

**UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS - UNISINOS
UNIDADE ACADÊMICA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN
NÍVEL MESTRADO**

LUANA DUARTE FUENTEFRIA

**PROCESSOS DE DESIGN ESTRATÉGICO E SEEDING PARA A EVOLUÇÃO DAS
INOVAÇÕES SOCIAIS**

**Porto Alegre
2021**

LUANA DUARTE FUENTEFRIA

**PROCESSOS DE DESIGN ESTRATÉGICO E SEEDING PARA A EVOLUÇÃO DAS
INOVAÇÕES SOCIAIS**

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Design, pelo Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS

Orientador: Prof. Dr. Carlo Franzato

Porto Alegre

2021

F954p Fuentefria, Luana Duarte.

Processos de design estratégico e seeding para a evolução das inovações sociais / Luana Duarte Fuentefria. – 2021.

169 f. : il. ; 30 cm.

Dissertação (mestrado) – Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Programa de Pós-Graduação em Design, 2021.

“Orientador: Prof. Dr. Carlo Franzato.”

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Bibliotecária: Amanda Schuster – CRB 10/2517)

LUANA DUARTE FUENTEFRIA

**PROCESSOS DE DESIGN ESTRATÉGICO E SEEDING PARA A EVOLUÇÃO DAS
INOVAÇÕES SOCIAIS**

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Design, pelo Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS

Aprovado em 20 de março de 2021

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Carlo Franzato – UNISINOS (orientador)

Prof. Dra. Karine de Mello Freire – UNISINOS

Prof. Dr. Gustavo Severo Borba – UNISINOS

Prof. Dra. Chiara del Gaudio – Carleton University

AGRADECIMENTOS À CAPES

Agradeço à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) por viabilizar a realização desta pesquisa.

O presente trabalho foi realizado com apoio da CAPES - Código de Financiamento 001.

This study was financed in part by the Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Finance Code 001.

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, porque são minha referência de viver e trabalhar para transformar o mundo. Por me ensinarem a acreditar em sonhos e, claro, por acreditarem na educação para fazer isso.

Ao Thiago, porque preencheu o mestrado de empatia e carinho, e por ser o exemplo de resiliência que eu precisava para encarar essa jornada.

Ao Carlo pela generosidade de sempre e por orientar não só uma pesquisa, mas uma pesquisadora. Um projeto é um processo, e a dissertação foi parte de um importante processo acadêmico que segue.

À Ione, pela inspiração, cuidado e didática.

Às colegas Iza Padilha e Ana Copetti, que não largaram a mão de ninguém e fizeram desse processo mais leve e bonito. Levo junto um aprendizado prático de um belo processo colaborativo.

À Gio Castilho, por agregar arte a esse processo.

Aos entrevistados, e agora amigos, Lurdes, Fran, Samantha, Carmen, Bruna, Kellyn, Valdely, Camila, Rodrigo e Silvana, que acreditaram nesta pesquisadora, nesta pesquisa e em um mundo melhor.

Desconfiai do mais trivial, na aparência singelo. E examinai, sobretudo, o que parece habitual. Suplicamos expressamente: não aceiteis o que é de hábito como coisa natural. Pois em tempo de desordem sangrenta, de confusão organizada, de arbitrariedade consciente, de humanidade desumanizada, nada deve parecer natural. Nada deve parecer impossível de mudar. (BRECHT, 1982)

RESUMO

Em face de problemas sociais globais que encontram semelhantes locais, identificam-se movimentos espontâneos de disseminação, gerando redes de iniciativas que compartilham ideias de projeto e se fortalecem entre si. As competências dos sujeitos para projetar desenvolvem a emergência de cada dia mais iniciativas que desenvolvem soluções locais com impacto global. A presente pesquisa se propõe a compreender como essas dinâmicas ocorrem, aliando a elas o conceito de seeding, um conceito ainda pouco explorado em seu potencial de articulação com as inovações sociais, porém que, na literatura especializada das áreas do design e da computação, é relacionado com os processos de disseminação da inovação. Nesse sentido, o estudo busca propor insumos metodológicos que aprimorem a metodologia do design estratégico, de forma a que este considere processos de seeding para a criação e potencialização da disseminação das inovações. Por não ser encontrada uma definição unívoca para o conceito em sistemas sociais complexos, utiliza-se da revisão sistemática da literatura para a proposição de uma conceituação e de características centrais do seeding. A seguir a investigação percorre o ecossistema de alimentação para a sustentabilidade de Porto Alegre, objeto material escolhido por esta pesquisa, realizando seu mapeamento, coleta de casos projetuais e entrevistas, de modo a identificar a existência de processos de seeding e de sementes. O objeto material escolhido se caracteriza pelo crescimento visível na cidade, com a presença de iniciativas que propõem alternativas ao sistema tradicional de alimentação, orientadas por formas mais sustentáveis de produzir e inspiram novos hábitos de consumo e de vida. Como resultado, tem-se a criação de um conceito de seeding para a inovação social, sendo esse um processo de evolução das inovações sociais que destaca três processos, complementares e interdependentes: criação de uma semente, disseminação e apropriação. São delineadas características de cada processo, com propostas de estratégia para elas, de forma a orientar a ação projetual em direção ao seeding.

Palavras-chave: Seeding. Design estratégico. Inovação social. Sustentabilidade.

ABSTRACT

In the face of global social problems that encounter similar locations, spontaneous dissemination movements are identified, generating networks of initiatives that share project ideas and strengthen each other. The subjects' skills to design develop the emergence of more initiatives that develop local solutions with global impact. This research aims to understand how these dynamics occur, combining them with the concept of seeding, a concept that is still little explored in its potential for articulation with social innovations, but that, in the specialized literature in the areas of design and computing, is related to innovation dissemination processes. In this sense, the study seeks to propose methodological inputs that improve the methodology of strategic design, so that it considers seeding processes for the creation and enhancement of the dissemination of innovations. Since no single definition for the concept is found in complex social systems, a systematic review is used to propose a conceptualization and central characteristics of seeding. The investigation goes through the food ecosystem for the sustainability of Porto Alegre, the material object chosen by this research, carrying out its mapping, collection of project cases and interviews, in order to identify the existence of seeding and seeds. The material object chosen is characterized by the visible growth in the city, with the presence that propose alternatives to the traditional food system, guided by more sustainable ways of producing and inspire new consumption and life habits. As a result, there is the creation of a concept of seeding for social innovation, which is a process of evolution of social innovations that highlights three processes, complementary to each other: creation of a seed, communication and appropriation. Characteristics of each process are outlined, with strategy proposals for them, in order to guide project action towards seeding.

Key-words: Seeding. Strategic design. Social innovation. Sustainability.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Modelo SER.....	48
Figura 2 - Mapeamento das iniciativas.....	65
Figura 3 - Mapa de derivação de Graham e Marvin.....	74
Figura 4 - Mapa de disseminação das inovações no ecossistema de alimentação sustentável de Porto Alegre	75
Figura 5 - Intersecção de fenômenos na iniciativa Fermentô	79
Figura 6 - Intersecção de fenômenos na iniciativa Sítio Capororoca.....	79
Figura 7 - Quadro com informações do consumo de água no Café Bonobo	84
Figura 8 – Post de Instagram do Sítio Capororoca.....	90
Figura 9 - Ponto de coleta de esponjas no Galpão do Plátano.....	94
Figura 10 - Pontos de troca de sacolas e mudas na FAE.....	94
Figura 11- Post do Pitanga Gastronomia no Instagram	96
Figura 12- Post do Locals Only no Instagram	97
Figura 13 - Post da Crioula Curadoria no Instagram.....	97
Figura 14 - Diagrama dos conceitos do processo estratégico de seeding.....	105
Figura 15 - Diagrama do processo estratégico de seeding.....	107
Figura 16 - Ilustração abstrata da semente.....	114
Figura 17 - Ilustração abstrata do processo de disseminação.....	119
Figura 18 - Ilustração abstrata do processo de apropriação.....	125

LISTA DE FOTOGRAFIAS

Fotografia 1 - Feira do Galpão do Plátano	92
Fotografia 2 – Espaço da Horta da Lomba	92
Fotografia 3 – Encontro dos integrantes da Horta da Lomba	102
Fotografia 4 – Quadro de ideias da Horta da Lomba	103

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Resultado da revisão sistemática da literatura.....	36
Quadro 2 - Síntese do seeding para a alimentação sustentável e para a inovação social	129

LISTA DE SIGLAS

Amplify	Amplifying Creative Communities
CAPES	Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
CC	Comunidade criativa
Covid-19	Doença do coronavírus
DESIS	Design for Social Innovation and Sustainability Network
EBSCO	Business Source Complete
EDC	Envisionment and Discovery Laboratory
FAO	Organização para a Alimentação e Agricultura
JCR	Jornal Citation Report
L3D	Center of LifeLong Learning and Design
OC	Organização colaborativa
ODSs	Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da ONU
ONU	Organização das Nações Unidas
SEEDINGLAB	Laboratório do Grupo de Pesquisa de Design Estratégico para a Inovação Cultural e Social
SER	Seeding, Evolutionary Growth, Reseeding Model
SJR	Scimago Journal and Country Rank

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	15
2 DESIGN ESTRATÉGICO PARA A INOVAÇÃO SOCIAL E A SUSTENTABILIDADE	22
2.1 PROCESSOS DE DESIGN PARA A INOVAÇÃO SOCIAL	24
3.2 DESIGN ESTRATÉGICO E ECOSSISTEMAS	28
3 SEEDING	33
3.1. RESULTADOS DA REVISÃO SISTEMÁTICA.....	35
3.2. SEEDING NA PERSPECTIVA DO CENTER FOR LIFELONG LEARNING AND DESIGN (L3D).....	47
3.3 AVANÇOS DE OUTROS AUTORES E O SEEDING PARA A INOVAÇÃO SOCIAL	54
3.3.1 Exemplos de seeding para a inovação social	58
3.4 O SEEDING SEGUNDO A REVISÃO SISTEMÁTICA DA LITERATURA	59
4 MÉTODO	62
4.1 COLETA DE CASOS PROJETUAIS	63
4.2 ENTREVISTAS	66
4.2.1 Coleta e análise das entrevistas	68
5 O CASO DO ECOSSISTEMA DA ALIMENTAÇÃO SUSTENTÁVEL EM PORTO ALEGRE	71
5.1 O MOVIMENTO ECOLÓGICO E A ALIMENTAÇÃO SUSTENTÁVEL	71
5.2 O SEEDING NO CASO DA ALIMENTAÇÃO SUSTENTÁVEL	73
5.3 ANÁLISE DO SEEDING NO ECOSSISTEMA DE ALIMENTAÇÃO SUSTENTÁVEL	78
5.3.1 A semente da alimentação sustentável	80
5.3.2 Ambientes e processos de disseminação	88
5.3.3 Processos de apropriação	98
6 DISCUSSÃO DO CASO: A SEMENTE E O SEEDING PARA A INOVAÇÃO SOCIAL	104
6.1 O SEEDING E O DESIGN ESTRATÉGICO.....	108
6.2 O SEEDING E OS PROCESSOS DE DIFUSÃO DA INOVAÇÃO	110
6.1 AS SEMENTES DA INOVAÇÃO SOCIAL.....	114
6.2 PROCESSO DE DISSEMINAÇÃO E SUAS ESTRATÉGIAS	119
6.3 PROCESSO DE APROPRIAÇÃO E SUAS ESTRATÉGIAS	125

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	130
REFERÊNCIAS.....	136
APÊNDICE A – ROTEIRO DE ENTREVISTAS.....	142
APÊNDICE B – ORGANIZAÇÃO DAS UNIDADES DE ANÁLISE.....	143
APÊNDICE C – DIMENSÕES DE ANÁLISE, CATEGORIAS E UNIDADES DE ANÁLISE.....	157
APÊNDICE D – TERMOS DE CONSENTIMENTO	170

1 INTRODUÇÃO

Há movimentos percebidos na sociedade de crescimento de iniciativas para a inovação social em diferentes contextos. Não se trata de um crescimento em tamanho, mas daquilo que Manzini (2017) denomina “efeito em rede”, em que cada iniciativa beneficia as outras, reforçando a ideia geral. Desse modo, uma ideia alcança escala, sem que se faça relevante o crescimento em tamanho. Em diferentes ecossistemas esse fenômeno pode ser percebido, reproduzindo uma prática de iniciativas pequenas, de consumo local e menor impacto socioambiental, porém que, ao mesmo tempo, geram impacto mundial, pela sua abertura ao fluxo global de pessoas de ideias.

