



Comunidades Criativas e Projetos em comunidades

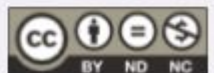
Base no material de **Manoel Guedes**



Premissa: Combater a alienação



the Learning Network on Sustainability
South America



Comunidades criativas e Projetos em Comunidade

Inspiração para a proposta:

Essa pesquisa faz uma reflexão sobre o **papel do design** no desenvolvimento de pequenas comunidades do agreste de Pernambuco, discutindo **como** as recomendações e as diretrizes globais da sustentabilidade podem ser aplicadas a um contexto local e como as experiências dessas comunidades criativas podem ser compartilhadas para ampliar o conhecimento sobre a **relação entre design e sustentabilidade** em um contexto global.





the Learning Network on Sustainability
South America



Comunidades criativas: conceito

“Comunidades Criativas são grupos de pessoas engajadas para a solução ou criação de novas possibilidades para problemas comuns, a partir de um processo de construção de um conhecimento social voltados para a promoção da sustentabilidade social e ambiental”.

(Enzo Manzini)

Sendo assim, o **designer** precisa **identificar essas inovações e reorientações sociais**, e compreender como elas podem ser aplicadas para promoção da sustentabilidade.



Comunidades criativas: pesquisa

- Trata se de comunidades e atores sociais que desenvolveram **soluções criativas** como *alternativa* para superar problemas em contexto locais e que podem ser escaladas para outros contextos.
- A busca de respostas de como viver melhor? (Promovendo municípios saudáveis) e Como produzir de forma social e ecológica adequada? Gerando soluções para contextos insustentáveis.



- Busca identificar essas inovações e essas reorientações sociais e caminhos para aplicá-las para promoção da sustentabilidade.
- Essas soluções ocorrem no ambiente do lar (co-housing), nos bairros, em comunidades, distritos, municípios, movimentos sociais ou cooperativas (como produção de artefatos, transformação de materiais locais, reciclagem de materiais, mobilidade, alimentos orgânicos, ...).



Colaboração e Participação:

As comunidades criativas são fundamentadas na colaboração e na participação ativa de diversos atores sociais. Isso inclui cidadãos, designers, organizações e outros stakeholders. Onde o designer no contexto da pesquisa deve ajudar a identificar e muitas vezes contribuir com a ampliação das ações

A inovação social emerge da inteligência coletiva e da cocriação de soluções, por isso a importância de se criar e conectar às redes de pessoas.



Foco em Necessidades Sociais:

Essas comunidades direcionam seus esforços para abordar desafios sociais prementes, como pobreza, desigualdade, degradação ambiental e exclusão social. Neste sentido podem ser exemplos de ações que visam a contribuição para os ODS.

A inovação social visa gerar soluções que melhorem a qualidade de vida e o bem-estar das comunidades assim muitas vezes são constituídas como ONGs e nem sempre com divulgações consistente



Sustentabilidade:

A sustentabilidade é um princípio central nas comunidades criativas estudadas por Manzini e as soluções desenvolvidas nestas comunidades buscam minimizar o impacto ambiental e promover a equidade social.

A inovação social deve ser ecologicamente viável e socialmente justa.



Novas Formas de Organização:

Manzini destaca a importância de novas formas de organização social, como redes colaborativas e organizações de base comunitária.

Essas estruturas facilitam a troca de conhecimento, a experimentação e a implementação de soluções inovadoras.



Design como Facilitador:

O design desempenha um papel fundamental na facilitação da inovação social. Os designers atuam como mediadores, facilitando a colaboração e a cocriação. O design contribui para a criação de soluções que sejam desejáveis, viáveis e sustentáveis.



Tipos

Descrição resumida

Redes de Economia Colaborativa

Promovem o compartilhamento de recursos, habilidades e serviços, como caronas compartilhadas e bancos de tempo. Essas redes fomentam modelos econômicos sustentáveis e equitativos, demonstrando como o design pode facilitar a colaboração e otimizar o uso de recursos.

Iniciativas de Agricultura Urbana

Focam na produção local de alimentos, criação de espaços verdes e fortalecimento dos laços comunitários. O design contribui para segurança alimentar e revitalização urbana, promovendo cidades mais sustentáveis e conectadas.

