



DESIGN PARA A INOVAÇÃO SOCIAL: A CRIAÇÃO DO PARQUE DA CASA GOMM.

Michele Tais D. C. Zamoner

Universidade Federal do Paraná,
UFPR,
Curitiba, Paraná, Brasil
mizamoner@gmail.com

Renata Vavolizza

Universidade Federal do Paraná,
UFPR,
Curitiba, Paraná, Brasil
renata@vavolizza.com.br

Liliane I. Chaves

Universidade Federal do Paraná
UFPR,
Universidade Federal Fluminense,
UFF,
Curitiba, Paraná, Brasil
chaves.liliane@gmail.com

RESUMO

Este artigo é resultado dos estudos realizados durante a disciplina de Design para a Inovação social oferecida no curso de Mestrado e Doutorado em Design na Universidade Federal do Paraná (PPGDesign). Tem como motivação apontar um caso que represente as características do contexto da Inovação social na cidade de Curitiba ou região. Da mesma maneira, este estudo irá descrever o processo de pesquisa, que compreende o ambiente escolhido, o problema originário, as soluções encontradas e as possibilidades futuras de interação com o design. A identificação do caso aconteceu através das redes sociais, amplamente utilizadas pelas comunidades criativas, que contribuem para disseminar informações fazendo com que uma percepção, desejo ou problema tome proporções coletivas e una diferentes pessoas para agir de forma colaborativa. O método aplicado para coleta de dados foi o uso da entrevista semi estruturada, realizada com os participantes do caso, seguida da análise qualitativa das informações coletadas. A apresentação do *case* foi elaborado a partir do modelo fornecido pela associação cultural *DESIS international network*¹. O resultado desta pesquisa é um estudo de caso exploratório, realizado no Parque da Casa Gomm.

¹Associação italiana que possui como propósito promover o design para a inovação social.

Iniciativa motivada pelo senso de preservação e vontade coletiva para a criação de um espaço de lazer e convivência no bairro Batel, na cidade de Curitiba. A comunidade envolvida deseja a compensação para a sociedade dos impactos causados pela construção de mais um *shopping center*. Pretende-se delinear perspectivas para a inserção do profissional de design como pesquisador e atuante como agente multiplicador e participativo da Inovação social.

Palavras chave: design, inovação social, Parque Gomm.

ABSTRACT

This paper is the result of studies undertaken during the course of Design for Social Innovation offered in the course of Masters and PhD in Design at the Federal University of Paraná (PPGDesign). Its motivation appoint a case that represents the context of the characteristics of social innovation in the city of Curitiba or region. Likewise, this study will describe the research process, comprising the chosen environment, the original problem, the solutions and future possibilities of interaction with the design. The identification of the case took place through social networks, widely used by creative communities that contribute to disseminate information causing a perception, desire or problem take collective proportions and unite different people to act collaboratively. The method used for data collection was the use of

semi-structured interview, conducted with the participants of the event, followed by qualitative analysis of information collected. The presentation of the case was drawn from the provided model for cultural association DESIS international network. The result of this research is an exploratory case study in the House Gomm Park. Initiative motivated by the sense of preservation and collective will to create a space for leisure and living in Batel neighborhood in the city of Curitiba. The community involved want compensation for the society of the impacts caused by the construction of a shopping mall. It is intended to outline prospects for the design of professional insertion as a researcher and acting as a multiplier agent of social and participative innovation.

Keywords: design, social innovation, park Gomm.

INTRODUÇÃO

A proposta deste trabalho nasceu a partir das experiências e observações de cada participante do grupo de pesquisadores do primeiro ano de mestrado. Tiveram como objetivo identificar possíveis casos de Inovação social para ser realizado um estudo de caso com a aplicação de ferramentas específicas para pesquisa em design.

Este artigo apresenta um estudo sobre a criação do Parque da Casa Gomm, localizado na cidade de Curitiba, no bairro Batel. A iniciativa surgiu quando a construção de um *shopping* eliminou uma grande área verde, restando um pequeno bosque com espécies variadas de árvores e, ao redor uma casa tombada como patrimônio histórico da cidade. Posteriormente foi previsto a extinção da área remanescente do bosque original, para, gerar mais um acesso dos veículos ao empreendimento. A comunidade, desde a inauguração do *shopping* ocupa esta área, fortalecendo o projeto “Salvemos o bosque da casa Gomm”, que prevê transformá-lo em “Parque Gomm”. O bosque da Casa Gomm recebe pessoas que realizam diferentes atividades de lazer e convivência para preservar e revitalizar a área verde.

Para a população envolvida nesta iniciativa, salvar o bosque Gomm significa uma compensação pela construção do *Shopping*

denominado Pátio Batel e tudo que ele simboliza em termos de má gestão urbanística. Para os envolvidos, esta compensação deve ser ambiental, paisagística, cultural e histórica.

