um espaço público que as pessoas podem usar para reuniões de lazer, para atividades recreativas matinais, um caminho para o trabalho. É afastar-se de atividades baseadas em eventos.</p> <p>RESULTADOS: Descubrir, planejar, co-criar, refinar, avaliar. Através das lentes da nossa programação estamos descobrindo oportunidades e planejando com a comunidade. Existem aspectos da nossa programação que envolvem a cocriação e eu acho que há aspectos da nossa programação em que estamos pedindo feedback direto para refinar e, definitivamente, avaliar. Por exemplo, durante a nossa apresentação do Waterlicht, trabalhamos com alguns alunos do New College que estavam diretamente envolvidos com pessoas que vieram experimentar a peça, para obter o feedback que usaremos para nos ajudar a avaliar esse projeto e informar futuras decisões e futuras implementação. Então, essa é a natureza do jeito que estamos trabalhando.</p> <p>FERRAMENTAS: Pesquisas, questionários, observações, entrevistas diretas, prototipagem, storytelling, focus group. Pedindo feedback direto. Nós temos um comitê consultivo da comunidade. A colaboração que fizemos com a comunidade de skate no verão passado foi um grande exemplo disso, onde trabalhamos juntos para projetar e executar uma série de novas esculturas de skates que foram cumpridas pela programação e, em seguida, mudaram para morar em outros lugares da cidade e ajudar a promover esse trabalho coletivo em particular no campo. Fazemos sempre pesquisas e questionários com nossos públicos em geral, além de muita observação. Nós fizemos mais entrevistas diretas. Mas isto é sobre a programação especificamente, para a elaboração do projeto do espaço havia diferentes ferramentas que foram postas em prática para informar o design..</p>	<p>GOSTARIA: Espaço passivo + espaço ativo. Temos mais problemas em incentivar o uso passivo, em parte porque somos novos. Vamos aos poucos nos afastar de atividades baseadas em eventos. Para que o The Bentway tenha realmente sucesso como um espaço comunitário, ele tem que funcionar tanto como um espaço passivo quanto como um espaço ativo. Para que as pessoas se envolvam com o local enquanto o programamos ativamente e, em seguida, pessoas escolham seguir seu próprio caminho, fazer seu próprio tempo, usar o espaço de acordo com os termos. Acho que as pessoas estão descobrindo o que podem fazer lá e estamos trabalhando promovendo como um espaço de programação ativo e um espaço onde as pessoas podem descer e determinar suas próprias atividades e seu próprio tempo. BARREIRAS: Consciência. Eu acho que precisamos construir mais consciência do projeto, e em toda Toronto e ver se as pessoas descobrem isso em seus próprios termos. PARCERIAS: Para o projeto do espaço: o investimento desta fundação privada realmente ajudou a catalisar o interesse e o apoio da cidade de uma forma que moveu o projeto em muito pouco tempo. Para a programação: Organizações mais jovens. Comunidade de skatistas. Nós executamos um programa de incubação, por exemplo, que é parte de um processo de chamada aberta. O que fornecemos tanto financeiro, quanto suporte de marketing e implementação para organizações mais jovens, não teria a capacidade de executar projetos em espaços públicos anteriormente.</p>	<p>O que mais faço como designer desse processo é colocando mais projetos de maneira inacabada para permitir que a comunidade responda e presencie a maneira como eles usam antes de tomar decisões finais sobre eles. E por várias razões, abrimos em etapas e nós damos as boas-vindas à comunidade no projeto enquanto ela está se formando e isso tem sido muito benéfico para nós também. Às vezes pedir feedback é uma coisa desafiadora para o designer bem como para os membros da comunidade, porque eles estão especulando e há um tipo muito diferente de resposta que você recebe quando realmente vê pessoas usando esses espaços e esses recursos diretamente. Observação e co-criação têm sido elementos-chave para fazer as coisas de forma diferente, mas não são rápidas, então é um processo em evolução.</p>	<p>(Meu comentário) Apliquei o método mas não consegui obter avaliações e críticas sobre ele.</p>