Colaborativa e Sustentável

Envolvem moradores no design e gestão de seus espaços, incentivando o compartilhamento de recursos e a criação de comunidades coesas e sustentáveis. O design facilita práticas de convivência colaborativa e eficiente.

Projetos de Habitação Colaborativa

Envolvem moradores no design e gestão de seus espaços, incentivando o compartilhamento de recursos e a criação de comunidades coesas e sustentáveis. O design facilita práticas de convivência colaborativa e eficiente.

Redes de Apoio a Idosos

Criam serviços e espaços voltados ao envelhecimento ativo, promovendo inclusão social e solidariedade intergeracional. Essas iniciativas fortalecem os laços comunitários e garantem maior qualidade de vida para os idosos.

Iniciativas de Reciclagem e Reutilização

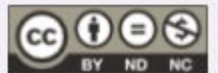
Estimulam a economia circular por meio de oficinas de reparo, redes de troca e design sustentável. Essas práticas reduzem o desperdício, prolongam a vida útil de materiais e minimizam impactos ambientais.

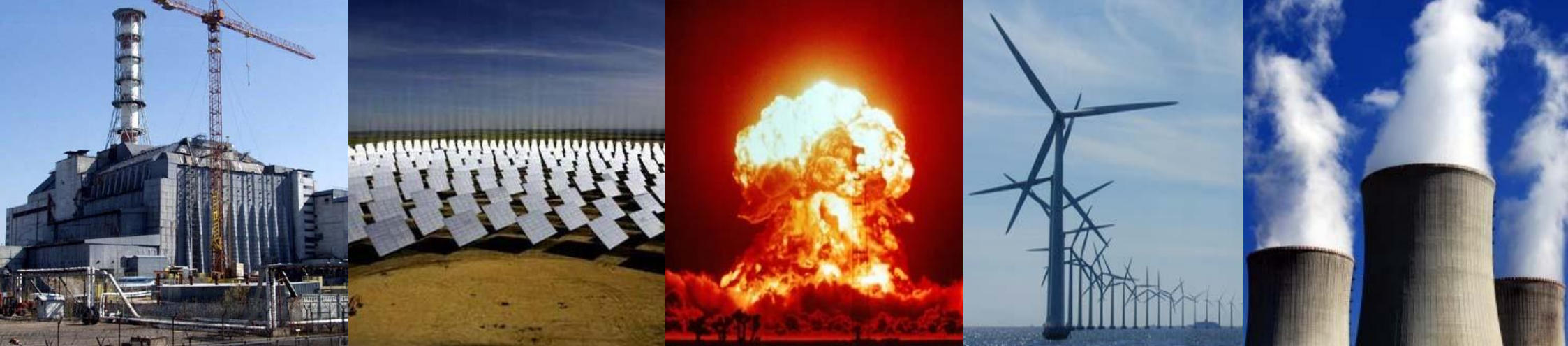


A sociedade Sustentável: Uma Hipótese de Cenário



the Learning Network on Sustainability
South America





Dessas perspectivas de mudança surgem 2 cenários:

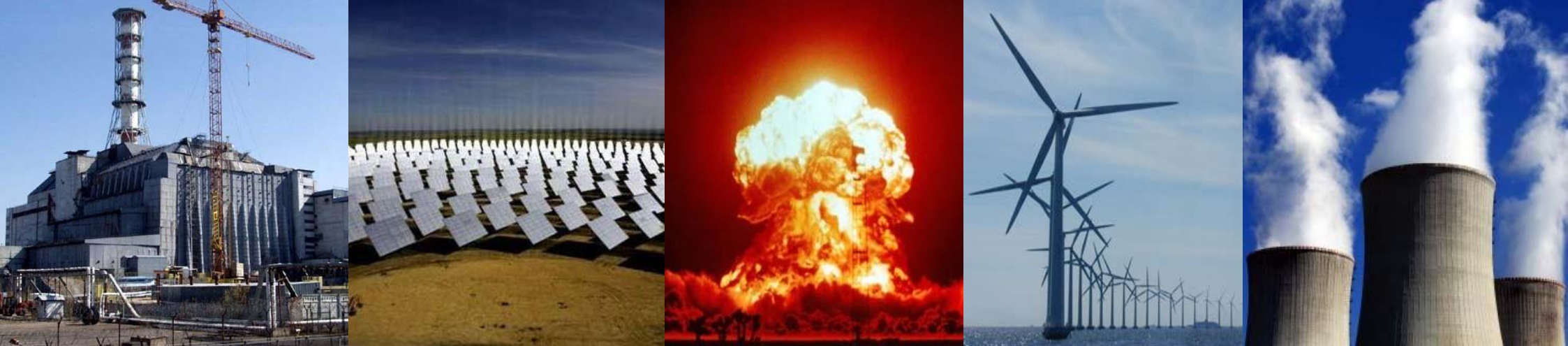
(1) Cenário Hiper-tecnológico (ser radicalmente eficiente)