Atualmente, a conexão entre pessoas que possuem os mesmos ideais, tornou-se constante, fazendo com que algumas ações de defesa ambiental e de cidadania aparecessem assinalando um novo contexto, com aspectos de inovação social, anônimo, espontâneo e participativo. Assim, caracteriza-se este movimento do bem que esta surgindo no Bosque da Casa Gomm.

Dentro deste contexto, a pesquisa apresentada neste artigo, pretende:

1. Descobrir se é possível identificar um Objeto de estudo de Inovação Social através da *internet*, mas precisamente nas redes sociais, por ser o meio de comunicação mais empregado e característico de tais iniciativas.
2. Realizar o Estudo de Caso com a aplicação de um modelo de pesquisa em design para a Inovação Social internacional, o modelo elaborado pela associação cultural *DESIS international network*.
3. Aplicar como suporte de pesquisa ferramentas de *design*, no contexto da Inovação social, sendo elas: *Mood board*, *Blue printing*, tabela de atores e Mapa de sistemas.
4. Verificar a eficácia dos métodos empregados para coletar dados, registrar e apresentar a iniciativa para demais pesquisadores.
5. Analisar o caso, propondo possibilidades de inserção do designer em comunidades criativas.

Na primeira parte deste estudo, será mostrado o método empregado definido como estudo de caso, posteriormente, será apresentando os conceitos de Inovação social, Comunidades criativas e Empreendimento social difuso, tendo como principal teórico Ezio Manzini², principal articulador do modelo *Desis*.

²Ezio Manzini é designer industrial, escritor e professor italiano, atuante no Politécnico de Milão, onde coordena o

A pesquisa foi realizada *in loco*, por meio de visitas ao bosque e participação efetiva nas atividades dos integrantes da iniciativa. Utilizou-se como ferramenta para a coleta de dados, a fotografia documental e a entrevista semi-estruturada. Conseguiu-se identificar um objeto para análise por meio das redes sociais e, aplicar a metodologia de Estudo de Caso. Sob a ótica do design, a pesquisa realizada neste estudo, alcançou um resultado expressivo em relação aos seguintes itens; identificação de um problema, registro das informações e análise da situação. Os autores, pretendem continuar o acompanhamento do mesmo ao longo do tempo.

As cidades brasileiras aparecem em roteiros mundiais de grandes shows, gastronomia, festas e centros de compras. Nos últimos anos, *shoppings* foram construídos, grandes marcas abriram suas portas no país e a construção civil cresceu ainda mais sua atuação. Podemos destacar muitos pontos positivos como geração de emprego e renda, aumento da escolaridade e principalmente o crescimento de uma população com mais acesso às informações sociais e culturais. Por outro lado, as cidades brasileiras foram sendo construídas sem planejamento urbano: falta de acessibilidade, transporte precário, criminalidade e falta de espaços de lazer, são alguns dos problemas que o cidadão brasileiro médio enfrenta diariamente.

Para Sobarzo [1] essas transformações esvaziam o espaço público de seu sentido tradicional de lugar que possibilita as relações sociais, a improvisação, o espontâneo, a convivência, dos encontros, dos conflitos, das rotinas e dos desacordos. As relações sociais passam a ser medidas por normas organizadas em função do consumo, representando práticas de exclusão, pois os espaços são vigiados e controlados. Ainda segundo o mesmo autor, hoje a realidade nos impõem grandes questionamentos para a abordagem do espaço público. Os novos espaços – *Shopping centers*, centros turísticos, parques temáticos - são muitas vezes caricaturas da vida social negando as diferenças e os conflitos, tornando a sociabilidade mais *clean*.

doutorado em Design industrial e o Mestrado em Design Estratégico.

De acordo com Balula [2] é possível identificar três dimensões centrais ao conceito de espaço público:

- **Dimensão social** – lugar primariamente vocacionado para a vida em sociedade.
- **Dimensão funcional** – lugar onde ocorrem diversas atividades.
- **Dimensão simbólica** – lugar que concentra significados partilhados por diferentes pessoas/grupos sociais.

Estas áreas urbanas denominadas espaços públicos não só constituem uma história de boas práticas de fazer cidade, como mantém uma robustez e flexibilidade suficientes para se adaptar repetidas vezes, aos mais diversos processos de transformação urbana e social. É nestes espaços que a vitalidade e a criatividade urbana, encontram um território de exceção para se desenvolver em todas as dimensões.

Atualmente o acesso a *internet* rápida é realidade nas cidades brasileiras, fazendo com que se obtenham informações de ações transformadoras ao redor do mundo. As redes sociais passaram a ter um papel importante para nos conectarmos uns aos outros, pessoas passaram a partilhar ideias ou problemas comuns. Neste sentido, as pessoas passam a enxergar em outro cidadão uma força motriz para uma transformação social.

MÉTODO DE PESQUISA

O método aplicado foi o modelo elaborado pela associação cultural *DESIS international network*, trata-se de uma Associação italiana que possui como propósito promover o design para a inovação social em instituições de ensino superior. Atinge seu objetivo através do apoio à investigação científica, no domínio da promoção de criação e manutenção do intercâmbio de informações científicas e troca de pontos de vista entre os membros e com outras instituições.

