

Projeto Dia das Crianças 2020 no Bonfim: um exemplo de comprometimento pela causa da educação ambiental em tempos excepcionais

2020 Children's Day Project in Bonfim: an example of commitment to the cause of environmental education in exceptional times

Marianne von Lachmann, Rita Maria de Souza Couto, Roberta Portas

Vindo ao encontro de um dos eixos norteadores do Congresso Internacional MXDesign 2021, que trata da responsabilidade dos designers na reconfiguração de relações empáticas e solidárias, não apenas entre pessoas, mas também com outros seres vivos e com o entorno, o artigo apresenta os pontos nodais da rede de parcerias que foi criada para celebrar o Dia das Crianças 2020 no Bonfim, bairro situado no entorno imediato do Parque Nacional da Serra dos Órgãos, Petrópolis, Rio de Janeiro, tendo por público 88 famílias com crianças matriculadas na Escola Municipal Odette Young Monteiro. Para tanto, descreve o funcionamento dessa rede e das relações empáticas e solidárias que viabilizaram o projeto, articulando com fundamentos teóricos que contextualizam o campo do Design na atualidade: a filosofia do ato responsável de Bakhtin, a visão de Gustavo Amarante Bomfim, a importância da experiência para Jorge Tremores Larrosa e o pensamento de Vilém Flusser sobre a prática da ludicidade.

Design em parceria, educação ambiental, empatia, atividades lúdicas, unidades de conservação ambiental.

With the intention of meeting one of the guiding axis of the MXDesign 2021 International Congress, which discusses designers' responsibility in the reconfiguration of empathic and solidary relations, not only between people but also with other living beings and the surroundings, this article presents the partnerships network's nodes, constituted to celebrate Children's Day 2020 in Bonfim, a neighborhood located in the immediate vicinity of the Serra dos Órgãos National Park, Petrópolis, Rio de Janeiro, having as public 88 families with children registered in the Odette Young Monteiro Municipal School. To achieve this purpose, it describes the network's functioning and the empathic and solidary relations that made the project feasible, articulating this description with theoretical foundations that contextualize the field of Design nowadays: Mikhail Bakhtin's philosophy of the act, Gustavo Amarante Bomfim's vision, Jorge Tremores Larrosa's understanding of the importance of experience and Vilém Flusser's ideas about the practice of playfulness.

Partnership Design, environmental education, empathy, playful activities, protected areas.

1 Introdução

Com o objetivo de planejar, financiar, produzir e entregar materiais lúdicos para celebrar o Dia das Crianças no Bonfim, bairro situado no entorno imediato do Parque Nacional da Serra dos

Órgãos (PARNASO), formou-se uma rede com representantes de instituições do bairro: Associação de Produtores Rurais do Bonfim (APRB), Posto de Saúde da Família (PSF), Escola Municipal Odette Young Monteiro (EMOYM), Associação de Moradores do Bonfim (AMB), Comissão de Meio Ambiente da Associação de Moradores do Vale do Mata Porcos (CMA) e o Laboratório Interdisciplinar de Design Educação (LIDE) do Departamento de Artes e Design da PUC-Rio. Essas pessoas se conheceram em 15/08/2020, na Oficina de Projetos promovida pela APRB, em meio a pandemia de COVID 19.

O evento foi realizado em um galpão aberto, estrategicamente localizado ao lado do Posto de Saúde do bairro, com protocolos de segurança implementados em sua plenitude e a presença da chefe do PSF. Esse detalhe chamou atenção, desde o início, para existência, em elevado grau, de dois atributos presentes no ambiente: comunicação e confiança, evidenciados pelo nível de parceria entre os representantes da APRB e do PSF, e a profundidade de seus respectivos engajamentos com a causa - a qualidade de vida da população.