Esse cenário se baseia na:

- **Melhoria técnica e tecnológica produtiva** que reduziria drasticamente o consumo de recursos e energia
- Aplicação rigorosa dos princípios de **ecologia industrial**

Esse **cenário é proposto pelo mundo industrial** desejando **manter os níveis de consumo**, porém que dificilmente poderá atingir os índices de sustentabilidade necessários





(2) Cenário Hiper-cultural (produzir radicalmente menos)

Esse Cenário se baseia na:

- **Mudança do conceito de bem-estar** baseada na **desmaterialização do consumo**
- **Substituição de produtos por serviços**

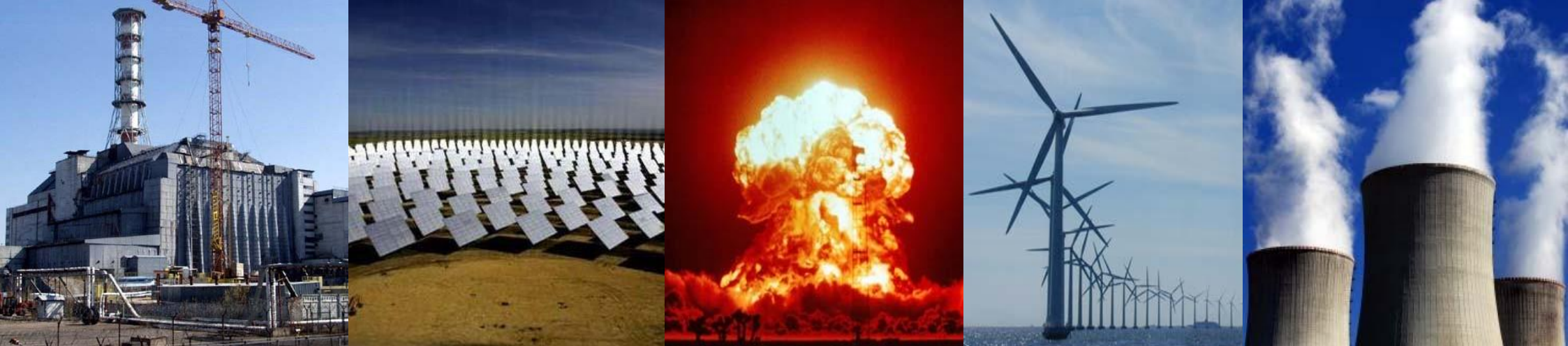
Esse cenário é sugerido por ecologista e religiosos, tem validade, porém seria **difícil aplicar** esse pensamento para toda humanidade diante da urgência do problema.

the Learning Network on Sustainability
South America



the Learning Network on Sustainability
South America





Perfis de um cenário praticável

(1) Suficiência:

Proposta de mudanças culturais (por que?). Real necessidade do consumo.