O modelo aplicado apresenta um formato padrão para diferentes etapas da pesquisa, permitindo construir uma rede de informações que vão tornando-se mais complexas ao longo do processo. Este material chama-se *DESIS*

TOOLKIT e foi projetado por Ezio Manzini, voltado especificamente para pesquisa em design para a Inovação social, o mesmo foi aplicado conforme Quadro 1 a seguir:

PROCESSO METODOLÓGICO <i>DESIS INTERNATIONAL NETWORK</i>	
Etapas de pesquisa	Informações trabalhadas
1. Light format Informações básicas sobre o caso. Observações: Realização da tabela de atores	<ul style="list-style-type: none"> Nome; Reivindicação; Localização; 03 pinéis fotográficos; Texto: contexto, ideia, função dirigida, principais atores.
2. Picture check list Instruções detalhadas sobre diferentes fotografias que devem ser tiradas Observações: -Foram realizadas aproximadamente 300 fotografias. -Realização do <i>Mood Board</i> .	Diferentes fotografias abordando: <ul style="list-style-type: none"> Contexto; Participantes; Iniciativas; Benefícios; Perspectivas;
3. Interview guide DESIS09 Entrevista semi estruturada para ser realizada com integrante do movimento. Observações: - 02 entrevistados - realização do mapa de sistemas	<ul style="list-style-type: none"> 01 pergunta sobre a gênese; 03 perguntas sobre: Os usuários; As respostas do projeto; Perspectivas; 05 perguntas sobre economia; 06 perguntas sobre a iniciativa; 07 perguntas sobre benefícios;

4. In depth format Análise profunda do caso	Texto sobre: <ul style="list-style-type: none"> Posição em termos de inovação social; Fundo problemático e contexto; Principais atores; Desenvolvimento; Sustentabilidade; econômica; Organização; Sucesso e fracasso da iniciativa;
5. Visualisation template Apresentação visual com informações sobre o Estudo de caso. Obs.: realização do <i>Blue printing</i>	<ul style="list-style-type: none"> Descrição visual do caso contendo todas as informações.

QUADRO 1 – METODOLOGIA APLICADA NO CASO BOSQUE DA CASA GOMM - 2015.

Fonte: Elaborado pelos autores, 2014. Com base no modelo *DESIS international network*.

A partir da aplicação das etapas definidas no processo metodológico, foi possível se familiarizar com o contexto escolhido para o estudo. Aspectos intagíveis, foram identificados e analisados, por meio dos resultados obtidos na entrevista, esta, realizada com dois dos participantes da iniciativa. O Guia para a aplicação da entrevista seguiu o modelo DESIS09 que esta no anexo A deste artigo.

O método escolhido mostrou-se bastante eficiente uma vez que, permitiu coletar e registrar diferentes dados, em variadas plataformas. Comitadamente ao Estudo de caso foi realizado uma pesquisa bibliográfica nas principais bases de dados, visando uma fundamentação teórica que gerasse maior capacidade dos pesquisadores de interpretarem os dados coletados, oferecendo embasamento para a presente pesquisa.

BOSQUE DA CASA GOMM: IDENTIFICANDO UM CASO DE INOVAÇÃO SOCIAL

A motivação inicial do presente artigo, foi identificar um objeto de estudo de Inovação social que pudesse ser pesquisado através das redes sociais. Primeiramente, as pesquisadoras entraram em contato por meio de uma plataforma *online* com conhecidos, para descobrirem iniciativas que os mesmos participassem. Posteriormente, passaram a seguir nas redes sociais tais iniciativas para uma análise inicial e na sequência realizar a seleção, levando-se em consideração os seguintes critérios:

- Caso promissor de Inovação social;
- Identificação do objeto de estudo através das redes sociais, tecnologias reinterpretadas;
- Localização da iniciativa em Curitiba, por questões de logísticas;

A identificação do caso aconteceu através das redes sociais por esta ser amplamente utilizada em casos de inovações sociais. Conforme o autor Ezio Manzini [3] para entendermos tal relação utilizaremos, a seguinte definição: "O termo inovação social refere-se a mudanças no modo como indivíduos ou comunidades agem para resolver seus problemas ou criar novas oportunidades. Tais inovações são guiadas mais por mudanças de comportamento do que por mudanças tecnológicas ou de mercado, emergindo através de processos organizacionais - de baixo para cima - em vez daqueles - de cima para baixo -. O autor [3] ainda complementa que a sociedade contemporânea com sua complexidade e contrariedade pode ser vista como laboratório de ideias e que esta criatividade difusa se expressa no design de atividades que podemos chamar de colaborativas. Também aborda, os **Casos promissores de inovação social**, em que a busca por soluções mesclam anseios pessoais, interesses sociais e ambientais. Fortificando o tecido social, colocando em prática ideias novas e

mais sustentáveis de bem estar. Os casos promissores de inovação social nascem a partir de problemas colocados pela vida cotidiana contemporânea. Ainda o autor [3] afirma que as soluções destes casos surgem através das comunidades criativas, que aplicam a criatividade para quebrar os modelos vigentes de pensar e fazer. As comunidades resultam da relação entre demanda e oportunidade. A primeira, são os problemas da vida cotidiana e, a segunda a existência das tradições, a possibilidade de utilizar serviços, produtos, infra estrutura, etc., além do desenvolvimento de uma criatividade difusa.