Além de apoiar com instruções relativas ao posicionamento do mobiliário, distribuição de máscaras e álcool para os participantes, a chefe do PSF abriu o evento, de forma inspiradora: resumiu com transparência seu sonho de obter financiamento para a instalação de um segundo biodigestor no bairro, na busca de reduzir os índices de contaminação por doenças causadas pela falta de saneamento básico. Ao longo das oito horas de duração do evento, ficou claro o quanto sua fala, sincera e aberta, contribuiu para a comunicação e confiança dos demais participantes, em seus respectivos discursos e apresentações. A identificação e o atendimento às necessidades reais das comunidades às quais estavam ligados os participantes da Oficina ficaram, sempre, no centro dos debates, e conduziram o grupo ao entendimento de que a educação ambiental seria a plataforma ideal para o processo de transformação das respectivas realidades.

Figura 1 Oficina de Projetos da APRB realizada em 15/08/2020, na qual os parceiros da rede se conheceram (Fonte: Acervo do LIDE).



Sem dúvida, o sucesso dessa iniciativa motivou o representante da APRB e o mediador da Oficina a proporem, dois dias findo o evento, o agendamento de uma reunião com a CMA, para tratar dos “próximos passos”. Nessa reunião, realizada em 25/08/2020, constituiu-se a rede de parcerias, ao assumirem-se como polos para viabilizar o projeto o representante da APRB; o mediador da Oficina; o presidente da Associação de Moradores do Vale do Mata Porcos; e a integrante da CMA e mestranda em Design do LIDE da PUC-Rio.

Nesse encontro, o grupo decidiu celebrar o Dia da Criança com um evento presencial para 200 pessoas, a céu aberto, na sede Petrópolis do PARNASO, encarregando a mestranda de esboçar as linhas gerais da comemoração, e o representante da APRB de submetê-las à aprovação da chefe do PSF. No dia seguinte chegou a resposta, desautorizando em razão da pandemia a realização do evento presencial, conforme proposto.

Ato contínuo o projeto foi readequado, para que sua essência fosse levada às 88 famílias com crianças matriculadas na EMOYM. A rapidez com que o grupo realizou essa mudança só foi possível em razão das apresentações e discussões realizadas durante a Oficina de Projetos, em que surgiu a oportunidade de expor uma parte do trabalho de campo da pesquisa de mestrado¹ conduzida no LIDE, e explicar como poderiam ser realizadas entregas de kits com materiais da natureza, através do sistema de remessas de materiais didáticos, implantado na rede pública de ensino desde o início da quarentena.

Em 29/08/2020 os quatro parceiros da rede haviam concluído, através de brainstorming no grupo de Whatsapp criado durante a reunião de 25/08/2021, o planejamento, financiamento e produção dos materiais lúdicos, para entrega na EMOYM em três kits: uma caixa para os jogos com materiais da natureza - sementes, favas, pinhas, folhas, e outros materiais naturais; um jogo da memória feito a partir de fotos da flora e fauna locais; e um folder com seis faces, em linguagem lúdica, para tratar de três questões consideradas prioritárias pelas lideranças comunitárias do Bonfim - prevenção de incêndios; reciclagem de resíduos sólidos; e danos causados por pipas feitas de plástico e linhas enceradas com vidro.

Figura 2 Materiais selecionados para os “Jogos com Materiais da Natureza”, fotografia da pesquisadora em 29/08/2020 (Fonte: Acervo do LIDE).



¹ Mestrado em realização no PPGDesign/PUC-Rio.

Ainda no dia 29/08/2020, as ideias formuladas durante o brainstorming foram submetidas à aprovação da diretora da EMOYM, que retornou no dia seguinte com sinal verde, inspirador, contendo palavras como “parceria”, “atividades lúdicas” e “encantamento das crianças”, expressões de entusiasmo a respeito dessa celebração, num momento de dor e dificuldade para as famílias dos alunos. E assim entrava na composição da rede mais um polo, fundamental para o sucesso do projeto: a representante da EMOYM, que definiria a data e horário de entrega dos kits na escola; a revisão do texto das instruções - “como jogar” - dos “Jogos com Materiais da Natureza”; a edição dos vídeos da professora da 2ª série jogando os jogos “Dominó da Natureza” e “Mandala da Família” com a mestranda, para postagem no grupo de Whatsapp da EMOYM.