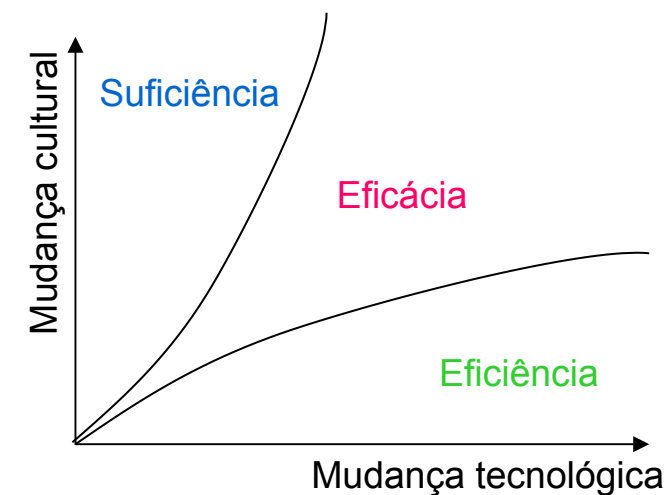
(2) Eficiência:

Se relaciona a produzir melhor. (como?) Relativo a eficiência técnica (produtos limpos),

novas tecnologias para reduzir os recursos ambientais

(3) Eficácia:

Equilíbrio entre a dimensão técnica e cultural (o que?)=(como? E Por que?)





Desafios do Desenvolvimento sustentável



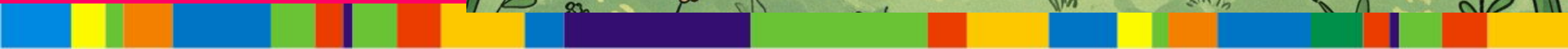
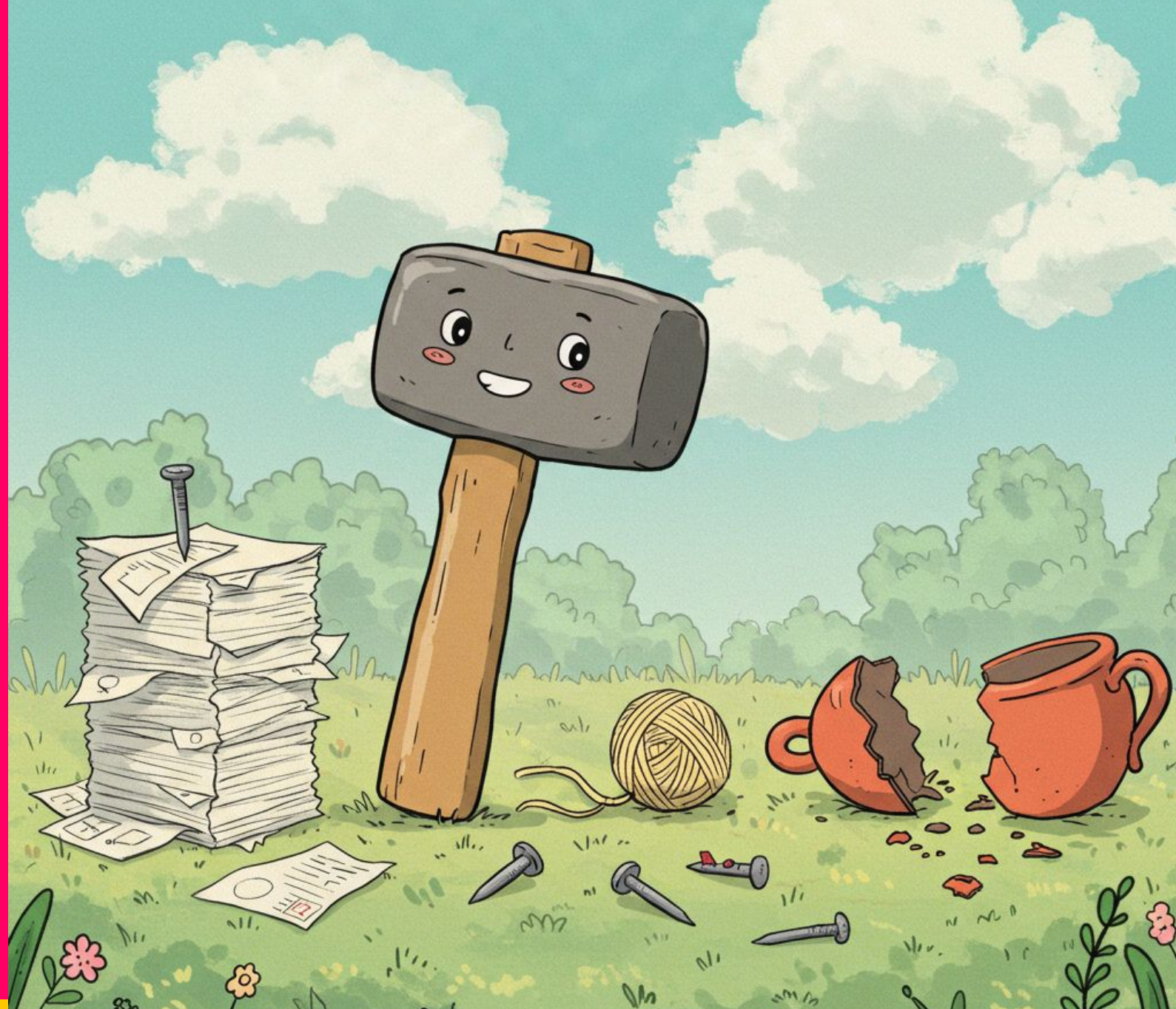
Interfaces do design: Eixos de atuação