Da observação dessas ocorrências decorre a reflexão sobre como ocorrem semelhantes fluxos, capazes de carregar inspirações que dão origem a inovações em contextos diferentes, com configurações diferentes, porém que parecem carregar em sua centralidade conceitos projetuais comuns. As ideias projetuais de um contexto demonstram ser recebidas e evoluídas em diferentes espaços, realizando um movimento de constante evolução das inovações sociais, compreendidas neste estudo como aquelas inovações “[...] boas para a sociedade e que aumentam a capacidade de agir da sociedade” (MURRAY *et al.*, 2010, p.3, tradução nossa). Dessa forma, *o design para a inovação social é o desenvolvimento de processos que não somente criam soluções sociais, porém que projeta com o intuito de despertar a colaboração e o fazer social* (MANZINI, 2008; MURRAY *et al.*, 2010).

Essa verificação direciona o problema desta pesquisa para o questionamento sobre a possibilidade de realizar processos de disseminação das inovações sociais, já presentes de maneira espontânea na sociedade, com intencionalidade e projetualidade. Conjuga-se a isso a identificação do seeding, termo em inglês que pode ser traduzido como semeadura, um conceito ainda pouco explorado em seu potencial de articulação com as inovações sociais, porém que, na literatura especializada das áreas do design e da computação, é relacionado com os processos de disseminação da inovação.

Semelhante prospecção de aproximar o seeding às inovações sociais tem como base a possibilidade de encontrar em ideias promissoras a inspiração para a criação de movimentos autogerativos de inovação, com reforço do tecido social. Nesse sentido, explora a possibilidade de ampliação do papel do designer na

disseminação de inovações sociais. Diante da oportunidade de expressão de múltiplos olhares e as diversas possibilidades sistêmicas das interações, o designer não é mais um solucionador de problemas, mas um articulador das relações, atuando não somente no mundo físico e biológico, ao resolver os problemas, mas também no mundo social, no qual os seres humanos interagem através da linguagem e onde os significados são produzidos (MANZINI, 2017).

Sob essa perspectiva, o design parte de um papel ativo dos sujeitos no ecossistema. Essa nova forma de olhar para a produção de significados coloca os sujeitos na centralidade do processo, aos quais as novas ferramentas de informação e comunicação se somam para potencializar um comportamento ativo e estimular a inteligência coletiva (LÉVY, 2011). Nesse design, o sujeito é compreendido na expressão de suas subjetividades, por meio de um “agir social dotado de sentido” (MAURI, 1996, p.5), e não somente a partir do preenchimento de necessidades humanas materiais e imateriais.

Em vista disso, cercado de capacidades humanas, o design é o especialista em cultivar métodos e ferramentas, aplicá-las efetivamente e fazer visível a sua utilidade por meio de um processo crítico e reflexivo (MANZINI, 2016). O olhar para a realidade, aliado à inventividade e à imaginação, abre espaço para propor novas formas de projetar, ativando a capacidade humana de transformação do mundo. Nesse sentido, o designer encontra a necessidade de estabelecer-se em novos papéis, ativando competências como o senso crítico, a criatividade e o senso prático (MANZINI, 2017). Para isso, identifica-se que ele pode ter papel importante na disseminação de uma mensagem, de uma ideia, atuando também na sensibilização para a apropriação do processo de projeto por diferentes sujeitos de acordo com seus contextos.

Assim, visualiza-se a oportunidade de aliar os movimentos de disseminação das inovações presentes na sociedade e a predisposição dos sujeitos ao projeto ao seeding, como forma de ampliar o potencial social já existente. Desse modo, pode fazer frente à forma de vida imposta pela sociedade contemporânea de consumo, fortalecendo a troca e a autonomia dos sujeitos por meio de inspirações projetuais, ao mesmo tempo em que são promovidas e proporcionadas soluções a problemas sociais complexos.

Para tanto, *objetiva-se propor insumos metodológicos à difusão da inovação pelo design, aprimorando a metodologia do design estratégico de forma a que este*

considere este tipo de processo, permitindo e promovendo a disseminação de inovações por meio de estratégias de seeding.

Para alcançar o objetivo citado, é um objetivo específico desta pesquisa definir e *apontar as características centrais do seeding por meio de uma revisão sistemática da literatura*. De forma a aproximá-la de reconhecidos fenômenos de disseminação das inovações, objetiva-se também *identificar a existência de uma ou mais sementes e compreender como se configuram as sementes e os processos de seeding para a inovação social no ecossistema de alimentação sustentável em Porto Alegre*, tendo em vista, aqui, que o ecossistema se constitui da articulação entre diferentes sistemas, definidos, estes, pelas relações estabelecidas entre suas partes. A investigação no ecossistema objeto desta pesquisa objetiva também, por fim, *identificar e propor possíveis estratégias para processos de seeding para a inovação social*, assim como alcançar o objetivo geral aqui proposto.

O conceito de seeding comparece pela primeira vez em 1994, no artigo *“Seeding, Evolutionary Growth and Reseeding: Supporting the Incremental Development of Design Environments”* do cientista da computação Gerhard Fischer. O fundador e diretor do Center for LifeLong Learning and Design (L3D) da Universidade do Colorado adota o termo para nomear os processos de design e desenvolvimento de ambientes informáticos que possam ser apropriados e posteriormente transformados pelos usuários. Se normalmente os processos de design e desenvolvimento se concluem em produtos fechados e finitos, usáveis pelos usuários, os processos de seeding resultam em produtos que se abrem para novos processos de design e desenvolvimento pelos usuários, autônomos e potencialmente infinitos.

Especialmente a partir de 2004, diversos outros autores contribuíram a desenvolver essa conceituação desenvolvida por Fischer e por seus colaboradores. Tratam-se de autores que operam na área da computação e, sobretudo, na área do design. O conceito de seeding está sendo apropriado em diferentes formas nos discursos do codesign, do design participativo, do metadesign e, mais recentemente, do design estratégico e do open design. Além disso, observa-se que o conceito está aparecendo em outros setores de aplicação, para além da informática, como nas atividades de organizações associativas e da administração pública. Nesse sentido, o conceito está influenciando o discurso da inovação social.

Acredita-se que a variedade crescente de interpretações poderia levar aos problemas que normalmente ocorrem quando um termo se torna polissêmico, como a imprecisão, se não mesmo a impropriedade e incoerência e seu uso. Para tanto, fez-se necessário realizar uma revisão sistemática da literatura que organize as diversas propostas conceituais já disponíveis e que sirva como base para o desenvolvimento de novas propostas procedentes e coerentes.

Procede-se, portanto, aprofundando a proposta de Fischer e do centro L3D e ampliando-se para as interpretações surgidas nos últimos 15 anos. Como resultado, é oferecida uma conceituação inicial de seeding para a inovação social conforme a revisão sistemática, que se caracteriza pela intenção de iniciar processos projetuais em sistemas complexos de natureza social, propondo o delineamento de três processos que relacionados e complementares entre si: *criação de uma semente, disseminação e apropriação*.

A conceituação inicial possibilitou a criação de um roteiro para entrevistas semiestruturadas. A opção pelas entrevistas se dá pela possibilidade de explorar o campo, buscando identificar na conversa com sujeitos a existência da disseminação das inovações e as características que permitam identificar a existência de processos de seeding.

Foi também realizada uma coleta de casos projetuais, de forma concomitante à revisão teórica, de iniciativas relacionadas ao ecossistema da alimentação sustentável em Porto Alegre, objeto material escolhido para esta pesquisa. O mapeamento foi realizado com base na busca por iniciativas que apresentam alternativas ao sistema de alimentação tradicional, com base na experiência pessoal da pesquisadora, na consulta de redes sociais, sites e revistas especializadas, participação em eventos e conversas informais com sujeitos envolvidos na área.

O objeto se caracteriza pelo seu crescimento visível na cidade, com a presença de iniciativas que apresentam possíveis soluções ao problema de desvalorização de produtos e que fazem frente à produção tradicional de alimentos. As iniciativas são orientadas por formas mais sustentáveis de produzir e inspiram novos hábitos de consumo e de vida. Mais do que buscar uma solução para o problema ecológico e social gerado pela produção convencional de alimentos, essas iniciativas também têm a intenção de regenerar o tecido social e propor novos modelos econômicos.

A alimentação para a sustentabilidade é parte de diversos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODSs) da Organização das Nações Unidas (ONU), como o combate à fome e a agricultura sustentável, a saúde e bem-estar e a ação contra a mudança global do clima (ONU, 2021). No contexto brasileiro, ainda que 70% do total da produção de alimentos seja originado da agricultura familiar, é dominante em toda a cadeia o discurso da indústria tradicional, que perpetua a presença central na maioria das camadas da população.

Iniciativas que participam de uma cadeia que objetiva a sustentabilidade na alimentação, ou seja, buscam novos modelos sociais, econômicos e ambientais que preservem e regenerem os recursos, representam alternativas ao sistema e seguem objetivos sustentáveis como os apontados pelas ODSs. O ecossistema destaca-se, sobretudo, em face da crise desencadeada pela pandemia do coronavírus (COVID-19) em 2020, em que o Brasil enfrenta barreiras para a constituição de uma cadeia sustentável, com a destruição de alimentos devido aos custos de mercado e o retorno do país ao Mapa da Fome da ONU.

Inúmeras alternativas estão presentes na sociedade, buscando resgatar formas mais autônomas e ambientalmente responsáveis de se alimentar. Diante do potencial das redes que se constroem na cidade e o conhecimento desenvolvido nessas iniciativas, ideias circulam de maneira espontânea pelo ecossistema. As competências projetuais dos sujeitos tornam possíveis ao designer fortalecer essa disseminação, tornando o processo intencional e projetual neste e em outros ecossistemas.