A realidade de disrupção social e econômica, o fechamento da escola e do PARNASO, as dificuldades de todos os tipos decorrentes da pandemia de COVID 19 foram fatores preponderantes para o grau de engajamento dos pontos nodais da rede, no sentido do atendimento ao chamado para a realização desse projeto, em prazo tão curto. O comprometimento com a causa levou a um movimento de superação de desafios operacionais e financeiros, à atração de voluntários e à participação do Laboratório Interdisciplinar de Design Educação da PUC-Rio. O projeto inteiro, desde o esboço da primeira versão em 25/08/2020 até a entrega dos kits para as 88 famílias, realizada na escola em 09/10/2020, levou 46 dias. A rede de parcerias sobre a qual este trabalho se debruça nasceu da solidariedade, do acolhimento promovido pelos cinco polos já mencionados, no ambiente contextualizado acima. Suas marcas mais expressivas foram a sincronia, eficiência benefício/custo, respeito a prazos e produtividade, comprometimento extraordinário dos participantes e qualidade dos resultados. O presente artigo objetiva apresentar a metodologia utilizada pela mestranda, que teve por fio condutor a constituição dessa rede, formada por polos de parceiros institucionais, e embasar, por meio de fundamentos teóricos diversos, a responsabilidade dos designers na reconfiguração de relações empáticas e solidárias, não apenas entre pessoas, mas também com outros seres vivos e com o entorno.

Pessoas e instituições: a Rede

Neste trabalho, entende-se por rede a definição de Ferguson (2018):

[...] Redes sociais, então, são as estruturas que seres humanos formam naturalmente, começando com o conhecimento propriamente dito e as várias formas de representação utilizadas para comunicá-lo, bem como certamente as árvores genealógicas às quais todos nós necessariamente pertencemos, ainda que apenas alguns possuam conhecimento genealógico detalhado. Redes incluem os padrões de assentamento, migração e miscigenação que distribuíram nossa espécie através da superfície do mundo, bem como as miríades de cultos e modas que periodicamente produzimos com premeditação e liderança mínimas. (Ferguson, 2018, p.17). Tradução livre feita pelas autoras.

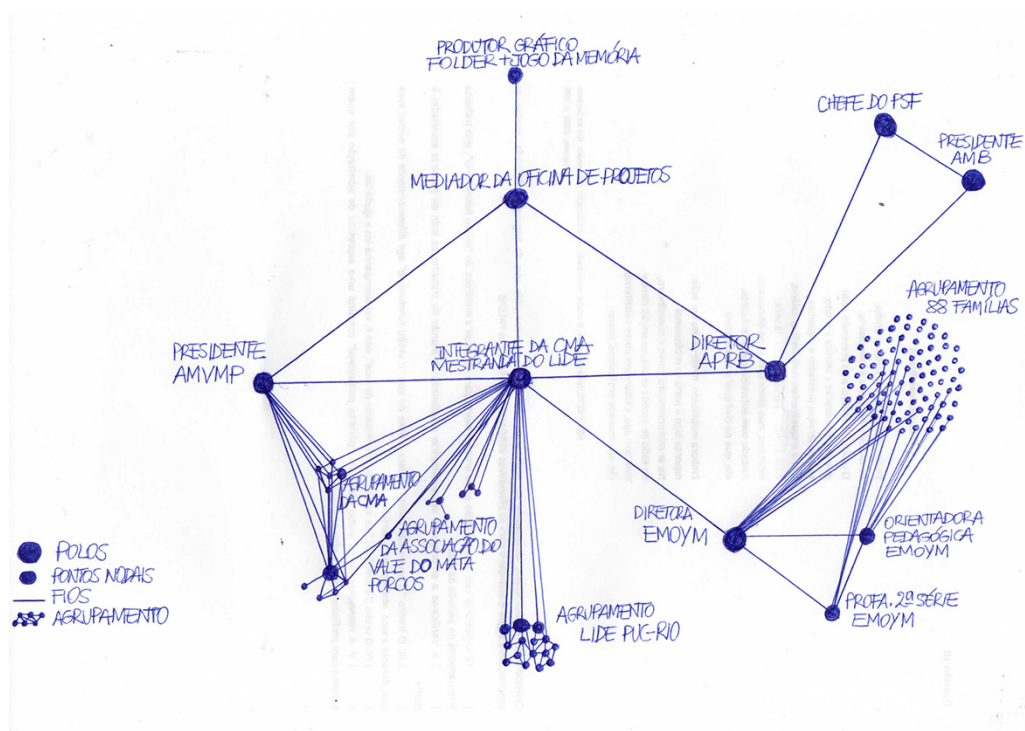
Segundo Ferguson (2018, p. 34), os conceitos que fundamentam a teoria de redes constituem-se de pontos (sendo cada ponto um nódulo), fios (sendo cada linha de conexão um fio), polos (pontos nodais de maior centralidade e intermediação) e agrupamentos (pontos nodais com densidade ou coeficiente de agrupamento local maiores do que os de outras partes da rede). O