the Learning Network on Sustainability
South America



Cuidado:
*Para um
martelo
todo
problema é
um prego.*



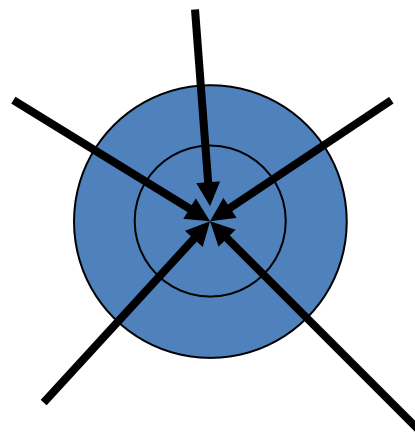
Interfaces do design



Levantamento

Através da pesquisa em campo, o designer busca de forma etnográfica, recolher elementos que favorecem a análise e reflexão, sobre o melhor os caminhos a serem seguidos por uma possível intervenção projetual. Entre os aspectos analisados estão:

- (1) a gestão
- (2) a produção
- (3) a configuração
- (4) a comunicação
- (5) O Mercado.



Interfaces do design



Gestão

Inclui a gestão de produção e de pessoal:

- (a) Planejamento estratégico
- (b) Posicionamento do produto no mercado
- (c) compartilhamento e gestão do conhecimento,
- (d) incentivo às práticas coletivas,
- (e) desenvolvimento criativo,
- (f) desenvolvimento de idéias de forma participativa,
- (g) a busca de autonomia, a formação de competências e liderança
- (h) capacitação técnica.



Interfaces do design



a produção

Inclui a melhoria incremental do processo produtivo, através do:

- (a) redesign de layout fabril,
- (b) racionalização do uso dos recursos materiais,
- (c) articulação de arranjos produtivos
- (d) melhoria das condições de trabalho (ergonomia do trabalho e do ambiente)
- (d) inserção de tecnologias apropriadas,
- (e) uso de materiais certificados,
- (f) aproveitamento de refugos,
- (g) redução dos impactos ambientais,
- (h) capacitação técnica...



Interfaces do design



a Configuração

Inclui a adequação dos produtos as demandas do mercado através:

- (a) Valorização da história, do imaginário coletivo e dos aspectos culturais locais
- (b) Melhoria incremental da qualidade dos produtos
- (c) Agregação de valor aos produtos
- (d) Redesign dos produtos
- (e) Criação de novos produtos as novas demandas
- (f) Criação de família de produtos
- (g) Diversificação dos produtos



Interfaces do design



a Comunicação

Inclui a imagem da empresa e dos produtos no mercado através:

- (a) Identidade corporativa (missão, marca, material gráfico,...)
- (b) Valorização dos aspectos culturais e sociais dos produtos
- (c) Embalagens: agregando valor aos produtos
- (d) Difusão da informação (internet, portais, artigos,...)
- (e) Participação em eventos e feiras

the Learning Network on Sustainability
South America



the Learning Network on Sustainability
South America



Interfaces do design



O Mercado

A comercialização como forma de promoção da sustentabilidade econômica e social:

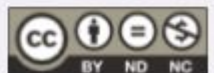
- (a) Remuneração justa pelos produtos produzidos
- (b) Engajamento em práticas de comércio ético, justo e solidário
- (c) Obtenção de selos de qualidade para expansão de mercados
- (d) Articulação entre setores e atores para crescimento mútuo.
- (e) Expansão de pontos e estratégias de venda
- (f) Marketing dos produtos



Cases



the Learning Network on Sustainability
South America



Projetos em Comunidades: ações do design

Através de ações extensionistas como:

- (1) **O Imaginário Pernambucano** (coordenado pelas professoras Virgínia Cavalcanti e Ana Maria);
- (2) **O Alumiar: Birô de design do Agreste** (coordenado pelos professores Manoel Guedes e Renata Wanderley);

Entre outras

Os **professores do curso de design da UFPE** tem buscado envolver os alunos em atividades nas comunidades produtivas de Pernambuco.





(1) Conceição das Crioulas

Comunidade remanescente de quilombos,
Localizada 550km do Recife e 42 km de Salgueiro.
Produtora de agricultura de subsistência e criação de
animais.

O design (através do **projeto imaginário Pernambucano**),
intervém no fortalecimento da comunidade através :

- (1) Articulação com a comunidade e artesões locais;
- (2) Melhoria do processo produtivo (gabaritos,
padronização, novas técnica produtivas (ponto fixo e
ponto grade), racionalização de matéria prima e mão
de obra)





(1) Conceição das Crioulas

- (3) Desenvolvendo novos produtos a partir do Caroá (bromélia - fibra natural em abundância na região) e do Barro (vermelho e preto)
- (4) Desenvolvimento de oficinas participativas para desenvolvimento de protótipos dos novos produtos a partir de levantamentos históricos e socioculturais da comunidade.
- (5) Criação de identidade e selo da comunidade (valorização dos produtos)
- (6) Fortalecimento comercial através de exposição dos produtos em feiras (II Fenneart) e articulação com entidades de cooperação internacional.



Interfaces do design



(1) Conceição das Crioulas



Interfaces do design

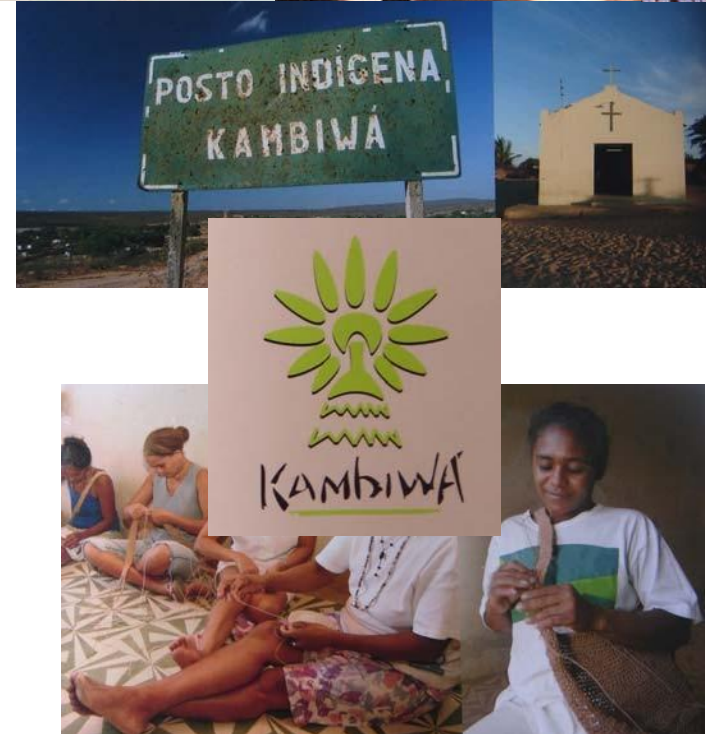


(2) Kambiwá

Comunidade de 3.400 índios, Situada no município de Ibimirim, localizado entre os municípios de Inajá e Floresta (com 28 mil hectares)