<p>Institute Without Boundaries - George Brown College</p> <p>TIPO: Estudio e programa de pós-graduação</p> <p>ENTREVISTADO: Luigi Ferrara (Decano do Centro de Artes, Design e tecnologia da Informação da George Brown College)</p> <p>DATA: 19/dez/2018</p>			<p>PROPÓSITO: Estamos focados em torno especialmente da questão da transformação social através do design, treinando as pessoas nas novas técnicas para pensar sobre essas transformações.</p> <p>FOCO: Não é suficiente fazer apenas a inovação técnica. Para resolver problemas complexos, temos as alavancas de design. Então tem que descobrir quais são as alavancas sensíveis e tocar nelas primeiro, e trabalhando em todas as ao mesmo tempo, para que as coisas mudem de uma forma positiva. Tem que ter um ataque multifacetado e sequenciado com as alavancas principais e depois as alavancas secundárias, trabalhando em coordenação. Então é por isso que a mudança é sempre melhor ou sempre acontece mais quando é orgânico porque está funcionando todas as frentes naturalmente. É uma sequência de efeitos e mudanças.</p> <p>ATIVIDADES: Temos uma metodologia de criação colaborativa, confinada a um conjunto de tempo com resolvidores de problemas interdisciplinares no processo. Envolvermos todos os interessados e trazemos especialistas e, em uma semana, somos capazes de resolver e lidar com problemas muito complexos e perversos e encontrar um caminho para eles, porque estamos projetando com o tempo. Estamos projetando soluções generativas que são evolutivas e, em seguida, o que estamos fazendo é que, muitas vezes, ao fazê-lo, motivamos as pessoas com quem temos trabalhado a fazer sua própria solução e elas continuam o projeto.</p> <p>RESULTADOS: Eu desenvolvi uma ecologia da inovação que descreve como a seqüência tem que acontecer para que a verdadeira mudança social emerja. Então, é uma combinação de design, inovação social, inovação técnica, inovação nos negócios e inovação política.</p> <p>FERRAMENTAS: Nós desenvolvemos um monte de tecnologias especiais que ensinamos; estruturas temporais, sistemas e design thinking, processos de criação colaborativa que facilitam este tipo de trabalho e unem as pessoas para que se tenha as habilidades interdisciplinares certas colaborando, porque muitas vezes a maioria do nosso mundo está sendo projetada sem as pessoas certas na mesa. A maior ferramenta de design não é pensar numa solução, mas num processo de desdobramento. Projetar o processo de mudança ao longo do tempo e quais são todos os elementos desses processos que acionariam a mudança, multiplicar o efeito de mudança e, em seguida, transformar, uma solução evolutiva que é adaptável. Então você tem que projetar com o tempo. Considerando que se você vem com uma solução já está congelada.</p> <p>FERRAMENTAS: No início de cada sessão, tivemos algumas atividades de aquecimento, tipos de jogos, mas não jogos reais. Em seguida, tivemos pequenas discussões em grupo quando fizemos a eles as perguntas rápidas, para eles começarem a compartilhar suas experiências pessoais, apenas fazendo uma pergunta. Então pedimos tivessem uma ideia de como podemos melhorar uma situação específica e eles pensaram em algumas idéias. Depois de um brainstorming, pedimos que escolhessem uma dessas idéias e fizessem um protótipo rápido. Para prototipagem, nós fornecemos algumas ferramentas e materiais para fazer qualquer coisa. Fios, limpadores de cachimbo, qualquer coisa. Eles puderam usar essas ferramentas para construir algo ou fazer desenhos ou mapeamentos. Nós deixamos tudo bem aberto para que eles pudessem criar.</p>	<p>GOSTARIA: Precisamos de um mundo que seja mais generativo e mais otimizado e use menos recursos para incluir todos. Que as coisas sejam usadas conforme necessário e depois são compartilhadas e redistribuídas. Dessa forma, mais e mais pessoas podem ter acesso e um melhor resultado na vida. Se quisermos criar este mundo sustentável que persiste, o único caminho é não congelá-lo. É fazendo com que possa continuamente mudar e manter o equilíbrio. BARREIRAS: Nossas instituições acadêmicas são sobre acumular conhecimento. Para chegar à frente, você tem que ser aquele que tem o conhecimento e quem está constantemente a trabalhar. PARCERIAS: O principal é reimaginar quais são os ingredientes e quem está fazendo o quê. Eu uso algo que chamo de alavancas de design para formar parcerias. Então é o quem, o que, onde, porque, quando e como. Então não pense em parcerias, pense em quem. Deixe-me usar o que, e quando você começar a repensar quem, então você pode encontrar a resposta. Então, use esses, você precisa usar essas alavancas-chave para ajudá-lo a romper as barreiras que você tem. O que você precisa entender é quais são as barreiras e então pensar em que maneira eu posso usar as alavancas de design para mudar a condição das barreiras? Esse é o processo que eu uso.