ponto chave para Ferguson (2018, pp. 34-35) diz respeito à questão da estrutura da rede, que pode ser tão importante quanto a ideia em si na determinação da velocidade e amplitude de difusão.

No processo de viralização de uma ideia, um papel central é desempenhado por nós (pontos nodais) que, além de polos, são também “porteiros”, pessoas que decidem se a informação será ou não enviada para suas respectivas áreas da rede. Suas decisões serão baseadas, em parte, em como pensam que essa informação lhes refletirá. Por sua vez, a aceitação de uma ideia poderá requerer que seja transmitida por mais de uma ou duas fontes. Um contágio cultural complexo necessita primeiramente atingir uma massa crítica de pioneiros na adoção, com alto grau de centralidade (número relativamente alto de amigos influentes) (Ferguson, 2018, pp. 34-35). Tradução livre feita pelas autoras.

Citando Duncan J. Watts, Ferguson indica que a chave para avaliar a probabilidade de um contágio tipo cascata é “focar não apenas no estímulo em si, mas na estrutura da rede atingida pelo estímulo.” Sustenta o autor que essa questão ajuda a explicar por que, para cada ideia que viraliza, há outras incontáveis que desvanecem na obscuridade, por terem sido iniciadas pelo polo, ponto nodal, agrupamento ou rede errada (Watts, 2004 *apud* Ferguson, 2018, p. 35). Nesse sentido, a análise da estrutura da rede no contexto em tela, permitiu verificar a assertividade dos polos, indicada pela rapidez com que foram ativados fios e conectados pontos nodais e agrupamentos, essenciais para a viabilização do projeto. Por meio de informações transmitidas com agilidade e precisão, esses cinco polos constituíram, em pouco mais de uma semana, uma rede com mais de 30 pontos nodais e quatro agrupamentos, ativando mais de 150 fios.

Figura 3 Gráfico da rede de parcerias que viabilizou a celebração do Dia das Crianças 2020 no Bonfim, ilustração das autoras (Fonte: Acervo do LIDE).



A metodologia do Design em Parceria norteou a atuação do polo representativo da CMA, da qual a mestrandia faz parte e que conecta a rede ao Laboratório Interdisciplinar Design Educação da PUC-Rio. A responsabilidade do designer no âmbito dessa metodologia está relacionada, sobretudo, ao contexto no qual ele está inserido e em uma postura socialmente responsável. A relação dialógica com as pessoas, em prol do desenvolvimento de soluções para melhorar condições sociais, norteia ações que são desenvolvidas por grupos de pessoas para resolver problemas em contextos locais.

Sob esta perspectiva, a prática do design socialmente responsável, presente no Design em Parceria, relaciona-se com empatia e inclusão. Mesmo sem respostas para os dilemas éticos que são encontrados a partir dos contraditórios valores da humanidade histórica, Bakhtin (1993) demonstra que o caminho está na ação que se constrói a partir da participação e da empatia. São, sem dúvida, tais valores que devem ser tomados pelo designer como pano de fundo para guiar a solução de dilemas éticos presentes no seu cotidiano, ajudando-o a agir de forma socialmente responsável.