Estruturados em grupos sociais e políticos que tem como base os grupos familiares, com representantes familiares, cacique, liderança política e do pajé (guia espiritual)

O local oferece algumas opções para a produção de artesanato, como a palmeira de Ouricuri (palha para cestaria), Folhas de Caroá (fibras), Madeira de Umburana (artesanato) e sementes (adornos)



Interfaces do design



Kambiwá

A intervenção se deu nos seguintes aspectos:

- (1) Reunião dos artesões, valorização da sua atividade,
- (2) agregação de valor aos produtos através da busca de identidade, pela cultura e história da comunidade
- (3) Aprimoramento dos produtos através de novas cores, materiais e combinações
- (4) Participação de Feiras (III fenneart), comercialização de produtos,...



Interfaces do design



(3) Alto do Moura

Maior centro de artes figurativas da América, localizado no município de Caruaru-PE, 132 km de Recife. Originário de uma família (mouras) de trabalho de lavoura canavieira que se instalaram nessa região do alto de Caruaru.

Os mestres Antônio Galdino, Manuel Eudócio, Ernestina, Zé Rodrigues... Deram forma ao imaginário coletivo e folguedo popular, através de temas como maracatu, bumba-meu-boi, Lampião e Maria Bonita, banda de pífano, Padre Cícero,... Com colorido inspiradas pela Chita.



Interfaces do design



(3) Alto do Moura

A várias influência da modernidade (rádio, televisão, algodão,...) desviaram a materialidade das origens culturais e históricas da região, produzido elementos de outras culturas (branca de neve e os sete anões, “dondocas” com bolsa e chapéus,...



Interfaces do design



(3) Alto do Moura

Entre os resultados obtidos estão:

- (1) Retorno e valorização das referências artísticas e identidade local.
- (2) Visão pró-ativa (criação de demandas) ao invés de reativa (se moldando apenas por demandas de mercado)
- (3) Integração harmoniosa entre tradição e modernidade. Novos produtos como jogos, bolas,...



the Learning Network on Sustainability
South America



the Learning Network on Sustainability
South America



Interfaces do design



(4) Tracuhaem

A cidade de Tracunhaém, está situada na Zona da Mata Norte (PE), 63 km do Recife, com 12 mil habitantes e cerca de 400 artesões. Em Tupi significa “panela de formigas”.

Suas prática econômicas eram focadas na extração do pau-Brasil, Cana- de-açúcar e artesanato do barro (comunidades indígenas). Com declínio da cana de açúcar, o artesanato e as Olarias se tornaram a maior fonte de renda local.



the Learning Network on Sustainability
South America



the Learning Network on Sustainability
South America



Interfaces do design



(4) Tracuhaem

O ambiente fornecia um barro-argiloso de boa qualidade, excelente para confecção de panelas, moringas e quartinhas. As crianças produziam bichinhos, bonecos, panelinhas,... Influenciadas pelo folclore, religiosidade e outros elementos da cultura local.



the Learning Network on Sustainability
South America



the Learning Network on Sustainability
South America



Interfaces do design



Alumiar | Birô de Design do Agreste

(desenvolvimento do design em comunidade e empresas locais)

Manoel Guedes, Renata Wanderley e Flávia Zimmerle

Parceria UFPE, ITEP e Governo do Estado de Pernambuco



the Learning Network on Sustainability
South America



Interfaces do design



Alto do Moura | Caruaru-PE | Manoel, Renata
Parceria com a Prefeitura de Caruaru, ITEP e Governo de PE



Alto do Moura
Centro de Artes Figurativas



AABMAM

Associação dos Artesãos
em Barro e Moradores
do Alto do Moura

Pres. Rosário Carvalho
Fone: 3722-0383

Fone: 3722-0383
Rua: Mestre Vitalino, 107 Alto do Moura,
Caruaru-PE. CEP: 55040 010
abmamcaruaru@gmail.com