A análise das entrevistas e a observação do campo permitiram compreender as dinâmicas presentes no ecossistema e aprofundar o conceito proposto, assim como identificar como se constituem sementes, seus processos de disseminação e sua apropriação, constituindo um conjunto de princípios metodológicos que são úteis para a criação futura de estratégias que se proponham a disseminar inovações sociais.

Como resultado desse percurso, apresenta-se o entendimento do seeding que, a partir da disseminação, é sobretudo um processo para a evolução das inovações sociais, orientando a ação projetual para a criação de sistemas abertos capazes de serem disseminados e apropriados em diferentes contextos, potencializando, por meio de estratégias, uma dinâmica presente em diferentes

ecossistemas. Assim, contribui para que, de forma intencional e generosa, sejam geradas inovações e, em última instância, alcançada a sustentabilidade.

Diante da presença de designers-empresendedores e demais sujeitos do ecossistema, com competências projetuais para desenvolver processos de seeding, este estudo oferece ainda o entendimento de um design que opera em perspectiva estratégica, desenvolvendo processos prospectivos e ecossistêmicos ao convergir o conhecimento, sensibilizar e promover conexões. Assim, também entrega-se ao acaso e ao constante devir do projeto.

ESTRUTURA DO DOCUMENTO

A estrutura dos capítulos teve por intuito realizar uma costura que busca apresentar uma evolução do processo realizado por esta pesquisa, de forma a que o raciocínio realizado pela pesquisadora no percurso seja de fácil compreensão. O primeiro capítulo, a Introdução, apresenta o panorama geral da pesquisa, com seu problema, objetivos e justificativas.

O capítulo 2, **Design para a inovação social e a sustentabilidade**, transita pelas perspectivas do design para a inovação social e a sustentabilidade e por diferentes processos de projeto, propondo uma discussão sobre eles e levando, ao final, a um olhar que permita a compreensão de processos para a difusão de inovações sociais, em que o seeding é considerado como possível processo de disseminação. Este capítulo agrega à reflexão uma perspectiva estratégica do design, que percebe nas relações sistêmicas a possibilidade de processos projetuais voltados à sustentabilidade. Diante disso, articula o design estratégico à perspectiva ecossistêmica.

Isso cria a ponte para o capítulo 3, denominado **Seeding**, em é realizada a revisão sistemática da literatura. O capítulo 3 inicia por uma revisão sistemática do conceito de seeding, o que permite à pesquisa identificar seus autores centrais e os avanços realizados por outros autores, assim como os diálogos já estabelecidos entre o seeding e o conceito de inovação social. Dessa forma, por meio do diálogo com os conceitos de inovação social, estratégia e design propostos pela fundamentação teórica, inicia-se a definição de um conceito de seeding a ser utilizado por esta pesquisa.

O capítulo 4 contempla o **Método** da pesquisa, com apresentação da coleta de casos, o desenvolvimento do roteiro de entrevistas e a escolha da análise de conteúdo.

O capítulo 5, **O caso do ecossistema da alimentação sustentável em Porto Alegre**, inicia oferecendo um panorama do ecossistema por meio de seu histórico. A isso, segue-se uma percepção geral do mapeamento realizado, apresentando o mapa do ecossistema, suas sementes e seus processos de seeding, seguindo-se à análise do seeding no ecossistema da alimentação sustentável, a partir da qual é possibilitada a descrição de processos de criação da semente, disseminação e apropriação encontrados nas entrevistas e suas características também permitidas pela observação do campo.

A análise conduz à **Discussão do caso**, no capítulo 6, um exercício de avançar, do específico ao geral, as características e estratégias de seeding encontradas na análise. O capítulo sintetiza as contribuições metodológicas do estudo ao definir o conceito de seeding, de seus processos de criação da semente, disseminação e apropriação, e propor-se estratégias para a sua realização.

As **Considerações Finais** oferecem uma síntese do percurso realizado, elencando as principais conquistas realizadas por este estudo, assim como possíveis caminhos futuros a serem traçados.

2 DESIGN ESTRATÉGICO PARA A INOVAÇÃO SOCIAL E A SUSTENTABILIDADE

Organizações e cidadãos buscam soluções criativas e sustentáveis para modificar realidades. O design opera nas últimas décadas com foco no desenvolvimento de inovações sociais, porém evidencia-se que a força motriz desse movimento ainda tem origem em pessoas não orientadas por metodologias projetuais, e está normalmente focada no desenvolvimento local a partir de novas perspectivas sociais e econômicas (MANZINI, 2008).

Do maior acesso às tecnologias, que fornece a esses cidadãos mais informações, novas formas de construir conhecimento e conexão a outras realidades, aliado à urgência de soluções, emergem novos meios de se organizar para lidar com as questões que, embora de características locais, dialogam com semelhantes globais. Na sociedade conectada, os problemas começam a se identificar como comuns, pois também os atores identificam objetivos compartilhados maiores e mais complexos. A finitude de recursos ambientais, as discrepâncias no acesso a espaços de produção e distribuição e a precariedade de alimentos de qualidade, por exemplo, ainda que evidentes muito antes da ascensão de uma sociedade conectada, passam a ver-se mais conectados, centralizados em uma mesma necessidade global de regeneração das relações ambientais e sociais e de ressignificação do conceito de desenvolvimento, ainda que encontrem raízes e idiossincrasias locais. Nesse sentido, identifica-se o aparecimento de movimentos que se propõem a ir na contramão desse paradigma, envolvendo os sujeitos na projeção de inovações que direcionem a sociedade para a sustentabilidade.

O design identifica a necessidade de investir em formas de projetar que acompanhem esse comportamento social. Ceschin e Gaziulusoy (2016) realizam o percurso evolutivo do design para a sustentabilidade, que acompanhou e evoluiu a própria compreensão do conceito de sustentabilidade, um conceito que passou a ser abordado, ao longo das décadas, a partir de uma perspectiva ecossistêmica. Para os autores, enquanto, na origem, o movimento ambientalista tinha por pilar somente o meio ambiente, o entendimento de sustentabilidade hoje evoluiu para uma compreensão mais abrangente e dinâmica, pois estamos em constante aprendizado sobre a interdependência entre os sistemas social e ambiental. Nesse caminho, que costura as relações entre o ambiente e a sociedade, se entende a sustentabilidade

como uma meta dinâmica, que considera diferentes variáveis também sociais e econômicas.

Na esteira dessa compreensão, o design para a sustentabilidade passou, portanto, a um processo que não se interessa somente por fatores ambientais, mas que entende que esses fatores estão conectados a relações ecossistêmicas, capazes de comprometer ou regenerar o futuro. Como resultado desse olhar para o sistema sociotécnico, Ceschin e Gaziulusoy (2016) consideram que as inovações têm foco em mudanças culturais, capazes de realizar a transição para outro sistema sociotécnico, inserindo na base do comportamento social a noção de sustentabilidade.

O design para a sustentabilidade evoluiu de uma perspectiva técnica e incremental da inovação para uma inovação em que a sustentabilidade é vista como um desafio sociotécnico, em que o comportamento e as práticas das pessoas desempenham papel importante. (CESCHIN; GAZIULUSOY 2016, p.141)

Sendo assim, de forma a alcançar a sustentabilidade, as inovações projetadas pelo designer precisariam ser capazes de transformar aspectos sociais e culturais de uma sociedade. Manzini (2008) chama a atenção para que o designer passa a compreender, nesse contexto, que esse comportamento social é impulsionado a partir de uma atuação do design no campo da cultura, portanto, da linguagem e do significado, provocando mudanças no modo como sujeitos e comunidades agem para resolver seus problemas ou criar novas oportunidades.

Portanto, as soluções promissoras para a sustentabilidade não são aquelas que oferecem necessariamente efetiva sustentabilidade, mas que, na busca por soluções, "[...] acabam por reforçar o tecido social, gerando e colocando em prática ideias novas e mais sustentáveis de bem-estar" (MANZINI, 2008, p.64). Essa definição de um designer que projeta para a regeneração e o fortalecimento do tecido social aproxima-se ao conceito da Young Foundation (MURRAY *et al.*, 2010, p.3, tradução nossa) para as inovações sociais, que

satisfazem as necessidades sociais e simultaneamente criam novas relações ou colaborações sociais. Em outras palavras, são inovações boas para a sociedade e que aumentam a capacidade de agir da sociedade.

Sustentabilidade e inovação social estão, portanto, imbricados em um design que assume a perspectiva de transformações sistêmicas da realidade. Para além dos produtos ou serviços, o design para a inovação social e a sustentabilidade projeta com o intuito de aumentar a capacidade de ação dos sujeitos, despertando a colaboração e o fazer social. Alia-se ao que Manzini (2008) denomina de "descontinuidades sistêmicas", uma mudança na própria estrutura do sistema sociotécnico que modifica a forma como hoje se produz e consome, assumindo novos hábitos que ressignifiquem a ideia de bem-estar e desenvolvimento, ou seja, a própria forma de ser e pensar dos sujeitos.

2.1 PROCESSOS DE DESIGN PARA A INOVAÇÃO SOCIAL

Com vista a gerar descontinuidades no sistema e alcançar a sustentabilidade, é possível identificar diferentes processos projetuais que favorecem as inovações sociais. Há processos que buscam desenvolver inovações nos contextos, inserindo os sujeitos no início do processo. Há, por outro lado, maneiras que buscam no conhecimento já existente as possibilidades de dar seguimento e evoluir processos.

Irwin (2015) utiliza-se do conceito de Transition Design para propor uma perspectiva de projeto que carregue o conhecimento pelo sistema, facilitando um entendimento compartilhado sobre o problema. Irwin parte do entendimento de que, se os problemas são sistêmicos, de alcance global e se repetem em diferentes contextos (sendo, neste caso, somente sintomas de algo maior), é importante trabalhar de forma a identificar zonas de oportunidade, aqueles pontos com potencial de transformar o corpo, a partir de um profundo entendimento da sua dinâmica de funcionamento.

Como proposta, a autora sugere a construção de visões radicais de futuro, desafiando paradigmas existentes de forma a conceber novos estilos de vida locais que orientem as decisões econômicas e sociais globais. O designer seria o responsável, portanto, não por projetar soluções, mas criar visões de forma a inspirar e a informar projetos no presente em direção a um futuro mais sustentável (IRWIN, 2015).

A rede Design for Social Innovation and Sustainability (DESIS) trabalha com uma perspectiva relacionada, encontrando na projeção por cenários uma forma de promover o diálogo estratégico entre os atores. Para isso, o designer cria a

plataforma que vai habilitar a ação, tornando a estratégia visível, e gera o diálogo e a construção coletiva. O designer que projeta para a sustentabilidade, dessa forma, cria visões globais e de futuro, fornecendo os insumos para projetos locais e do presente (Meroni, 2008).

Somado a isso, a rede DESIS também atua de forma a desenvolver processos para potencializar o alcance das inovações, a partir da investigação de métodos e ferramentas para difundi-las (como *toolkit*, *franchising* e *format*) (MANZINI, 2008), ou por meio do Amplifying Creative Communities (Amplify), que investiga como amplificar as práticas já existentes (PENIN; STASOWSKI, 2016).