</p>	<p>O design é incrivelmente crítico para afetar a mudança social e precisa ser pensado de forma integrada em uma espécie de processo evolutivo que não apenas físico, mas um tipo de processo evolutivo cultural que cresce a partir dos artifícios que construímos. É realmente a construção de um ecossistema em que existimos. O papel do design é ajudar a fazer com que o que compartilhamos seja bom para nós. Você sempre tem que olhar para o design de forma ampla e entender qual é o seu papel nesse quadro geral e o efeito holístico geral. Se você começar a analisar a evolução do design, verá que há segmentos cíclicos porque, em certos momentos, um certo tipo de design se torna mais necessário para alcançar os objetivos morais da sociedade que ele está apoiando. Então, em outro momento, você precisa mudá-lo, porque então uma condição é criada e novos problemas surgem.</p>	<p>(Meu comentário) A ferramenta de entrevista não foi aplicada pois a entrevistada não foi sobre um espaço cultural. O objetivo foi conhecer uma abordagem de design para inovação social.</p>

ESPAÇOS CULTURAIS	COMUNIDADE...?	RELAÇÃO COM O TERRITÓRIO	PARTICIPAÇÃO E ENGAJAMENTO	O QUE GOSTARIA DE FAZER MAS ENCONTRA BARREIRAS? QUAIS SÃO AS BARREIRAS? E FALE SOBRE PARCERIAS.	VISÃO AMPLA DO DESIGN E RELAÇÃO COM PATRIMÔNIO CULTURAL	AVALIAÇÃO FERRAMENTA ENTREVISTAS
<p>Codesign Cities</p> <p>TIPO: Grupo de pesquisa em codesign/ inclusive design para projeto Sidewalk (uma cidade inteligente)</p> <p>ENTREVISTADA: Sepideh Shahi (Designer pesquisadora do Centro de Pesquisa em Design Inclusivo - IDRC/OCADU)</p> <p>DATA: 03/dez/2018</p>	<p>PARA VOCÊ: Grupo de pessoas que têm algo em comum ou que compartilham algo em comum, como localização, propósito, interesse.</p> <p>DO CODESIGN CITIES: Grupo de pessoas que experimentaram marginalização ou exclusão no que diz respeito ao design e construção das cidades. Essa exclusão ou marginalização pode estar relacionada às suas habilidades ou deficiências ou à sua raça, origem, gênero, interesses ou qualquer tipo de diferença humana. E com isso não são incluídos nas conversas sobre o design das cidades.</p>		<p>PAPÉL: Fortalecimento/potencialização. Para este projeto os clientes certamente queriam que as pessoas fossem potencializadas, engajadas na conversa e sentissem que as agências, se quiserem, podem fazer uma mudança. Transformação. Queríamos transformar a forma como as pessoas estão envolvidas nesses projetos, porque geralmente eles estão apenas envolvidos em um nível de consulta. Eles só vêm para essas mesas redondas e reuniões da prefeitura. Mas queríamos que eles fossem verdadeiros co-designers, então transformamos o papel deles em algo mais ativo.</p> <p>PROPÓSITO: Aumentar o senso de comunidade. Queríamos mostrar a eles que não somos especialistas, mas eles são especialistas, por isso estamos todos juntos projetando e co-criando algo juntos. Nós juntos podemos definir o futuro de nossas cidades e como podemos torná-las mais inclusivas. Tomar consciência do projeto. Queríamos que mais pessoas conhecessem este projeto e entrassem nele. Melhorar o envolvimento da comunidade. Queríamos chegar às margens para incluir pessoas que normalmente não são incluídas nas conversas sobre as cidades. Mudar ou melhorar espaço físico. Queríamos entender como podemos projetar melhor nossas cidades, para que sejam mais acessíveis, mais inclusivas.</p> <p>FOCO: Espaço urbano, planejamento urbano, design, arquitetura, histórias, direitos humanos. Queríamos ouvir as histórias pessoais sobre experiências na cidade. Como eles circulam pela cidade, mas experimentam coisas diferentes. Todos nós passamos pelas mesmas portas, mas temos experiências diferentes. Direitos humanos, defendendo pessoas que geralmente não são consideradas, que não têm voz. Queríamos dar a eles essa agência e essa confiança de que eles podem participar e tomar decisões. E de que eles podem informar os formuladores de políticas ou clientes corporativos sobre suas necessidades.</p> <p>ATIVIDADES: Workshops. Nós tivemos dois tipos diferentes de oficinas, de três e de seis horas. As oficinas que foram de duas a três horas, não fizemos a prototipagem. Nas de cerca de seis horas, as pessoas completaram o processo e tiveram a oportunidade de prototipar de duas ou três horas.