A metodologia do Design em Parceria estimulou de forma tão acertada o engajamento e comprometimento dos voluntários, que propiciou a coleta de mais de 4.000 materiais da natureza e 160 embalagens de papelão; a confecção de 91 caixas para os “Jogos com Materiais da Natureza”; a entrega na escola de 264 kits, três para cada uma das 88 famílias com crianças matriculadas na EMOYM - em 40 dias decorridos da primeira informação enviada pelo polo representativo do LIDE. A alegria, prazer e empatia dos voluntários excedeu as expectativas em termos de sincronia e eficiência, relação benefício/custo, respeito a prazos e produtividade.

Além dos 264 kits entregues na escola, resultantes do brainstorming realizado em 29/08/2020, a rede ainda produziu a série “Bichinhos” - doação de uma voluntária para o acervo da EMOYM - e o banner “Dê um Bom Fim ao seu Lixo”, que não constavam do planejamento. Essas duas criações adicionais, frutos extraordinários do trabalho em andamento, emocionou a todos e serviu como injeção adicional de energia e inspiração, fortalecendo a confiança no funcionamento da rede.

Figura 4 Série “Bichinhos”, tinta acrílica sobre materiais da natureza, criação de uma voluntária da rede para doação ao acervo da EMOYM, foto da pesquisadora em 01/09/2020 (Fonte: Acervo do LIDE).



Figura 5 Banner “Dê um Bom Fim ao seu Lixo”, instalado em 10/10/2020 no ecoponto do bairro. Impressão gráfica sobre superfície plástica de 1,00 x 1,50 metro, criação de Robson Silva, fotografia de Robson Silva (Fonte: Arquivo da APRB).



Os polos dessa experiência em rede merecem ser analisados em profundidade, a partir de autores como Mikhail Bakhtin, Gustavo Amarante Bomfim, Jorge Tremores Larrosa.

Ao tratar da filosofia do ato responsável, Bakhtin (1993) sustenta - referindo-se ao mundo da cultura e ao mundo da vida, dois mundos que se confrontam, que não tem absolutamente comunicação um com o outro e que são mutuamente impenetráveis - que um ato de nossa atividade, de nossa real experiência olha em duas direções:

[...] deve adquirir um plano unitário singular para ser capaz de refletir-se em ambas as direções - no seu sentido ou significado e em seu ser; ele deve adquirir a unidade de dupla responsabilidade - tanto pelo seu conteúdo (responsabilidade especial) como pelo seu Ser (responsabilidade moral). E a responsabilidade especial, além disso, deve ser trazida (deve entrar) em comunhão com a responsabilidade moral única e unitária, como um momento constituinte dela. Esse é o único meio pelo qual a pernicioso divisão e não-interpenetração entre cultura e vida poderia ser superada (Bakhtin, 1993, p. 20).

Nas palavras de Jackeline Farbiarz sobre essa obra de Bakhtin,

[...] o conteúdo abstrato do ato, o que há de comum a todos os atos, se organiza, assume uma forma, a partir de seu processo, do agir do sujeito numa situação histórica social [...] o ato "responsável" envolve o conteúdo do ato, seu processo, e, unindo-os, a valoração/avaliação do agente com respeito a seu próprio ato (Farbiarz, 2021, slides 23 e 27).

Analisando o trabalho realizado por esta perspectiva, pode-se afirmar que o representante da APRB e o moderador da Oficina de Projetos valoraram/avaliaram seus atos e identificaram o que havia em comum com os atos dos demais participantes. A partir desse processo e da situação histórica e social, tomaram a iniciativa de procurar dois outros participantes da Oficina, objetivando continuar o processo de organizar, de dar forma ao conteúdo. Esse chamado, essa convocação para tratar dos "próximos passos" constituiu a rede de parcerias.

Para Gustavo Amarante Bomfim (1999) a cultura é a expressão do ser, e é manifestada em todas as obras e atividades do ser humano, pois é a condição poética do espírito no ato de formar a matéria. "A figura dos objetos de nosso cotidiano é resultante direta ou indireta do contexto cultural que nos cerca, cada vez mais complexo e multifacetado" (Bomfim, 1999, p.152).