Assim, o design identifica e constrói visões de futuro com os sujeitos do sistema, gerando dispositivos para iniciar processos de projeto, mas também para gerar o diálogo que se dá em rede em perspectiva ecossistêmica. Podem ser tais dispositivos métodos, processos e técnicas que vão além do desenvolvimento de produtos e serviços, assim como tecnologias sociais – sendo estas últimas conhecimentos e tecnologias para propósitos sociais (FRANZATO, 2017) –, assim como podem ser um princípio, uma ideia, parte de uma lei, um movimento social, uma intervenção, ou alguma combinação deles (PHILLS *et al.*, 2008)

Dessa forma, Franzato (2017) afirma que, no design para a sustentabilidade, a criatividade do designer se dá na dimensão metaprojetual, não sendo seu objetivo a transformação do mundo de forma direta. O designer que objetiva novos sistemas sociotécnicos precisa criar visões de futuro e as condições para que as transformações geradas pelos dispositivos sociotécnicos que ele cria permitam novas transformações, recaindo na possibilidade de "[...] transformar o mundo em um ambiente fértil para futuras transformações" (FRANZATO, 2017 p.100).

Esse designer prospectivo e transitivo se alia às possibilidades de um design que ocorre no devir da vida social, cujos processos se desenvolvem a partir do que Manzini chama de “modo de design”, que desperta a ação de não designers que “[...] agem para resolver problemas ou criar novas oportunidades” (MANZINI, 2008, p.61). Esses processos, encontrados de forma recorrente nas inovações sociais, ocorrem em movimento *bottom-up* (de baixo para cima), levado por muitos sujeitos e comunidades, que, colaborativamente, o viabilizam por meio de suas competências e sua visão (MANZINI, 2017).

Manzini (2017) afirma que o “modo de design” se difundiu devido ao alto nível de conectividade, com mais e melhores interações geradas nos sistemas. Essa

forma de pensar o mundo, por meio dos dons do senso crítico, da criatividade e do senso prático, são próprios da espécie humana e, ao serem ativados, permitem a imaginação de novas realidades possíveis. Manzini chama de designers difusos esses sujeitos que colocam em prática projetos, ainda que sem formação em design, utilizando-se da sua capacidade natural e adquirida na prática. Normalmente, essas capacidades difusas são utilizadas para desenvolver atividades culturais, por ativistas culturais, e para resolver problemas locais, por organizações de base. Sobre este último, Manzini identifica um aumento no número de pessoas envolvidas, impulsionadas por forças convergentes, como a conscientização sobre problemas urgentes e a disponibilidade de exemplos de soluções viáveis, aliados às possibilidades fornecidas pela tecnologia.

[...] grupos maiores de pessoas têm sido chamados a cultivar a sua própria capacidade de design e têm se tornando mais competentes ao fazê-lo. Ou seja, esses grupos estão adotando uma modalidade de design que pode ser definida como design difuso e competente. (MANZINI, 2017, p.56)

Essa capacidade, se estimulada e cultivada, tem potencial de gerar inovações sociais, transformando a sociedade ao mesmo tempo em que funcionam como propulsoras de inovações tecnológicas e de produção (MERONI, 2008). Manzini (2008) e Meroni (2008) chamam esses grupos de comunidades criativas, sendo "[...] pessoas que se organizam para obter resultados em maneiras que prometem medidas concretas para modos de vida e produção sustentáveis" (MERONI, 2008, p.34). Manzini (2017) complementa que esses grupos, por meio de sua criatividade e de processos que privilegiam a aprendizagem, colocam em discussão os atuais paradigmas econômicos e sociais.

Por isso, apoiar esses grupos é também papel de um designer que se propõe a desenvolver inovações que visem à sustentabilidade, dando ao processo, conforme sugere Manzini (2017) suporte operacional e conceitual. Uma das formas possíveis é atuar no potencial comunicacional das redes, disseminando o sentido de urgência e inspirando a emergência de novos casos de inovação social, visto que as comunidades criativas compartilham objetivos com diferentes grupos no mundo, partindo, no entanto, de diferentes formas de abordá-lo.

Escobar (2018) atribui especial cuidado para essas diferentes formas, respeitando as características de cada comunidade. Partindo da perspectiva das regiões colonizadas, o autor propõe que as comunidades do sul/leste global podem

desenvolver uma cultura de design como forma de apoio às lutas descolonizadoras, dando origem ao que denomina Design Autônomo. A proposta desse processo projetual está em identificar essas realidades e assumir seu caráter de respeito e cuidado, retirando o design de sua posição "intraeuropeia" para se tornar um campo "interepistêmico e intercultural".

Assim, ao considerar diferentes pontos de vista sobre o significado de modernidade, que não estão alinhados ao conceito de desenvolvimento cunhado pela globalização neoliberal, e sim conceitos ancestrais de bem viver, o design passa a compreender que "toda comunidade pratica o design de si mesma" (ESCOBAR, 2018, p. 143, tradução nossa). Nessa direção, o designer precisa identificar esse potencial criativo e as relações da comunidade como elementos-chave para desenvolver inovações que sejam apropriadas à identidade local.

O Design Autônomo propõe a centralidade na realidade local existente. O design aqui proposto, por outro lado, quer olhar para as alternativas existentes e operar na convergência de uma visão de futuro, a partir da conexão entre diferentes contextos. A perspectiva de Escobar agrega a um design ecossistêmico e prospectivo especial atenção à regeneração e à descoberta de formas de viver mais sustentáveis, a partir do olhar para o que se compreende por culturas periféricas, com respeito às características intrínsecas a cada comunidade. Afinal, a visão de futuro do design passa também pela recombinação de recursos existentes (MANZINI, 2008), tais como recursos historicamente presentes nas populações. Assim, compreende-se que os sujeitos têm autonomia para se desenvolver e evoluir, sendo essa autonomia a posse da consciência do valor desses recursos e, conseqüentemente, do seu próprio projeto. Desse modo, desenvolve-se a capacidade de se transformar desde dentro, porém na constante troca com o ambiente externo, preservando-se, assim, a auto-organização e a autogeração das comunidades.

Irwin (2015) chama atenção para que um designer que objetive a transição para um novo sistema sociotécnico, precisa assumir uma postura que compreenda o caráter vivo dos sistemas, que estão em constante mudança. Portanto, deve estar aberto à dinâmica social, baseando-se na autorreflexão constante sobre seus próprios valores e crenças e em constante aprendizagem sobre a necessidade da transformação de si próprio.

Dessa forma, entende-se que o design para a inovação social define-se por uma visão prospectiva e ecossistêmica, pois parte da criação de visões globais de futuro, promovendo o entendimento compartilhado dos problemas e os conectando. Nesse sentido, o designer cria dispositivos sociotécnicos que possam inspirar e informar os sujeitos a agir no presente, reconhecendo e ativando suas competências e respeitando suas configurações contextuais, porém partindo-se do entendimento de troca e evolução ocorrida no diálogo com todo o ecossistema.

3.2 DESIGN ESTRATÉGICO E ECOSSISTEMAS

O alcance global das transformações geradas nos contextos conecta-se pela força cada vez maior das tecnologias de comunicação. Os atores locais se conectam com uma rede que, direta ou indiretamente, contribui para o projeto, seja na sua difusão, transformação ou reinterpretação contextual (FRANZATO, 2017). Dessa forma, toda transformação em pequena escala tem potencial de realizar um impacto proporcional ao tamanho de suas conexões.

Como chama atenção Mauri (1996), nem toda visão global é prejudicial, mas pode gerar “[...] um novo tipo de democracia difusa que socializa as consciências, estimula a reinventa o laço social em função do ensino recíproco, da imaginação e da inteligência coletiva.” (MAURI, 1996, p.9). De forma distribuída, o que configura um caráter de autonomia e horizontalidade e, por isso, também mais democrático, esses atores criam uma infraestrutura mais sustentável, devido à sua permeabilidade e flexibilidade, ao mesmo tempo em que estão abertas à conexão por redes sociais, formando “[...] uma base verdadeiramente favorável para sustentar os processos de promoção e replicação das organizações colaborativas” (MANZINI, 2008, p. 94). Nessas redes, as ideias circulam e:

onde quer que as mudanças sejam rápidas e profundas, comunidades criativas aparecerão e, uma vez que tenham sido geradas, elas se movem e se adaptam à especificidade dos diferentes contextos. (MANZINI, 2008, p.75)

O design estratégico se propõe ao olhar para esses aspectos relacionais e comunicacionais do sistema, projetando para o incerto e o múltiplo graças a essa abertura às diferentes possibilidades de conexões e, portanto, de inovações. Conforme Zurlo, a ação estratégica do designer permite que ele interprete

problemas mal definidos e lide com uma realidade de um conhecimento que se constrói na prática (ZURLO, 2010). Para o autor, a estratégia é resultado de uma construção coletiva, realizada por meio de diálogo, conversa e negociação, que se propõe a mudar a realidade. Essa transformação depende, no entanto, da forma como reagem cada ator e cada característica do ambiente. O designer estratégico, neste caso, ativa esse processo, e obtém como resultado efeitos de sentido.

As estratégias se constituem assim a partir de diferentes significados, construídos nas diferentes relações do sistema, e ao design cabe a escuta sensível e a intuição durante o percurso do projeto. Para Morin (2005), a estratégia permite a modificação no curso da ação, respeitando e se utilizando dos acasos. Diferente de uma visão linear, que conforme Morin é mutiladora da inovação, a estratégia pode encontrar terreno fértil no campo da linguagem e do significado. Nesse caso, pensar estrategicamente significa aproveitar as oportunidades de construção e desconstrução de significado que escapa às intenções.

Meroni (2008) afirma que o ecossistema de atuação do design é esse organismo vivo que está sempre aberto à interação com o ambiente. Compreende-se aqui que o que define os sistemas, conforme Capra (2006), são as relações que constitui. As propriedades a que se busca analisar surgem das relações de organização das partes, sua constituição como todo em seu contexto. As fronteiras dos elementos são secundárias para a construção do conhecimento, pois nenhuma parte é mais fundamental do que as outras. Essas redes de relações estão embutidas em redes maiores, os ecossistemas, remetendo-se, estes, à articulação entre os sistemas.

Deste modo, a principal atuação estratégica do design está na construção dessas relações. Conforme Franzato (2010), o designer opera na organização e reorganização das redes, orientando a ação projetual e abrindo caminho para que as organizações caminhem em direção à inovação para a sustentabilidade. Sendo o protagonista nessa rede de atores, o designer constrói as bases para o design participativo, o codesign e o design aberto (FRANZATO, 2010), práticas importantes para que haja aprendizado, evolução e constante adaptação ao ambiente. Nesse sentido, Meroni (2008), em concordância com o conceito de designer difuso de Manzini (2017), afirma que o pensar estrategicamente está relacionado a tirar proveito das capacidades dos sujeitos.