Mestre
Manoel Galdino

Manoel Galdino de Freitas, nasceu em São Caetano (PE) a 19 de Agosto de 1924, mudou-se para Caruaru em 1937 e chegou ao Alto do Moura em 1974, casou-se com Marconilo Maria de Freitas- Maria Rendeira Faleceu no dia 25 de maio de 1996, em sua residência, no Alto do Moura, vitimado por complicações cardíacas. Seu lugar estaria reservado na história das artes populares como um dos mais expressivos e influentes ceramistas do Brasil

Suas obras tem como marca a inspirações era vinda de histórias bíblicas ou ainda em antigas tradições lendas do folclore. Deste mundo surreal, nasceram personagens fantásticos monstros, seres mitológicos e intrigantes como São Francisco Cangaceiro ou ainda sua peça mais famosa Mané Pãozeiro.

Alto do Moura
Centro de Artes Figurativas



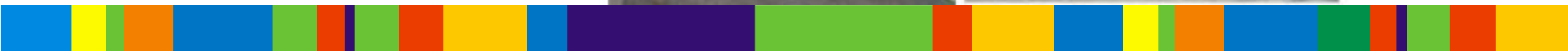
the Learning Network on Sustainability
South America



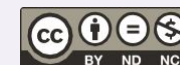
Interfaces do design



Modelando Sonhos | Barra de Guabiraba-PE | Manoel, Renata, Pirauá, Flávia
Parceria Núcleo de Design, Alumiar, NUSP e CODEPE/FIDEM



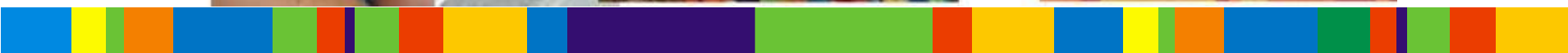
the Learning Network on Sustainability
South America



Interfaces do design



Modelando Sonhos | Pesqueira-PE | Manoel, Renata, Pirauá, Flávia
Parceria Núcleo de Design, Alumiar, CODEPE/FIDEM



the Learning Network on Sustainability
South America





Modelando Sonhos | Pesqueira-PE |

Manoel, Renata, Pirauá, Flávia

Parceria Núcleo de Design, Alumiar, CODEPE/FIDEM





Projeto Municípios Saudáveis do Nordeste do Brasil;

Parceria com NUSP/UFPE – AIPS – JAICA – CODEPE/FIDEM

A experiência das comunidades do agreste tem nos ensinado que as ações precisam ter em sua essência a promoção da **autogestão e da auto-sustentabilidade**. Isso pode ser verificado através dos **movimentos autônomos**.

Projetos com baixa incidência de **movimentos autônomos** possivelmente estarão condenadas a descontinuidade após o término do projeto.



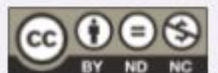
the Learning Network on Sustainability
South America



Proposta: Comunidades Criativas



the Learning Network on Sustainability
South America



Delimitação

1. Identificar uma iniciativa de comunidade criativa, regional que sua equipe tenha acesso e portanto consiga um contato pessoal. (colocar o nome e contato)
2. Coletar dados sobre funcionamento, origem, etc. Colocar fotos de tiradas pela equipe.
3. Apontar os requisitos de sustentabilidade que esta comunidade atende na dimensão ambiental ou social e justificar.
4. Apontar as oportunidades de design, conforme os “Eixos de Atuação”.



Na hora de apontar as oportunidades de design,
NÃO incluir a identidade visual..., extrapole a
divulgação!

A maioria das instituições carecem de identidade e
divulgação. ISSO É ÓBVIO :)

Se for propor um site, aponte as possíveis
funções que o mesmo pode oferecer, além da
divulgação



Entrega

Trabalho em equipe de até 5 pessoas

Como pode perceber, não é um trabalho de “gabinete”, vai ter que sair em “campo”.



Furar bolha : iniciativas que não estão na internet

Inverter papel do design gráfico

> as soluções devem emergir da **análise**.

Interação dos atores

> criar soluções habilitantes



Apontar as oportunidades de design, conforme os “Eixos de Atuação”

gerar matriz de diretriz com os eixos e realizare associação forçada

[Eixos de atuação](#)



apresentacao de 20 minutos no máximo

Não dá para apresentar tudo > selecionar