Segundo o autor, Design é uma ação interpretativa, criadora, que permite diversas formas de expressão e o designer é um dos intermediários entre as dimensões cronológica e cosmológica e os diferentes protagonistas que atuam neste espaço. A responsabilidade do designer, de acordo com Bomfim, se dá por meio da configuração de formas poéticas do *vir-a-ser*. E para que isto ocorra é necessário mais que o conhecimento em áreas específicas do saber. É preciso o convívio e a compreensão da trama cultural, o *locus* em que a *persona* se identifica no seu estar no mundo (Bomfim, 1999).

Essa configuração de formas poéticas do *vir-a-ser*, à qual se refere Bomfim (1999), também verifica-se no processo e nas etapas de produção realizadas pela rede de parcerias na criação dos "Jogos com Materiais da Natureza", nas caixas formadas por embalagens de papelão, na confecção da série "Bichinhos", nas fotografias da flora e fauna locais utilizadas para a criação

do “Jogo da Memória”, na criação do conteúdo e comunicação visual do “Folder de seis faces” e na arte do banner “Dê um Bom Fim ao seu Lixo”.

Figuras 6 e 7 Composição dos “Jogos com Materiais da Natureza”: caixa montada com embalagens de papelão reutilizadas, com impressão sobre papel A4 de “Como Jogar”, colado em cima da tampa da caixa. Dentro, 35 peças de materiais da natureza, de sete tipos diferentes (cinco unidades de cada tipo): gravetos; folhas de eucalipto; agulhas de pinheiro; sementes de abacate; favas de cedro; favas de sibipiruna; pinhas (Fonte: Arquivo de Marcos Werneck).



Figura 8 Montagem das caixas para os “Jogos com Materiais da Natureza”, criação a partir de embalagens de papelão reutilizadas, coletadas pela rede, fotografia da pesquisadora em 14/09/2020 (Fonte: Acervo LIDE).



Figura 9 Série “Bichinhos”, tinta acrílica sobre materiais da natureza, criação de uma voluntária da rede para doação ao acervo da EMOYM, fotografia da pesquisadora em 04/10/2020 (Fonte: Acervo LIDE).



Figura 10 “Jogo da Memória”, impressão gráfica sobre papel, criação de Marcos Werneck, fotografias do autor (Fonte: Arquivo Marcos Werneck).



Figura 11 “Folder de seis faces”, impressão gráfica sobre papel, criação de conteúdo e comunicação visual de Robson Silva e Marcos Werneck, fotografia de Marcos Werneck (Fonte: Arquivo Marcos Werneck).