Nessa prática de articular as redes, o designer explora as conexões globais, permitindo também que as ideias se difundam. Franzato (2010) chama essa dinâmica de seeding, que constitui em:

[...] ideias inovadoras se difundem de um contexto para outros através das redes de projeto, são praticadas por meio de processos de projeto em rede e assim são reinterpretadas, transformadas e renovadas para que possam ser finalmente implementadas nos diversos contextos. E para que, assim, continuem difundindo-se. (FRANZATO, 2010, p.103)

Nesse sentido, o design com olhar estratégico é um caminho para fortalecer e ampliar um movimento natural e necessário para o enfrentamento da transição para a sustentabilidade. O mundo está repleto de "casos promissores" (MANZINI, 2008), os quais podem ser estudados, compreendidos de forma a fazer suas ideias atingirem maior alcance.

Conforme Manzini (2017), o conceito de organização pequena faz sentido em uma perspectiva de consumo local, de forma a gerar menos impacto socioambiental. No entanto, essas organizações podem e devem ampliar seu alcance. O autor afirma que o pequeno é hoje influente e o local está aberto ao fluxo global de pessoas, ideias e informações, ou seja, "hoje, o pequeno não é mais pequeno e o local não é mais local", alcançando assim uma maior escala sem de fato crescer em tamanho. Conforme o autor, a conectividade criou novos efeitos como o "efeito em rede" (MANZINI, 2017, p.198), fenômeno em que cada novo nó da rede (ou seja, cada nova iniciativa) beneficia os outros nós, reforçando a ideia geral. Ou seja, quanto mais pessoas envolvidas e mais projetos gerados, maior o valor da ideia para todos, pois a aprovação da ideia por um grupo leva outros a apostarem nela.

Dessa forma, as conversações geradas nas redes, sobretudo com o advento de redes sociais virtuais, acabam por ser responsáveis por pautar a sociedade e, por conseguinte, amplia-se a capacidade autônoma dos sujeitos (CASTELLS, 2012). As ideias disseminadas e as relações construídas de forma orgânica e na relação com pessoas comuns ao redor do mundo realizam uma separação de instituições formais para colocarem nos sujeitos o protagonismo, algo identificado, conforme Castells (2012), nos movimentos e revoltas sociais pelo mundo. Porém outras manifestações mais discretas, ainda que não menos importantes, se apresentam como resultado desse processo de abertura dos espaços de comunicação a novos atores. Nesse contexto, Manzini (2017) sugere que o papel do design pode ser o de:

operar no estímulo à circulação espontânea de ideias, bem como empregar as suas ferramentas para aumentar a visibilidade e a clareza com a qual expressam o seu conteúdo. Ao mesmo tempo, pode ainda colaborar para multiplicar o número de pessoas capazes de atuar como usuários especializados (e, portanto, capazes não só de reconhecer as boas ideias, mas também de colocá-las em prática). (MANZINI, 2017, p.200)

No entanto, ainda que compreenda que as organizações colaborativas não podem ser reproduzidas, no sentido de produzir uma cópia sua, pois expressam as características locais e de seus produtores, Manzini (2017) sugere a replicação das ideias de organizações colaborativas, ou seja, multiplicar o que poderíamos compreender como princípio, processos e outras produções e descobertas da organização. A proposta de Manzini gira em torno da autonomia dos sujeitos, restabelecendo seu papel ativo na sociedade. Por isso, produtos e serviços devem ser concebidos como soluções habilitantes, que colocam em ação a “[...] inteligência necessária para estimular, desenvolver e regenerar a habilidade e a competência daqueles que a utilizam” (MANZINI, 2008, p.85). Dessa forma, as soluções habilitantes oferecem os meios para o sujeito empregar as próprias capacidades no processo e compensar a sua falta de habilidade e motivação. Dentre as soluções, Manzini sugere a existência de plataformas habilitantes, iniciativas capazes de compensar carências. São exemplos dessas iniciativas serviços e agências de inovação que forneçam suporte a necessidades comuns das organizações.

Por outro lado, mais do que replicar as ideias, produzindo-se cópias fiéis dos significados produzidos em determinado contexto, entende-se que estas podem servir como embrião para discussões e reflexões, dando origem a ideias e iniciativas de outras naturezas. Mais do que esperar uma transposição de um contexto a outro, ideias podem servir como questionamentos ou inspirações para fazer emergir novos significados. Estratégias de disseminação, como o seeding, são alternativas estudadas para aumentar a representação de iniciativas de inovação social na sociedade, respeitando formas de fazer, características contextuais e qualidades sociais. A liberdade de interpretação e de adaptação poderiam permitir que as iniciativas originadas possam fazer frente a ideias tradicionais de desenvolvimento, que não levam em consideração aspectos contextuais. O designer pode, por meio dessas estratégias, ajudar a fortalecer essas comunidades, fazendo emergir sua capacidade criativa e ampliando, assim, o aspecto democrático dos projetos.

Um design que se proponha ao desenvolvimento de inovações sociais encontra diferentes modos de atuação. O que se compreende, neste estudo, é que, independente do processo aplicado, o design gera as condições sociotécnicas para que a transformação social seja desencadeada por meio do reconhecimento e ativação das competências projetuais dos sujeitos. Complementar a um design que inicia processos de projeto em diferentes contextos, a perspectiva aqui apresentada compreende que diferentes inovações são geradas pelos sujeitos e suas competências projetuais e conectadas por meio de uma rede global, sendo possível potencializar esse movimento por meio de intencionalidade e projetualidade.

Sendo assim, o design estratégico se apresenta como metodologia para a elaboração de estratégias por meio do desenvolvimento de processos que consideram a construção de visões de futuro e a articulação das relações do ecossistema, aliando-se às possibilidades do constante vir a ser social para gerar a desconstrução e a construção de significados em direção à sustentabilidade. Ao focar nas relações desenvolvidas nas redes, o designer apoia a ação projetual tornando possível a identificação e a elaboração e tornando visíveis as estratégias.

3 SEEDING

A partir da definição do problema de pesquisa e da identificação da temática do seeding como pouco abordada do ponto de vista do design para a inovação social, optou-se pela realização de uma revisão sistemática. Dessa forma, buscou-se definir a conceituação de seeding a ser utilizada na pesquisa. A busca em bases de dados e autores partiu da questão “quais os conceitos de seeding relacionados a processos de design existentes?” com intuito de compreender o teor de pesquisas sobre o seeding e identificar suas possíveis fontes.

Desde a primeira exploração do processo de seeding, ficou evidente a importância de dois pesquisadores do center for Longlife Learning and Design (L3D), Gerhard Fischer e Elisa Giaccardi, cuja produções sobre o conceito de seeding foram lidas integralmente.

Na primeira exploração, também resultou claro que o seeding, como o processo de inovação ao qual é diretamente relacionado, é transversal a diversas áreas de conhecimento e setores produtivos. Portanto, os trabalhos sobre este tema estão espalhados em diversos fóruns e não concentradas em revistas ou eventos específicos. Para investigar as demais elaborações deste conceito, então, procedeu-se com a consulta de bases de dados genéricas. Selecionaram-se as bases de dados da Business Source Complete (EBSCO) e Periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), como forma de acessar acervos de diferentes periódicos nacionais e internacionais.

As bases de dados Ebsco e Periódicos CAPES consideram a maioria das revistas de design com os fatores de impacto JCR (*Journal Citation Report* de 2018) e SJR (*Scimago Journal and Country Rank* de 2018). Foram avaliadas nos seus próprios motores de busca as revistas da área que não estão nessas duas bases de dados, mas que possuem JCR (Urban Design International) ou SJR (Journal of Design Research; Environment and Planning B: Planning and Design; Architectural Design; Ergonomics in Design; International Journal on Interactive Design and Manufacturing; Design Journal; Design and Culture; Designing Inclusive Futures; Designing Accessible Technology; Harvard Design Magazine; International Journal Of Design Sciences and Technology; International Journal of Design and Nature; Design Principles and Practices; Inclusive Designing: Joining Usability; Accessibility, And Inclusion; Design and Nature; International Journal of Design Education;

International Journal of Design in Society; International Journal of Design Management; International Journal of Design Objects; Design Engineering (Toronto); Research in Design Series; Journal of Design; Urban Design Quarterly; International Journal of Architectonic, Spatial, and Environmental Design; Archives of Design Research; New Design).

Devido à amplitude da palavra 'seeding' (que conta com significados distintos para diferentes áreas do conhecimento) optou-se pela busca do termo 'seeding' associado a diversos termos e por meio dos operadores AND e OR. Tentaram-se diversas combinações e, finalmente, compreendeu-se que, para os escopos da pesquisa, a combinação mais focada era: seeding AND seeding AND metadesign, seeding AND designer, seeding AND inovação social, seeding AND *social innovation*. A escolha das palavras relacionadas foi realizada por se entender que o seeding ao qual se pretende aprofundar está relacionado necessariamente a um processo de design, mais especificamente na perspectiva do metadesign. O termo '*social innovation*' também é escolhido pela associação, no âmbito da pesquisa a ser realizada, do seeding a inovações que envolvem soluções sociais e o aprimoramento de capacidades e relações. Observa-se que o termo 'design' não foi considerado na pesquisa, pois seu significado é muito amplo e conta com múltiplas conotações em diversas áreas de pesquisa, tornando-se genérica. Sobretudo no inglês, pode ser utilizada para se referir a "projetar", "desenhar", dentre outras. Por isso, preferiu-se associar o termo 'designer', cujo significado é mais pontual, usualmente utilizado para o designar o profissional da área de design, de forma a aumentar a precisão da pesquisa.

Pela novidade do conceito de seeding no âmbito da área do design ou do tema da inovação social, foi encontrado um número exíguo de trabalhos nos bancos de dados e nas demais revistas de design avaliadas. Assim, a pesquisa foi ampliada ao Google Scholar, procurando os mesmos termos citados anteriormente, com os mesmos operadores. Google scholar busca em múltiplos fóruns, considerando artigos em revistas e anais de congressos que podem ser menos qualificados dos que possuem fator de impacto ou que, de qualquer forma, estão incluídos na base de dados EBSCO ou Periódicos CAPES. Ademais, Google Scholar inclui na sua busca trabalhos acadêmicos mais recentes e até ainda em fase de definição, como working papers, além de relatórios de pesquisas, apostilas didáticas e diversos tipos de materiais de comunicação científicas.

Após selecionadas publicações nos idiomas português e inglês, foi realizada uma leitura dos títulos dos trabalhos encontrados e das revistas que os publicaram, de forma a realizar uma primeira triagem para descartar aqueles resultados evidentemente não relacionados à área do design ou ao tema da inovação social. Em um segundo momento, as publicações selecionadas passaram por nova triagem, por meio da leitura dos resumos e da pesquisa do termo 'seeding' em todo o documento, para avaliar seu uso na área de design. Foram, então, selecionados os textos que se apropriam do conceito de 'seeding' de forma relacionada aos processos de design e de inovação.

Finalmente, os trabalhos levantados nos bancos de dados e no Google Scholar foram tabelados. Como o objetivo da revisão sistemática é definir uma conceituação do seeding para a inovação social a partir do aprofundamento do conceito, identificaram-se os autores citados para encontrar uma definição na origem. Da mesma forma, buscou-se entender como os autores aplicaram o conceito a suas pesquisas, para compreender como outros conceitos se relacionam e encontram possíveis relações entre o seeding e o design para a inovação social.