Para a autora Meroni [4] Cada um desses casos promissores se baseia em grupos de pessoas que foram capazes de dar vida a estas soluções inovadoras. E fizeram isso recombinao o que já existe, sem esperar por uma mudança geral de sistema (na economia, nas instituições, nas vastas infra-estruturas). A autora afirma que "por essa razão, considerando que a capacidade de reorganizar elementos já existentes em novas e significativas combinações é uma das possíveis definições de criatividade, tais grupos podem ser definidos como comunidades criativas: pessoas que, de forma colaborativa, inventam, aprimoram e gerenciam soluções inovadoras para novos modos de vida" [4].

Os **Casos promissores de inovação social**, geralmente reinventam a utilização da tecnologia ou reinterpretam para uma utilização original. Em conclusão, embora seja verdade que o uso das tecnologias de informação e de comunicação como facilitadores de novas formas de organização esteja ainda apenas no começo, algumas invenções desenvolvidas pelas comunidades criativas já são muito avançadas. Em outras palavras, situam-se na vanguarda dos processos de inovação, sistêmica socialmente conduzidos, onde tecnologias comuns existentes são utilizadas para criar sistemas e organizações totalmente novos [4].

O Estudo de Caso desta pesquisa foi alcançado por meio das redes sociais. Estas páginas na *internet* foram criadas com o intuito dos participantes trocarem informações sobre o Bosque da casa Gomm, organizarem encontros

no local para atividades e realizarem discussões para ações futuras em benefício da sociedade.

Após a primeira apresentação aos participantes da disciplina, chegou-se à conclusão que este seria um caso promissor de inovação social, segundo os critérios estabelecidos por Manzini [3] e, portanto, válido de ser observado com maior profundidade.

Em 1986 os herdeiros da família Gomm aceitaram uma proposta de Cr\$ 21 milhões (moeda vigente) pela venda de um imóvel localizado no bairro Batel, região nobre da cidade de Curitiba. A área comprada era composta pela mansão da família Gomm rodeada por um bosque com espécies nativas. A propriedade foi inicialmente adquirida pela família em 1906, onde se construiu uma casa para a moradia da família com estilo arquitetônico da Nova Inglaterra (USA), de madeira rara era composta por Pinho de Araucária.

No ano de 1988 a casa da família Gomm e seu entorno foram tombados como Patrimônio Histórico da cidade de Curitiba. Durante alguns anos, a casa foi denominada de Espaço Pedagógico-Cultural Casa Gomm-Embap. Que após uma restauração tornou-se parte da Escola de Música e Belas Artes do Paraná. No processo de restauração a casa foi relocada da sua antiga posição para dar mais espaço ao novo empreendimento que iria acontecer neste local.

A grande área verde de mata atlântica nativa, foi desmatada desde a década de 1990, e o Bosque original foi sumindo aos poucos para dar lugar, em 2013, a mais um *shopping center*, denominado o Pátio Batel.

Atualmente, a casa e a pequena área verde que restou do bosque original estão sem utilização, cercados e sem acesso pela sociedade. Este espaço é da prefeitura, e está prestes a sumir, uma vez que o *shopping* mantém um projeto para construir uma nova rua de acesso ao local. E como consequência, irá acabar com o que ainda sobrou do Bosque.

A comunidade ocupa esta área desde a inauguração do empreendimento, fortalecendo o projeto que ficou conhecido nas redes sociais como "Salvemos o bosque da casa Gomm".



FIGURA 1 – REGISTRO FOTOGRÁFICO DO BOSQUE DA CASA GOMM.

Fonte: Elaborado pelos autores, 2014.

A ideia dos participantes prevê em transformar o espaço físico em Parque Gomm. O ambiente que atualmente está sendo ocupado do original Bosque da Casa Gomm, recebe cidadãos voluntários que realizam diferentes atividades de lazer e convivência para preservar e revitalizar o espaço. (Figura 1)

Para a população envolvida nesta iniciativa, em salvar o bosque Gomm, significa uma compensação pela construção do *Shopping Pátio Batel* e tudo que ele simboliza em termos de má gestão urbanística. Para os envolvidos, esta compensação deve ser ambiental, paisagística, cultural e histórica.

A propriedade que sobrou da família Gomm pertence à prefeitura, e a população deseja que a mesma a amplie com a integração de outras áreas ao redor, também da prefeitura, formando um amplo complexo de lazer, paisagístico e ambiental. Entendem que o bosque isolado e trancado (ainda que preservado) não trás benefícios para a sociedade. Ele deve ser integrado a uma área completa de uso e lazer comunitário. Uma área que poderá representar um marco de uma real mudança moral do urbanismo curitibano.