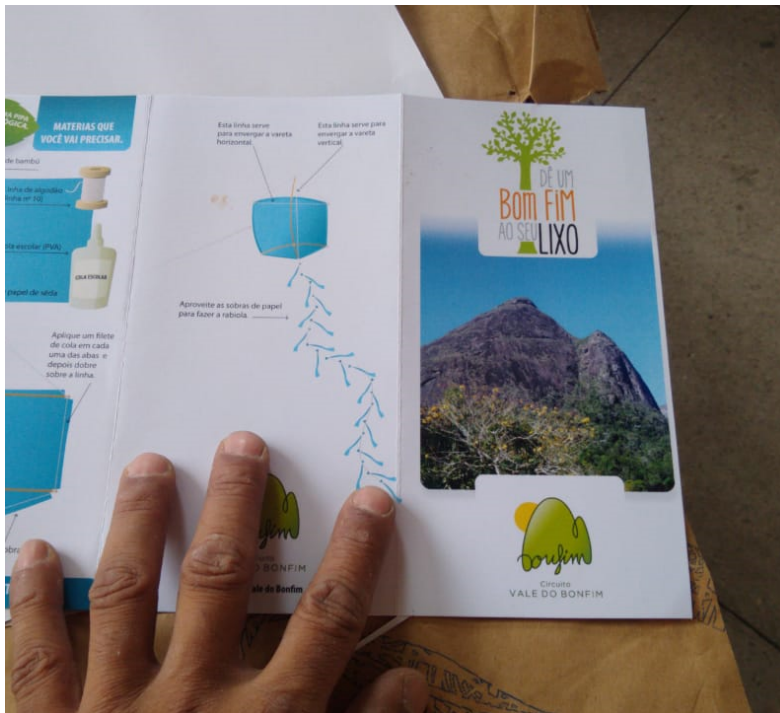


Figura 12 Descobrimo como jogar "Dominó da Natureza" e "Mandala da Família", fotografia postada pela família do aluno no grupo de Whatsapp da EMOYM em 10/10/2020 (Fonte: Arquivo da diretora da EMOYM).



Figura 13 Abrindo a caixa dos "Jogos com Materiais da Natureza". Dentro da caixa, além das 35 peças de materiais da natureza, um bloquinho de papel sem pauta e uma carta, com um pedido às famílias para fotografarem suas experiências com os jogos, utilizando o bloquinho para desenhar o que viesse à mente, escrever, expressar livremente suas ideias e percepções. Fotografia postada pela família da aluna no grupo de Whatsapp da EMOYM em 10/10/2020 (Fonte: arquivo da diretora da EMOYM).



Figura 14 Experimentando os materiais da natureza, fotografia postada pela família do aluno no grupo de Whatsapp da EMOYM em 10/10/2020 (Fonte: Arquivo da diretora da EMOYM).



Figura 15 Brincando de classificar e seriar os materiais lúdicos, fotografia postada pela família do aluno no grupo de Whatsapp da EMOYM em 10/10/2020 (Fonte: Arquivo da diretora da EMOYM).



Aprofundando a análise do trabalho realizado a partir dos achados de Jorge Tremores Larrosa (2020), pode-se afirmar que a Oficina de Projetos foi uma experiência que tocou os quatro polos constituidores da rede. Para o autor, a experiência em português é “aquilo que nos acontece” e “o sujeito da experiência é sobretudo um espaço onde tem lugar os acontecimentos.” (LARROSA, 2020, p. 25).

A experiência, a possibilidade de que algo nos aconteça ou nos toque, requer um gesto de interrupção, um gesto que é quase impossível nos tempos que correm: requer parar para pensar, parar para olhar, parar para escutar, pensar mais devagar, olhar mais devagar, e escutar mais devagar; parar para sentir, sentir mais devagar, demorar-se nos detalhes, suspender a opinião, suspender o juízo, suspender a vontade, suspender o automatismo da ação, cultivar a atenção e a delicadeza, abrir os olhos e os ouvidos, falar sobre o que nos acontece, aprender a lentidão, escutar aos outros, cultivar a arte do encontro, calar muito, ter paciência e dar-se tempo e espaço (LARROSA, 2020, p. 25).

A escuta estendida à qual se refere Larrosa foi propiciada em grande parte pelo momento da pandemia do Covid19, que envolveu todas as partes constitutivas deste trabalho, uma vez que seus participantes se encontravam em uma situação de isolamento social e os espaços de trabalho e atuação fechados em razão da quarentena. As dimensões de tempo e espaço, referidas por Bakhtin, Bomfim e Larrosa viabilizaram o pensar, o olhar e o escutar devagar; permitiram parar para sentir e cultivar a atenção e a delicadeza.

À guisa de conclusão

A partir do desejo das lideranças comunitárias de celebrar o Dia das Crianças, as vias de conexão se transformaram, em função da realidade da pandemia. Os movimentos realizados para transcender os momentos de dor e perplexidade diante de uma situação que exigiu um reposicionamento das práticas cotidianas, dos estilos de vida, dos modos de ser e estar no mundo, propiciaram a suspensão de opiniões, de juízos preconcebidos e do automatismo de ações, permitindo nascer novas realidades, novas ações, novos caminhos.