A organização das definições encontradas permitiu o desenvolvimento de um conceito de seeding para a inovação social a ser utilizado por esta pesquisa, assim como a identificação de conceitos e autores centrais para o tema, conforme detalhado no capítulo 3.1. A revisão sistemática permitiu também descobrir possíveis direcionamentos para a pesquisa a ser desenvolvida, assim como o entendimento de como esta pode contribuir para um maior aprofundamento do tema.

3.1. RESULTADOS DA REVISÃO SISTEMÁTICA

Na pesquisa, foram selecionados 56 trabalhos que tratam da temática do seeding, que foram tabelados, resumidos e analisados a partir dos seguintes dados: Título do trabalho, referências sobre seeding, aplicação do conceito de seeding e aspectos teóricos (ver Tabela 1). A conceituação de seeding não foi considerada na organização, visto que se repetia a mesma definição do L3D, conforme se verá a seguir. Além desses, foram encontradas 38 produções dos autores do L3D que citam o seeding, sendo estas tabeladas separadamente.

Quadro 1 – Resultado da revisão sistemática da literatura

	Ano	Autores	Título	Referências	Aplicação do conceito	Conceitos relacionados
1	2004	Jennings, Pamela.	Crossing Boundaries: fostering interdisciplinary arts practice and human computer interaction research teams	Fischer e Scharff (2000)	Criação de semente para permitir modularidade, extensões e ajustes no processo de design.	Experimentação, transdisciplinaridade, colaboração,
2	2004	Pipek, Volkmar.	Tailoring together: A systematization and two cases	Fischer e Ostwald (2002) Fischer (2002) Fischer e Scharff (2000)	Observa processos de apropriação tecnológica, encontrando maior necessidade de suporte tecnológico e comunicacional no desenvolvimento de softwares.	Colaboração, apropriação tecnológica
3	2007	Wood, John.	Synergy city; planning for a high density, super-symbiotic society	Giaccardi (2005)	Se utiliza do conceito de "design as seeding" como referência para o metadesign.	Metadesign, sustentabilidade
4	2007	Dawe, Melissa.	Reflective design-in-use: co-designing an assistive remote communication system with individuals with cognitive disabilities and their families	Fischer e Ostwald (2002)	Busca no metadesign estratégias para a criação de sistemas de comunicação remota	Metadesign, underdesign, codesign
5	2008	Tham, Mathilda.	The Lucky People Forecast approach – How can education support engagement with systemic sustainable fashion futures?	Giaccardi (2005) Tham, M. and H. Jones (2008)	Propõe educação para abordagem sistêmica do design de moda, encontrando no metadesign a possibilidade de envolver usuários.	Codesign, sustentabilidade, design as seeding

6	2008	Eriksson, Jeanette.	Supporting the Cooperative Design Process of End-User Tailoring	Fischer e Ostwald (2001; 2002) Fischer et al. (2005) Fischer et al. (1994)	Aplicação em softwares adaptáveis de forma a manter as empresas em constante transformação, por meio da colaboração entre usuários, desenvolvedores e designers.	End-user development, colaboração, design participativo, metadesign
7	2008	Andersen, Renate.	Customer-initiated Product Development: A Case Study of Adaptation and Co-configuration	Fischer (2002; 2007) Fischer e Ostwald (2002) Fischer et al. (2005)	Explora caminhos para a participação do usuário no desenvolvimento de produtos, encontrando no seeding limitadores, pois considera o usuário somente no momento de uso.	Desenvolvimento de produto, metadesign, design participativo
8	2009	Wood, John	Auspicious reasoning: can metadesign become a mode of governance?	Giaccardi (2005)	Design como integrador de sistemas, responsável por criar as condições para que o processo de design ocorra. Encontra o potencial do metadesign como criador de uma nova forma de governança, por meio de processos abertos e colaborativos.	Codesign, colaboração, design participativo, mudança de comportamento, sustentabilidade, design as seeding, democracia
9	2009	Wakkary, Ron; Tanenbaum, Karen.	A sustainable identity: the creativity of an everyday designer	Fischer et al. (2001)	Discute como despertar criatividade dos codesigners por meio de processos a longo prazo, alcançando um nível de processo inconsciente, ou seja, intrínseco à cultura.	Codesign, sustentabilidade, design-in-use, criatividade social, design inconsciente
10	2009	Zeng, Liang; Proctor, Robert W.; Salvendy, Gavriel.	Fostering Creativity in Service Development: Facilitating Service Innovation by the Creative Cognition Approach	Fischer et al. (2004)	Proposição de estratégias para facilitar a geração de serviços criativos	Criatividade, metadesign
11	2009	Church, Luke; Whitten, Alma.	Generative usability: security and user centered design beyond the appliance	Fischer et al. (2004)	Discute estratégias para permitir ao usuário ter controle sobre a tecnologia e as informações.	User-center design, design generativo
12	2010	Botero, Andrea; Saad-Sulonen, Joanna.	Enhancing citizenship: the role of in-between	Fischer e Giaccardi (2004) Hagen and	Investiga de soluções para promover projetos participativos e ativar a noção de cidadania por	Design participativo, democracia, participação cidadã, inovação, design-in-use

			infrastructures	Robertson (2009)	meio de ambientes tecnológicos.	
13	2010	Zhu, Li; Mussio, Piero; Barricelli, Barbara Rita.	Hive-mind space model for creative, collaborative design	Fischer et al. (1994) Fischer et al. (2001)	Conecta aos hive-mind spaces, espaços de inteligência coletiva que se caracteriza pela interação local com disseminação em escala global.	Codesign, sistemas distribuídos, design participativo, culturas de colaboração, metadesign, colaboração, end-user development, sistema aberto, underdesign
14	2010	Dick, Holger.	Using cultures of participation to change behaviors	Fischer e Ostwald (2002)	Aborda o envolvimento as pessoas como contribuidoras ativas de forma a gerar mudança de comportamento em relação a práticas para a sustentabilidade.	Codesign, colaboração, sustentabilidade, cultura de participação, mudança de comportamento
15	2010	Jennings, Pamela.	Reflections on interdisciplinary team development for the design of a platform for computer supported collaborative play	Fischer e Scharff (2000)	Explora estratégias para a criação de times interdisciplinares para plataforma de jogo colaborativo	Colaboração, design generativo, design interativo
16	2010	Draxler, Sebastian; Rashid, Asarnusch; Lohmann, Steffen.	Open design spaces: socially crafting interactive experiences.	Fischer (1996)	Considera o conceito de underdesign para a criação de espaços de design aberto que promovam a interação e engajem os usuários	Underdesign, design aberto, metadesign, design participativo, end-user development
17	2010	Kaasinen, Eija et al.	User involvement in service innovation	Fischer e Ostwald (2002) Fischer e Scharff (2000)	Encontra no metadesign caminhos para o desenvolvimento de inovações em serviços, compreendendo o serviço como projeto que continua após a entrega ao usuário.	Inovação, Design de serviços
18	2011	Barricelli, Barbara.	An architecture for end-user development supporting global communities	Fischer et al. (2004)	Utiliza-se como método para apoiar o design colaborativo, de forma a fazer emergir membros de comunidades globais ativos e compreendidos, de forma a beneficiar e desenvolver as organizações.	Colaboração, design participativo, comunicação
19	2011	Rapanta, Chrysi.	Communication processes in eLearning design and development	Fischer e Scharff (2000) Fischer e Ostwald (2002)	Identifica e descreve o modelo como processo relevante de design e comunicação para encontros de codesign aplicados ao eLearning,	Comunicação, codesign

			: an interaction analysis approach		de forma a informar a prática realizada em contextos semelhantes, guiando os profissionais de design.	
20	2011	Zhu, Li.	Cultivating collaborative design: design for evolution	Fischer et al. (1994)	Propõe ferramentas para desenvolver a criatividade social e a colaboração em times de desenvolvimento de softwares.	Codesign, colaboração, metadesign, criatividade social
21	2011	Zhu, Li Zhu; Vaghi, Ivan Rossano.	MikiWiki: A meta-design framework for collaboration	Fischer et al. (2004)	Criação de um contexto virtual de colaboração, a partir de páginas personalizáveis que dão aos usuários a oportunidade de evoluir autonomamente suas ferramentas e práticas, enquanto estão cientes das atividades dos demais.	End-user development, codesign, metadesign, underdesign, colaboração
22	2011	Cao, Jill; Fleming, Scott D.; Burnett, Margaret.	An exploration of design opportunities for "gardening" end-user programmers' ideas	Fischer (2009)	Relaciona o seeding ao conceito de "starter ideas"	End-user development, criatividade
23	2012	Erol, Selim.	Design and Evaluation of a Wiki-based Collaborative Process Modeling Environment	Fischer e Giaccardi (2006)	Explora estratégias de desenvolvimento de software para facilitar e apoiar a colaboração (um modelo processual wiki-based), promovendo a transferência de conhecimento e o aprendizado organizacional.	Colaboração, engenharia, aprendizagem organizacional, wiki-based process model
24	2012	Zhu, Li.	Hive-mind space: a meta-design approach for cultivating and supporting collaborative design.	Fischer et al. (1994) Fischer et al. (2001)	Criar <i>hive-mind spaces</i> , modelo de colaboração multidisciplinar entre diferentes comunidades de design para o desenvolvimento de sistemas de software.	Design participativo, metadesign, colaboração, criatividade social, end-user development, sistema aberto, underdesign
25	2012	Ardito, Carmelo; Buono, Paolo; Costabile, Maria Francesca; Lanzilotti, Rosa; Piccinno,	End users as co-designers of their own tools and products	Fischer (1998)	Discute como fornecer aos usuários finais ambientes de software que os capacitam a se tornarem codesigners de suas próprias ferramentas e produtos	Codesign, end-user development, underdesign