Estão envolvidos nesta iniciativa, diferentes cidadãos da cidade de Curitiba e região. O que estas pessoas têm em comum é o compromisso em salvar o bosque Gomm, a expressão da necessidade de convivência e lazer ao ar livre e

também a demonstração que a população está atenta às políticas públicas.

Diferentes Eventos coletivos acontecem no espaço, desde piqueniques e caminhadas, observação de pássaros, aulas de yoga e ensino agrícola. Um maior número de atividades acontece aos sábados, de folga da rotina de trabalho, as pessoas destinam seu tempo para cuidar do Bosque, expressando sua necessidade de convivência ao ar livre, de lazer, de cultura e de cuidado paisagístico e ambiental.

O Bosque Gomm (Figura 2) já é considerado um Patrimônio Histórico para a cidade de Curitiba, pertencendo à Prefeitura, e a todos os cidadãos curitibanos. Manter e melhorar uma área de lazer como esta representa uma mudança de paradigma no contexto político, ambiental e social brasileiro. Hoje as pessoas que ocupam este espaço, demonstram que cuidam daquilo que já pertence à elas e reforçam que uma área singular não poder-se-á transformada em mais uma rua.

Para o objeto de estudo contextualizado anteriormente, aplicou-se um Estudo de caso exploratório, onde através da pesquisa de campo utilizando-se além da entrevista o registro iconográfico como instrumentos para coleta das informações.

Segundo os autores Isabel e Abreu [5] é de grande importância a capacitação dos agentes, pois o desenvolvimento local é cada vez menos uma questão de rendimentos e de capacidade de consumo, passando, sobretudo pela promoção de mudanças estruturais que promovam a capacitação individual e coletiva no sentido de encontrar soluções para os problemas.

Ainda os autores [5] afirmam que, a ideia mais recorrente na bibliografia é que a inovação social emerge fora das instituições e frequentemente contra elas, sendo o resultado de uma mobilização em torno de um objetivo, protagonizada informalmente por um movimento social, ou, com uma matriz mais estruturada por uma organização. É um produto da sociedade civil ou um resultado da pressão da sociedade civil.

EM BUSCA DO PARQUE GOMM

Na aplicação da entrevista optou-se pelo modelo elaborado pela associação cultural *DESIS international network*.³ Para o entendimento dos dados coletados durante a pesquisa, o presente artigo irá obedecer à ordem dos conteúdos registrados seguindo o modelo de entrevista DESIS09.



FIGURA 2 – ILUSTRAÇÃO DO PARQUE DA CASA GOMM

Fonte: Elaborado pelos autores, 2014.

USUÁRIOS

Os participantes do movimento são homens, mulheres, jovens e crianças. Na sua maioria, moradores da cidade de Curitiba que veem na união da sociedade um meio para transformação e melhoria dos espaços públicos.

A iniciativa teve início em 30.06.2013, através do protesto que foi chamado de "Piquenique dos sabiás". Este foi o primeiro encontro fora da internet organizado por cidadãos livres.

Essas pessoas protestam contra o crime ambiental e social causado pela construção de mais um *shopping center* na cidade.

Para este empreendimento acontecer, foi necessário o desmatamento de inúmeras espécies de plantas que formavam um grande

³Disponível em: <<http://www.desis-network.org/>>.

bosque de preservação ambiental em uma região central da cidade.



FIGURA 3 – USUÁRIOS PRATICANDO O CIVISMO NO PARQUE GOMM.

Fonte: Elaborado pelos autores, 2014.

O grupo reivindica por uma compensação para a sociedade, através da oficialização da área remanescente do Bosque Luísa Bueno Gomm⁴ para a criação de um novo espaço de lazer que será chamado de Parque da Casa Gomm.

⁴ A história do Bosque Luísa Bueno Gomm começa no início do século passado, com a vinda para o Sul do Brasil da família Gomm, de imigrantes ingleses. No Brasil, a família Gomm dedicou-se ao comércio de madeira e erva-mate. O industrial inglês Henry Gomm (1867-1929), ao casar-se com Isabel Withers Gomm (1885-1977), fundadora da Cruz Vermelha do Paraná, construiu no Batel uma casa de madeira (araucária) em meio a um bosque, onde moraria a família. A casa – hoje denominada *Casa Gomm* – foi inaugurada em 1913, na avenida que atualmente se chama Avenida do Batel. Disponível em: <www.parquesepracasdecuritiba.eco.br/blog/2013/06/30/a-historia-do-bosque-luisa-bueno-gomm/>

Atualmente o movimento completou um ano de constantes atividades, ganhando cada vez mais adeptos. Existem duas páginas oficiais na rede social *facebook*⁵, onde as pessoas são livres para curtirem, compartilharem e acompanharem as notícias sobre o Bosque. Quase todo final de semana o espaço recebe atividades programadas abertas a comunidade.