</p> <p>RESULTADOS: Co-criar, descobrir, explorar, conceituar, refinar, tomar decisões. Co-criação foi a parte principal. Todos nós trabalhamos juntos para explorar e descobrir necessidades. Então, pudemos conceituar algumas ideias e então definir ou refinar essas ideias juntas. Em todos os workshops, tivemos alguns momentos para compartilhar ideias, discutir, explorar diferentes experiências e perspectivas e, depois disso, co-criamos ou co-criamos algumas ideias. Os resultados de cada sessão levaram a um plano para o cliente (Sidewalk). O mesmo processo foi repetido em diferentes oficinas.</p>	<p>GOSTARIA: Gostaríamos de incluir cultura negra e indígena. Tentamos, mas não conseguimos engajar muitos deles. Eles não confiaram em nós ou não queriam participar ou não tinham um forte incentivo para vir porque no passado foram em sessões e projetos de envolvimento comunitário mas nunca vêem nada alterado. Quanto às atividades se tiver uma oportunidade ou um projeto semelhante, eu gostaria de experimentar maneiras diferentes de envolver as pessoas. E se pudesse obter os mesmos insights ou contribuições das pessoas por meio de passeios pela cidade, festas, programas para crianças e familiares, apresentações ou dança? Gostaria de sair do modelo de oficina e tentar algo novo. Não tenho certeza se isso será eficaz ou útil, mas acho que é uma boa prática tentar algo novo. Quanto aos resultados, da próxima vez gostaria de vê-los implementados, de poder voltar e avaliar. Não uma avaliação quantitativa com medições numéricas, mas ter mais como ver o impacto. Como o que foi ensinado, como a cidade mudou, como se tornou mais inclusiva. BARREIRAS: Oportunidade de engajamento porque nem todo mundo está vindo para nossas oficinas, mas se é uma festa ou é um programa para a família, para crianças, talvez outras pessoas sejam incentivadas a participar e nos dar suas ideias. Tenho certeza de que podemos envolver um novo grupo de pessoas ou novas comunidades com esses diferentes formatos. Quando falamos sobre o envolvimento da comunidade negra ou da comunidade asiática, talvez devêssemos ter diferentes ações para envolvê-los. Se tivéssemos uma performance talvez pudéssemos envolvê-los. Eu gostaria de ter uma avaliação, mas precisa de tempo, porque você tem que ver algo implementado, e isso pode levar anos ou décadas para poder perceber o impacto. Então, isso é algo que gostaríamos de fazer, mas isso pode não ser possível.</p>	<p>Adicionamos uma nova seção no nosso website chamada "Recursos". Tem um kit de ferramentas, pequenas coisas para fazer o codesign. Como, se você quer fazer codesign, que coisas você precisa considerar? Quais são seus desafios? Nós fornecemos algumas ferramentas, técnicas e estratégias para facilitação, logística, etc. Isso é o que vamos fazer no futuro. Vamos incentivar qualquer um que esteja usando o codesign para contribuir com seu recurso. Por exemplo, se alguém experimentou um desafio, avise-nos sobre o desafio e podemos adicionar um cartão para ele, para que qualquer pessoa que esteja fazendo o codesign possa ler sobre seus desafios. Ou, se eles inventaram uma ferramenta ou uma técnica. Então é assim que vamos manter os recursos, o kit de ferramentas ativo e em crescimento. É uma comunidade de código aberto sobre como fazer codesign e colaboração e trabalhar com a comunidade. Este é o próximo passo para o nosso projeto.</p>	<p>Os cartões podem conduzir o processo de pensamento do entrevistado. Quando você me mostrou o cartão, você estava liderando meu processo de raciocínio. Talvez antes de mostrar as cartas você deveria dar ao participante algum tempo para pensar sobre a resposta. Ou dar um cartão em branco primeiro, para que eles possam escrever algo antes de ver os outros. Quando você vê uma imagem de algo, você pode ter diferentes associações de palavras com ela, mas quando vê a palavra, ela tem uma definição clara e fechada. Apesar disso, achei inclusivo para pessoas em diferentes idiomas nativos, especialmente para mim porque também é minha segunda língua. Quando você está em comunicação em outro idioma, acho que esse método lhe traz algum conforto. Porque basicamente você está começando a conversa com palavras com as quais você está confortável e sabe do que está falando. Essas são palavras realmente simples, então elas estão nos conectando, para que possamos nos comunicar melhor.</p>