		Antonio				
26	2012	Kaptelinin , Victor; Bannon, Liam.	Interaction Design Beyond the Product: Creating Technology- Enhanced Activity Spaces	Fischer (2003) Fischer et al. (2004)	Estratégia para auxiliar os codesigners a desenvolverem melhores ambientes para o projeto, propondo que sejam desenvolvidas transformações intrínsecas e extrínsecas (seeding).	End-user development, interaction design, apropriação de projeto
27	2012	Bellandi, Valerio; Ceravolo, Paolo; Damiani, Ernesto; Fрати, Fulvio; Maggesi, Jonatan.	Towards a Collaborative Innovation Catalyst	Fischer et al. (2001)	Busca estimular a dinâmica colaborativa de uma equipe, explorando as informações produzidas no ambiente para compreender elementos que catalisam a inovação colaborativa.	Colaboração, design aberto
28	2012	Weise, Sebastian et al..	Democratizing ubiquitous computing: a right for locality	Fischer e Giaccardi (2006)	Explora a possibilidade de democratizar a infraestrutura de comunicação ubíqua, constituindo um processo bottom-up, em que usuários geram as informações e tomam decisões.	Democracia, ubiquitous design, cidade, bottom-up
29	2013	McAuley, John.	Using visualisation to support Reflective Community Design	Fischer et al. (2004) Fischer e Hermann (2011)	Conceito como metodologia de design de comunidades virtuais, que explore espaços de conversação flexíveis, que permitam o desenvolvimento de conversações que endersem diferentes contextos de design.	Comunicação, community centered development
30	2013	Cao, Jill Chen; Burnett, Margaret M.	Helping End-User Programmers Help Themselves – The Idea Garden Approach	Fischer (2009)	Desenvolvimento do protótipo de um Idea Garden, espaço para auxiliar programadores a ajudarem a si mesmos, por meio de repositório de informação.	Desenvolvimento de software, criatividade, comunicação.
31	2013	Botero, Andrea; Hyysalo, Sampsa.	Ageing together: Steps towards evolutionary co- design in everyday practices	Fischer e Ostwald (2002) Hagen and Robertson (2009)	O desenvolvimento de competências como projetistas permite que a presença do designer seja gradualmente excluída. Nesse sentido, coloca o design no papel de projetar práticas que envolvem aspectos imateriais que afetam os	Design participativo, colaboração, design-in-use, long-term engagement

					arranjos sociais, as normas e as rotinas.	
32	2013	Hooper, Les; Welch, Sue Fraser; Wright, Natalie.	Wicked futures : metadesign, resilience and transformative classrooms	Giaccardi (2005)	Design as seeding como método para incluir estudantes na cocriação de soluções para problemas sociais e ambientais.	Design participativo, metadesign, design ativista, design as seeding, end-user development
33	2013	Park, Jaehyun.	Patterns of interaction between designers and users	Fischer e Scharff (2000)	Aborda os padrões de interação design-usuário, utilizando-se do seeding como forma de trazer o usuário para o processo de design.	Design-user interaction, design participativo, user-centered design
34	2014	Fennis, Jules.	Myriad: an Open-ended Design Project	Fischer e Giaccardi (2004) Fischer et al. (2004)	Se utiliza do modelo para desenvolver produtos interativos a partir de formas modulares	Colaboração, underdesign, open-ended design, open-source, desenvolvimento de produtos
35	2014	Sutcliffea, Alistair; Papamargaritis, George.	End-user development by application-domain configuration	Fischer (1994; 1998) Fischer et al. (2004) Fischer et al. (2009)	Analisa as limitações na criação de domain-oriented design environments	End-user development, domain-oriented design environment
36	2014	Braz, Priscilla; Raposo, Alberto B.; Sieckenius, Clarisse.	Uso de design probes no design de tecnologias para terapeutas de crianças com autismo	Fischer (2013)	Propõe a possibilidade de subprojetar soluções para pessoas com deficiência, de forma a envolver o usuário no desenvolvimento do produto.	Codesign, metadesign, engenharia
37	2015	Tetteroo, Daniel et al.	Lessons Learnt from Deploying an End-User Development Platform for Physical Rehabilitation	Fischer (2011), Fischer et al. (2004)	Aborda o conceito de reseedo do modelo como forma de curadoria do conhecimento gerado em processos colaborativos	Metadesign, end-user development
38	2016	Del Gaudio, Chiara; Franzato, Carlo; Freire, Karine.	Estratégias de inovação social dirigida pelo design praticadas nos ecossistemas criativos	Giaccardi (2005)	Propõe o seeding como processo para desenvolver e difundir propostas de inovação social desenvolvidos nos ecossistemas criativos, ativando a capacidade de projetar do mesmo ecossistema ou de outros, de forma a promover uma transformação sistêmica da sociedade.	Inovação social, design estratégico, ecossistemas criativos, metadesign

39	2016	Michelin, Coral; Franzato, Carlo; Gaudio, Chiara Del.	Sementes e seeding na rede: o metadesigner e as possibilidades de subversão para inovação social coral	Fischer (2004; 2005) Giaccardi (2003; 2005) Fischer e Ostwald (2002)	O seeding como estratégia capaz de explorar os fluxos de informação, por meio das tecnologias acessíveis aos indivíduos, para disseminar propostas de alternativas sistêmicas.	Inovação social, design estratégico, redes, metadesign
40	2016	Menichinelli, Massimo; Valsecchi, Francesca.	The meta-design of systems: how design, data and software enable the organizing of open, distributed, and collaborative processes	Fischer et al. (2009) Fischer (2003) Fischer & Scharff (2000)	Aborda o conceito de metadesign na projeção de processos e organizações capazes de lidar com a complexidade e propõe um framework para facilitar a participação e a criação de processos abertos, colaborativos e distribuídos.	Open design, metadesign, sistemas distribuídos, colaboração
41	2016	Menichinelli, Massimo.	A Framework for Understanding the Possible Intersections of Design with Open, P2P, Diffuse, Distributed and Decentralized Systems	Giaccardi (2003)	Se utiliza do conceito de "design as seeding" como referência para o metadesign.	Metadesign, design aberto, sistemas distribuídos
42	2016	Maceli, Monica.	Co-design in the wild: a case study on meme creation tools	Fischer et al. (1994)	Explora as ferramentas de criatividade da internet (na criação de memes) para compreender o conceito de codesign, encontrando desafios como confiança, gerenciamento do conhecimento e fornecimento de suporte e recursos aos usuários.	Codesign, design participativo, criatividade
43	2016	March, Anders I.	End-user development and learning in second life: The "box" as multipurpose building block	Fischer (1998; 2009)	Utiliza-se do conceito para analisar o uso do jogo Second Life na criação de ambientes de aprendizado.	End-user development, metadesign, educação
44	2017	Leask, Calum F; Sandlund, Marlene, Skelton, Dawn A.	Co-creating a tailored public health intervention to reduce	Fischer e Giaccardi (2006)	Explora o modelo em um método de pesquisa-ação para a cocriação de intervenções de saúde pública. O seeding, evolutionary growth e	Cocriação, bem-estar, democracia

			older adults' sedentary behaviour		reseeding foi aplicado a ciclos de workshops com a população.	
45	2017	Ostuzzi, Francesca.	Open-Ended Design. Explorative Studies on How to Intentionally Support Change by Designing with Imperfection	Fischer e Giaccardi (2006) Fischer et al. (2004)	Assemelha o modelo SER em identificação das mudanças desejadas, especificação e implementação, uso real que permite mudanças imprevistas e avaliação, reconhecendo uma natureza dinâmica na ecologia do produto.	Open-ended design, design de produtos, metadesign
46	2017	Leask, Calum F; Sandlund, Marlene, Skelton, Dawn A.	Expanding design space(s): design in communal endeavours	Fischer e Ostwald (2002) Fischer e Scharff (2000) Hagen e Robertson (2009) Ehn and Kyng (1991) Voss et al (2009)	Propõe uma reconcepção do espaço de design, ampliando a perspectiva para capturar novas possibilidades de práticas de design. Para tanto, analisa cases que se utilizam da tecnologia, sendo as sementes protótipos, para semear processos de design para o desenvolvimento de soluções sociais.	Design participativo, long-term engagement, metadesign, end-user development
47	2017	Bentz, Ione; Franzato, Carlo.	The relationship between Strategic Design and Metadesign as defined by the levels of knowledge of design.	Giaccardi (2005)	Opera uma revisão da literatura sobre metadesign, citando o modelo como uma das perspectivas estudadas sobre o conceito, em que o metadesign representa a possibilidade de semear processos abertos e sem fim com a sociedade.	Metadesign, design as seeding, sistemas abertos, sistemas evolutivos
48	2017	Basso, Coral Michelin; Franzato, Carlo; Freire, Karine; Borba, Gustavo Severo de.	Organizações colaborativas como sistemas abertos: contribuições do metaprojeto para fomentar ações de inovação social	Giaccardi (2003) Fischer e Giaccardi (2004; 2005)	Entende o seeding como estratégia de replicação de organizações colaborativas, entendidas como sistemas abertos e, por isso, capazes de evoluir e disseminar.	Inovação social, design estratégico, organizações colaborativas, sistemas abertos, metadesign
49	2017	Basso, Coral.	Seeding de casa colaborativa na perspectiva do design	Fischer et al (2001) Fischer (2005) Giaccardi (2005) Fischer e Ostwald	Identifica no fenômeno de casas colaborativas o potencial de seeding, elaborando, a partir do design estratégico, uma proposta de semente de	Inovação social, ecossistemas criativos, metadesign, design estratégico

			estratégico	(2002)	casas colaborativas para promover a disseminação de inovações sociais.	
50	2017	Michelin, Coral; Franzato, Carlo; Gaudio, Chiara Del.	Sementes de inovação social como alternativas à hegemonia	Fischer e Ostwald (2002) Fischer e Giaccardi (2004) Giaccardi (2003); 2005) Fischer (2002)	Propõe que as tecnologias de informação e comunicação podem difundir alternativas que subvertem a lógica da dominação, as disseminar sementes que carregam potenciais inovações sociais.	Inovação social, design estratégico, redes, metadesign
51	2018	Fernandes, Gabriela; Duarte, Rovenir; Oliveira, Beatriz; Souza, Giovana.	Towards a democratic approach on public lighting: remote systems based on Metadesign	Fischer et al. (2007) Fischer e Giaccardi (2004) Fischer et al. (2001)	Sementes para a criação de iluminação pública que corresponda ao uso dos espaços, compreendendo a iluminação pública como ambientes sociotécnicos.	Codesign, design participativo, interaction design, design-in-use, criatividade social, democracia, bottom-up, long-term engagement
52	2018	Andrade, Thiago; Araujo, Renata.	End-User Development na Participação Eletrônica	Fischer e Giaccardi (2006)	Busca propostas que associem conceitos de desenvolvimento pelo usuário à possibilidade de usuários comuns criarem os próprios sistemas com o objetivo de motivar a participação cidadã.	Democracia, end-user development, metadesign
53	2018	Veselova, Emilija.	Bioinclusive ethic and collaborative design: Implications for research and practice	Fischer (2004) Fischer et al. (2009) Fischer e Scharff (2000)	Utiliza-se do conceito para argumentar a possibilidade de não-designers participarem do processo de design, ainda que guiados pelos designers.	Colaboração, codesign
54	2019	Tchounikine, Pierre.	Framing design for appropriation with Zones of Proximal Evolution: Email for PIM	Fischer et al. (2004)	Encontra no seeding a possibilidade de apropriação de projeto de software, por entender este como um processo de longo prazo.	Apropriação de projeto, apropriação de software, human computer interface
55	2019	Barricelli, Barbara; Cassano, Fabio; Fogli; Daniela; Piccinno, Antonio.	End-user development, end-user programming and end-user software engineering: A systematic mapping study	Fischer e Ostwald (2002)	Opera uma revisão sistemática dos conceitos de end-user development, end-user programming e end-user software engineering, encontrando no metadesign um dos frameworks mais influentes para o end-user development.	End-user development, end-user programming, end-user software engineering
56	2020	Del Gaudio, Chiara;	Design estratégico e	Giaccardi (2005)	Estuda o laboratório de inovação da empresa	Inovação social, design estratégico, ecossistemas

		Franzato, Carlo; Freire, Karine; Bentz, lone.	seeding para promover processos ecossistêmicos de inovação social. O caso do laboratório de inovação social da Mercur.		Mercur, identificando no caso um processo de seeding para a inovação social.	criativos, metadesign
--	--	---	--	--	---	-----------------------

Fonte: elaborado pela autora

A primeira evidência encontrada na análise é, como citado, que a origem do conceito aponta para o L3D, com destaque para Fischer e seus colaboradores. Os autores são as principais referências no material analisado. As definições de seeding apresentadas seguem, portanto, aquelas dos autores ligados ao laboratório. Da mesma forma, não houve variações ou ampliações do conceito. Além destes, foram citados Hagen e Robertson (2009), em Botero e Saad-Sulonen (2010). Botero e Saad-Sulonen apenas tocam neste conceito, sem aprofundá-lo. Ressubindo ao trabalho de origem, ademais, descobre-se que Hagen e Robertson usam como referência o mesmo Fischer (1998).