AS RESPOSTAS

O objetivo do grupo é que a partir da oficialização do parque, o espaço se torne um local bom para a sociedade favorecendo a prática de civismo e interação cultural. Que de certa forma compense o crime causado por meio da destruição da área de preservação da mata atlântica para a construção do *shopping center*.

Muitas árvores foram derrubadas, muitos pássaros ficaram sem espaço, e muito verde deixou de existir nesse espaço. São estas as opiniões expressadas pelos entrevistados na pesquisa que definem a situação do caso.

Esta iniciativa social foi escolhida por ser um exemplo atual e ainda em construção dentro do contexto proposto pela disciplina do curso de mestrado. Da mesma maneira em que a localização do espaço está fisicamente próxima aos pesquisadores, onde, é de grande interesse o acompanhamento da evolução do processo, tanto da sociedade envolvida como dos órgãos públicos envolvidos.

A população que vive nos grandes centros das cidades tem cada vez mais a necessidade de estar perto de áreas verdes, como parques e praça, e principalmente as crianças que necessitam de um espaço para conviver com a natureza, aprendendo a respeitar e cuidar a partir de práticas fundamentais para a vida coletiva. A proposta do Parque da casa Gomm é criar um espaço de socialização, civismo, bem estar educação e cultura.

⁵Disponível em: <www.facebook.com/pages/Parque-Gomm/576161762455143>

Disponível em >
<www.facebook.com/SalvemosOBosqueDaCasaGomm?ref=ts&fref=ts>

A INICIATIVA

Não existe, até o momento em que os dados foram levantados para a presente pesquisa, uma programação contínua das atividades ou eventos oferecidos no espaço. Atualmente elas se desenvolvem através do desejo das pessoas compartilharem seus conhecimentos e habilidades sem benefícios monetários.

Existe uma rede de *clusters*⁶ que juntos através de uma filosofia mínima orientada pelos organizadores do movimento do parque, oferecem atividades que acontecem normalmente nos finais de semana. São experiências como; observação de pássaros, Tai-chi-chuan, doação de livros através da Biblioteca do Sossego, apresentação de músicas e grupos de danças.

O parque já recebeu a Aldeia da paz (movimento artista e ativista, sustentável), já foi local de aniversário, reuniões, batizado e até um casamento. Existem também trabalhos realizados em grupo, como cuidar das plantas e da horta, colheita dos alimentos, que são regados através do aproveitamento da água da chuva coletada em uma caixa para armazenamento.

O lugar para realizar as atividades de convivência é sempre no espaço do Parque.

Por meio das páginas do movimento nas redes sociais, diariamente os organizadores atualizam as informações a respeito da oficialização do espaço, e também por meio da internet são realizados os convites para os eventos.

O que falta para o espaço se tornar oficial é concretizar a iniciativa por meio do aval da prefeitura. É preciso definir um modelo novo gerido pela própria comunidade onde, a essência definida pelos organizadores como a autonomia, não seja perdida, contudo, preservada. O Parque Gomm quer ser reconhecido oficialmente, respeitando as Leis que regem a sociedade, as famílias, quer ser um exemplo de ocupação responsável para o meio ambiente e para a população.

⁶Formado por um conjunto de iniciativas que por meio das redes sociais visam obter uma solução viável de paralelismo e apoio.

A ideia da organização proposta pelos participantes é uma gestão de uso por meio da comunidade, em que não existam funções, cargos estabelecidos e nem líderes, isto é, uma estrutura 100% horizontal. Definem que a criação do parque será uma demonstração prática em que as atividades exercidas serão uma oportunidade de conhecimento para todos.



FIGURA 3 – MODELO DE GESTÃO HORIZONTAL DEFINIDO PELOS PARTICIPANTES.

Fonte: Elaborado pelos autores, 2014.

O objetivo do grupo foi sempre ocupar o espaço de forma pacífica, sem uma organização definida para que, a prefeitura e outros órgãos do poder não utilizasse a repressão contra uma pessoa definida como líder. Os acontecimentos contrários ao movimento foram sempre assistidos de forma pacífica. Aconteceram dois episódios de violência policial em que “Bosquianos” (definição dada pelos próprios usuários do espaço), foram atacados.

Não existe apoio do movimento, para a criação do parque, aos demais partidos políticos, como também não são permitidas campanhas oficiais de interesse governamental no espaço, porém, existem pessoas ligadas à política que frequentam o parque. Os participantes do movimento acreditam que a relação entre poder público e a iniciativa social, pode ser melhorada em favor da cidade e dos cidadãos.

BENEFÍCIOS E DESVANTAGENS

Podemos definir alguns benefícios e desvantagens que a iniciativa para a criação do parque pode trazer para os usuários e para a sociedade.

Benefícios: experiência de civismo, compartilhar conhecimentos, conhecer novas pessoas. Participar de um movimento local, onde a própria sociedade luta e busca a criação de um espaço público que seja para benefício não só das

peças como também para o ecossistema, é uma experiência única e enriquecedora. A criação de um novo parque, faz surgir uma área de bem estar, convivência, preservação da área verde da cidade, mantendo o ecossistema, compensando o prejuízo causado pela construção do shopping center em uma área de riqueza natural e histórica. É um resgate e herança cultural para as próximas gerações.