O legado de Flusser (1998, item 9) que discute a prática da ludicidade ajuda a entender o movimento de transformação ocorrido, resumido neste artigo. Para o autor, o jogo e o jogar são praticados como estratégia pela ciência, economia, língua, tecnologia – todas as atividades são variantes de jogos. Suas ideias partem da articulação entre os achados da Teoria dos Jogos, que se seguiram aos das teorias da Decisão, da Informação e dos Sistemas Complexos, com ensinamentos de Omar Khayam, Johan Huizinga, Martin Buber e Wittgenstein: “...é possível engajar-se de várias maneiras nos jogos – jogar para ganhar, arriscando derrota, jogar para não perder, para diminuir o risco da derrota e a probabilidade da vitória, ou jogar para mudar o jogo” (n.p.).

Flusser destaca a importância de jogar aplicando a estratégia três (jogar para mudar o jogo), por que nesta estratégia o jogo é um elemento do universo e aquele que aplica a estratégia três “... sempre conserva distância suficiente para dar-se conta do aspecto lúdico de sua atividade.” (n.p.). Essa forma de estar no mundo, para Flusser um importante aspecto do novo ser humano, permite que os problemas se apresentem e revelem aspectos insuspeitos, propiciando soluções criativas, ainda não imaginadas, não praticadas – “... quem resolve problemas brincando e brinca de resolver problemas, não para resolvê-los mas para tê-los, tem futuro, possui futuro, não é possuído...” (1998, n.p.).

Ao observar o trabalho realizado com as lentes do pensamento de Flusser, fica claro que a iniciativa de celebrar o Dia das Crianças em plena quarentena, com a escola e o PARNASO fechados, nasceu de uma atitude livre, inovadora, lúdica, desapegada de pré conceitos, consciente de seu engajamento para mudar as regras do jogo, presente nos polos fundadores da rede. O designer nessa ação permitiu dar visibilidade ao trabalho realizado, a partir do engajamento com os parceiros.

A metodologia do Design em Parceria serviu também para inserir mais entusiasmo na interligação entre ideias, tempo, lugar e pessoas, promovendo o comprometimento dos atores com a causa do projeto e se expressando pela excelência da comunicação e pela criação de vínculos de confiança. Estes são atributos presentes em todo processo e que são indispensáveis para desempenhos extraordinários em condições desfavoráveis, em tempos excepcionais.

Agradecimento

“O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001” e pela PUC-Rio.

Referências Bibliográficas

- Farbiarz, J. L. (2021). Para uma filosofia do ato responsável, reflexões a partir do círculo de Bakhtin. Rio de Janeiro, 39 p. [Aula em disciplina de Pós- graduação com apoio de slides]. Material postado no Google Classroom 8 mar, 2021.
- Larrosa, J. T. (2020). Escritos sobre a experiência. 1a edição. Belo Horizonte: Autêntica, p. 15-34.
- Ferguson, N. (2018). The square and the tower: networks, hierarchies and the struggle for global power. Inglaterra: Penguin Books.
- Bomfim, G. A. (1999). Coordenadas cronológicas e cosmológicas como espaço das transformações formais. In Formas do Design, Rio de Janeiro: 2AB Editora, organização COUTO, R. M. S.; OLIVEIRA, A. J. (p. 137-155).
- Flusser, V. (1998). Diagnóstico e prognóstico. disponível em <https://www.cidadefutura.com.br/wp-content/uploads/FLUSSER-Vil%C3%A9m.-Fenomenologia-do-brasileiro.-UERJ1998.pdf> acessado em 27/06/2021.
- Bakhtin, M., M. (1993). Para uma filosofia do ato responsável. Texto completo da edição americana Toward a Philosophy of the Act. Austin: University of Texas Press.

Sobre as autoras

Marianne von LACHMANN, mestrandia, Programa de Pós-graduação em Design, Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Brasil, marianne@lachmann.com.br

Rita Maria de Souza COUTO, professora doutora coordenadora do Laboratório Interdisciplinar de Design Educação, Programa de Pós-graduação em Design, Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Brasil, ricouto@puc-rio.br

Roberta PORTAS, professora doutora coordenadora da Graduação em Design, Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Brasil, robertaportas@puc-rio.br