FIGURA 4 – MENSAGENS DEIXADAS NO LOCAL PELOS PARTICIPANTES DA INICIATIVA SOCIAL.

Fonte: Elaborado pelos autores, 2014.

Desvantagens: no momento, o Bosque Goom não possui um suporte físico preparado para receber muitas pessoas, como banheiros ou área coberta para atividades em dias de chuva.

A escolha do grupo em não escolher um líder para ser reconhecido e responder pelos acontecimentos para a criação do espaço se dá pela opressão gerada pelo poder envolvido seja político e hierárquico. Vemos que esta situação é uma desvantagem pois, os próprios organizadores temem que esta oficialização se torne mérito político e não social.

Não existem desvantagens para a sociedade e para o planeta na criação de um novo parque. A iniciativa é um exemplo - que ainda está em processo de oficialização - para outras cidades, estados e até mesmo países de como gerar benefícios para a comunidade através da sua iniciativa.

ECONOMIA

Não existe nenhuma organização responsável por trás da iniciativa em salvar o Bosque da casa Gomm e para a criação do Parque. Ela é totalmente elaborada pela comunidade curitibana, através da experiência e da vontade de pessoas comuns. As pessoas envolvidas são todas voluntárias, onde em grupo, trabalham para criar uma rede colaborativa também entre outros grupos sociais do Brasil, ex: o Largo da batata de São Paulo.

A ideia dos participantes é um grupo apoiar o outro, para assim se fortalecerem e crescerem juntos. Não existe um número exato de frequentadores do Bosque ou "Bosquianos" como são denominados por eles mesmos. Não há funcionários ou empregados. Os eventos agendados pela rede social conseguem em média a participação de 30 pessoas. Diariamente o espaço recebe diversos visitantes, pois é de fácil acesso pelos usuários e funcionários do shopping.

Para administrar e compartilhar as informações geradas pela iniciativa, são, sete o número de participantes responsáveis que diariamente alimentam as páginas nas redes sociais. Não existe a cobrança de taxas, pagamentos e nenhum gasto para manter o parque até o momento.

AS PERSPECTIVAS

Atualmente no Brasil, estão em processo outras iniciativas com intenções iguais ou similares que a do Bosque da casa Goom. Os organizadores da iniciativa pesquisada neste estudo, não revelaram objetivos específicos para os próximos anos. Entretanto, mencionam que já existe um processo de oficialização que está em curso junto à prefeitura da cidade de Curitiba.

O grupo luta pela estruturação física do Parque, que através do projeto se dará com a inclusão de uma casa já adquirida pelo município que atualmente faz divisa com o Bosque.

Este espaço será destinado à criação de um apoio básico como banheiros e áreas cobertas para atividades em dias de chuva. Também a retirada da grade que separa a casa que pertencia à

família Goom ao que sobrou do Bosque com o atual espaço de interação da sociedade. A intenção é deixar o acesso livre para a comunidade circular na área verde preservada, e a criação de um espaço cultural na casa tombada pelo patrimônio histórico.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No campo dos recursos, o conhecimento é um elemento essencial onde os agentes altamente qualificados fazem avançar o processo. É também de grande importância o capital relacional que está ligado à qualidade das relações interpessoais. Para esta questão, comporta ainda, para além dos recursos uma segunda dimensão relativa à dinâmica, onde a contestação está ligada a sustentabilidade.

Fora da esfera mercantil e muitas vezes ameaçadas pela inércia das instituições, a inovação situa-se diversas vezes no âmbito do terceiro setor (iniciativas privadas de utilidade pública com origem na sociedade civil).

O presente artigo teve como motivação o estudo da iniciativa gerada pela comunidade local da região de Curitiba para criação de um novo Parque chamado de "Parque da Casa Goom".

A reivindicação é para a compensação do crime ambiental causado pela construção de um *shopping center* no mesmo espaço. Que como consequência destruiu uma grande área verde de preservação da mata atlântica.

O presente artigo apoiou-se em uma abordagem qualitativa, tendo como objetivo um estudo de campo exploratório, quanto aos instrumentos utilizou-se a observação direta, a entrevista semi estruturada e o registro iconográfico.

Aplicou-se uma pesquisa bibliográfica e uma pesquisa documental para o embasamento teórico. Foram analisados materiais a partir de 2006, encontrados nos sites de busca dos Periódicos da Capes, Google acadêmico e demais sites e redes sociais que traziam informações relevantes.

Os resultados alcançados contemplam o registro do contexto atual para a criação do novo Parque na cidade de Curitiba e, um estudo de caso, ainda em processo, de um modelo de espaço público gerido e criado pela própria

sociedade. Estes dados são de grande importância para a comunidade acadêmica e para a sociedade civil, sendo que a inovação social e sua aplicação ainda é um tema recente no Brasil. Na Europa, há muitos anos existem pesquisadores, como o professor Ezio Manzini na Itália e diversas experiências de casos de sucesso que servem referências para a nossa realidade.

Acerca das novas relações das pessoas com os espaços públicos, podemos analisar como o designer pode inserir-se no contexto da inovação social. Com habilidade multidisciplinar o designer pode atuar na esfera da educação, difundindo conteúdos como a sustentabilidade, comunidades criativas, inovação social e até mesmo apresentando *cases* de sucesso para servir de inspiração e motivação dos participantes. Do mesmo modo, pode contribuir para a organização espacial, comunicação visual, escolha de produtos e materiais adequados para os usuários, e também na gestão das atividades por meio do *design thinking*. Por isso, foi elaborado materiais gráficos documentais que mostram a visualização dos atores envolvidos e as atividades aplicadas. Os pesquisadores pretendem realizar uma exposição com estes materiais no próprio Bosque da casa Gomm, para compartilhar a importância do estudo e conhecimento do caso e da mesma maneira divulgá-la através das redes sociais.

Como o tema está em constante mudança e adaptação, é importante especificar algumas possibilidades de estudos futuros que possam contribuir:

- Pesquisa etnográfica com os usuários do Parque da casa Gomm, com o intuito de identificar as necessidades e desejos para construção do espaço físico.
- Buscar exemplos bem sucedidos de modelos de inovação social em espaços públicos no Brasil.
- Buscar exemplos bem sucedidos de modelos de inovação social em espaços públicos fora do Brasil.
- Criar um modelo de comprometimento social para ampliar os benefícios oferecidos pelo espaço.

REFERÊNCIAS

[1] SOBARZO, Oscar. 2006. **"A produção do espaço público: da dominação à apropriação"**. GEOUSP - Espaço e Tempo. 19. pp.20.

[2] BALULA, Luís. 2010. **"Espaço público e criatividade urbana: a dinâmica dos lugares em três bairros culturais"**. Cidades-Comunidades e Territórios. 20/21. pp.15.

[3] MANZINI, Ezio. 2008. *Design para a inovação social e sustentabilidade: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais*. E-papers. Rio de Janeiro. pp.101. 04 Cap.

[4] MERONI, Ana. *Creative communities: People inventing sustainable ways of living*. 2007. Milão. Pp.182.04 Cap.

[5] ISABEL, André. ABREU, Alexandre. 2006. **"Dimensões e espaços da inovação social"**.

Finisterra, REVISTA PORTUGUESA DE GEOGRAFIA, Lisboa, XLI. 8. pp.20.

DE MESQUITA FILHO, Júlio. 2013. **"Modelos de referência e citação com base nas normas da ABNT"**. UNESP UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA. pp.8.

Guia de preparação de artigos. 2004. Artigo – UFSC/EGC – Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento. pp24. Cidades - Comunidades e Territórios, REVISTA PORTUGUESA DE ESTUDOS URBANOS, v. 20/21, p. 43-58, 2010.

ANEXO A

GUIA DE ENTREVISTA

DESIS 09

1. USUÁRIOS

Quem são os usuários/participantes da iniciativa?
Descreva os usuários.
Quais são as motivações dos participantes para fazer parte? O que devem fazer para participar?

2. AS RESPOSTAS

Qual o objetivo do projeto?
Por que você escolheu essa iniciativa?
Quais necessidades do usuário ela supre?

3. A INICIATIVA

Como funciona: qual serviço é oferecido? Por quem? Como?
Quem faz parte da iniciativa?
Utilizam-se ferramentas ou lugares específicos?
Quais são os diferentes componentes necessários para concretizar a iniciativa?
Desenhar um diagrama esquemático da solução da organização.
O que funciona bem na solução?
O que não funciona tão bem e poderia ser melhorado?

4. BENEFÍCIOS

Quais são os benefícios para os participantes?
Quais são as desvantagens?
Quais são os benefícios para os organizadores?
Existe alguma desvantagem?
Há algum benefício indireto para os não participantes?
Quais são os benefícios para a sociedade?
Pode criar alguma desvantagem?
Quais são os benefícios para o meio ambiente?
Existe algum ponto crítico? A iniciativa pode criar desvantagens para o planeta?

5. A ECONOMIA

Existe alguma organização por trás da iniciativa?
Se sim, qual a função: uma associação, uma empresa...?
Quantas pessoas estão envolvidas (voluntários, empregados)?

Quantos participantes por mês?
Qual a média de renda por mês? Se a iniciativa não implica pagamento, pode-se prever qual seria o rendimento de um serviço similar no setor comercial?

6. AS PERSPECTIVAS

A iniciativa foi inspirada em algum outro exemplo? Os precursores seguiram o exemplo?
Sabe-se de algum caso que deu errado?
Quais são as perspectivas/objetivos para o desenvolvimento nos próximos 3-5 anos?
Quais são alguns dos fatores de sucesso e possíveis riscos em pequeno, médio e longo prazo?