Os principais conceitos relacionados identificados nos trabalhos encontrados foram codesign, colaboração, *underdesign*, design participativo, sustentabilidade, *end-user development*, *user-centered design*, *long-term engagement*, sistemas abertos, criatividade social, democracia, sistemas distribuídos, design aberto, metadesign e "*design as seeding*". A ênfase, de modo geral, como se pode perceber pelos principais conceitos abordados, está sobre a promoção de processos de codesign e de design participativo no desenvolvimento de tecnologias computacionais, promovendo captação de conhecimento e o engajamento dos atores no longo prazo.

Não foi encontrado aprofundamento e ampliação do conceito para outras áreas de conhecimento, sendo os trabalhos encontrados exploratórios. Dessa forma, comprova-se a relevância de um estudo que opere nesse aprofundamento no âmbito das inovações sociais, a partir da compreensão das pesquisas que envolvem a construção do conceito.

Os únicos trabalhos que estabelecem uma relação direta com a inovação social e iniciam um diálogo entre o a área e o seeding são os pesquisadores do Laboratório do Grupo de Pesquisa de Design Estratégico para a Inovação Cultural e Social (SEEDINGLAB) (no Quadro 1, os resultados 38, 39, 47, 48, 49, 50 e 56), não resultando, portanto, em uma conceituação definitiva. Inicia-se nas pesquisas em questão a proposição de criação de ambientes sociotécnicos para o desenvolvimento de comunidades capazes de gerar impactos sociais.

3.2. SEEDING NA PERSPECTIVA DO CENTER FOR LIFELONG LEARNING AND DESIGN (L3D)

Na acepção tratada neste estudo, o termo 'seeding' comparece pela primeira vez em 1994, no documento "*Seeding, Evolutionary Growth and Reseeding: Supporting the Incremental Development of Design Environments*" do cientista da computação Gerhard Fischer Center for LifeLong Learning and Design (L3D), da Universidade do Colorado. Mais especificamente, o termo comparece como um dos três pilares do modelo SER (Seeding, Evolutionary growth, Reseeding), que Fischer elabora para apoiar o desenvolvimento de softwares.

O autor adota o termo para nomear os processos de design e desenvolvimento de ambientes informáticos que possam ser apropriados e ulteriormente transformados pelos usuários. Fischer questiona a passividade dos usuários de software em um mundo imprevisível, em que a exploração da criatividade social pode ser útil à improvisação, à inovação e à evolução. Considerado que problemas de design, nesse contexto, podem ser mal definidos, abertos e *wicked*, gerando a necessidade de maior investimento de recursos após a implementação, o autor identifica não ser possível prever todo o conhecimento necessário à sua resolução, mas sim é preciso oferecer abertura e promover a comunicação entre os atores para que estes possam criar o software a partir da inteligência distribuída (FISCHER, 2005). Dessa forma, propõe um modelo que repense as fronteiras entre o "tempo de design" e o "tempo de uso", sendo a participação dos usuários no tempo de uso como parte essencial do processo de projeto.

A sociedade da informação industrial especializada na produção de produtos acabados (como filmes, música, sistemas de software e ambientes de aprendizado) deve ser totalmente especificada no tempo de design e consumida passivamente no tempo de uso. A emergente sociedade da informação em rede está focada nas demandas de colaboradores ativos para ambientes evolutivos (incluindo plataformas, sementes e ferramentas) que são "subprojetados". (FISCHER, 2007, p.3, tradução nossa)

Fischer (2002) não considera a subprojetação (*underdesign*) como um trabalho que exige menos esforços ou exigência, mas como um projeto diferente, que "[...] cria ambientes nos quais 'proprietários de problemas' em ambientes situados podem criar soluções eles mesmos [...]" (FISCHER, 2002, p.6, tradução

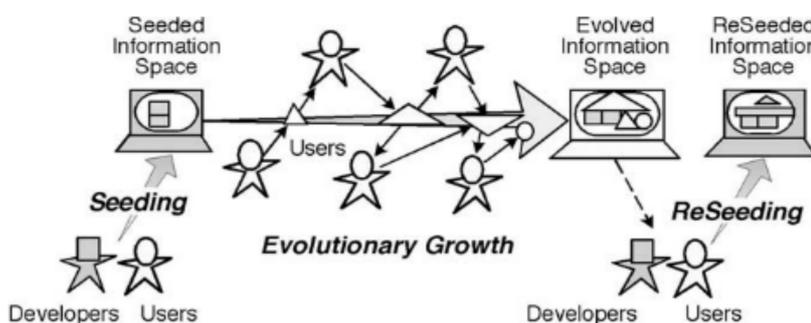
nossa), acomodando usos inesperados e evitando decisões de design na parte inicial do processo, quando os envolvidos contam com o mínimo de conhecimento.

Dessa forma, o modelo SER propõe a criação de sementes (sistemas subprojetados) que permitam a apropriação do processo de projeto pelos sujeitos, pois respondem ao meio ao qual são capturadas, sendo interpretadas e adaptadas conforme as necessidades. Dessa forma, o conhecimento se desenvolve no uso, encontrando no potencial criador dos sujeitos a liberdade para o questionamento e a evolução das ideias. É, portanto:

um modelo descritivo e prescritivo para grandes repositórios de informações em evolução. Postula que os sistemas que evoluem em um longo período de tempo devem alternar continuamente entre períodos de atividade e evolução não planejada e períodos de (re)estruturação e aprimoramento deliberados. O modelo SER é baseado na observação de que problemas de design no mundo real requerem sistemas abertos que os usuários possam modificar e evoluir. (FISCHER, 2002, p.1, tradução nossa)

A ideia principal do modelo, portanto, é a visualização do ciclo de vida dos sistemas evolutivos e seus repositórios de informação. Dessa forma, busca fornecer as bases para uma evolução contínua do projeto, com períodos planejados e não planejados, o que é elucidado nas três etapas propostas: *seeding*, *evolutionary growth* e *reseeding*. Essas etapas são organizadas na Figura 1, elaborada pela então pesquisadora do L3D Elisa Giaccardi (2005).

Figura 1- Modelo SER



Fonte: Giaccardi (2005)

O seeding é a primeira etapa, em que os designers de softwares trabalham para iniciar um ambiente de desenvolvimento, do momento de criação de uma semente até a sua inserção no contexto de uso. Fischer (1994) descreve o seeding como a construção desses sistemas evolutivos que permitem o seu desenvolvimento

pelos próprios usuários, por meio de repositórios de informação. A semente se traduz como uma ideia executável pensada para evoluir, um "pedaço de conhecimento, conteúdo ou código" (FISCHER; GIACCARDI, 2008) ou um "entendimento ou concepção inicial do problema" (FISCHER et al., 2009). Ou seja, trata-se de um conjunto de informações que pode ser re combinado por meio de dispositivos que permitam o compartilhamento e a modificação a partir da pequena contribuição de muitas pessoas. Diferentemente de artefatos finais, projetados pela ampla contribuição de poucos atores, são subsistemas projetados de forma a enfatizar a evolução como conceito central (FISCHER, 1998).

Em vez de esperar que os designers articulem requisitos de sistemas completos e precisos antes da criação da semente, vemos a criação da semente como *construção* de conhecimento (no qual as estruturas do conhecimento e os métodos de acesso são projetados e construídos de forma colaborativa) em vez de *aquisição* de conhecimento (em que o conhecimento é transferido de um especialista para um engenheiro do conhecimento e finalmente expresso em regras e procedimentos formais). Novos requisitos de semente são elucidados ao construir e avaliar as estruturas de conhecimento do campo. (FISCHER *et al.*, 1994, p.293, tradução nossa)

Fischer (1998) assume que a semente nunca chegará a definição e completude, pois 1) lida com situações complexas, únicas, incertas, conflitantes e instáveis; 2) o conhecimento em design é tácito, portanto não é possível expressá-lo todo em sua criação; e 3) o conhecimento é desenvolvido a partir de situações reais de uso, que acabam por levar a rupturas.

Ao incorporar essas características, a semente pretende promover e facilitar a apropriação do processo de projeto pelos sujeitos. Para que isso seja possível, precisa levar em consideração ser constituída de conhecimento ao qual os usuários podem reagir (FISCHER, 1998). Fischer (1998) destaca que esse objetivo é alcançado ao se reunir um conjunto de informações plurais que, combinadas, aumentam seu valor. Cada pedaço desse conjunto apoia a evolução, pois serve de estímulo à conversação. Essa construção se desenvolve em meio a um processo de design participativo entre desenvolvedores do ambiente e designers (FISCHER, 1998), envolvendo os codesigners pela sua expertise para determinar quando a semente pode apoiar sua prática.

A segunda etapa, *evolutionary growth*, ocorre após a captação da semente, momento em que os sujeitos se envolvem no processo, detectando falhas e

limitações no sistema e agregando novos conhecimentos ao código inicial, dando origem a um processo evolutivo. Esta etapa explicita dois papéis simultâneos essenciais à semente: fornecer recursos para o trabalho (informações armazenadas de usos passados) e acumular os resultados do trabalho (FISCHER; OSTWALD, 2002). Nesta fase, os designers resolvem problemas específicos, e este conhecimento tácito gera um repositório de conhecimento não necessariamente integrado às demais informações da semente. Ou seja, a semente precisa ser projetada para coletar conhecimento de projeto, criando a expertise necessária para sua evolução, pois permite aos codesigners a visualização das decisões tomadas no passado.

A terceira etapa, reseeded, constitui o ponto de ruído da semente, sendo necessária a revisão e a organização do conhecimento gerado. Esta última etapa se caracteriza pela centralização do processo para a criação de uma nova semente a partir da estruturação, generalização e formalização dos conhecimentos coletados na etapa anterior, sendo esta nova versão entregue novamente aos usuários, em um processo contínuo de evolução (FISCHER *et al.*, 2001).

Desenvolve-se, assim, um processo de comunicação que promove a aprendizagem coletiva, ao evoluir e disseminar o conhecimento gerado em um ambiente. O compartilhamento e a constante atualização do conhecimento trazido por cada sujeito, integrando e momentos de busca e solução do problema, cria um roteiro do conhecimento e facilita a comunicação em tempos e espaços diferentes, assim como gera a "[...] consciência da expertise existente na organização" (FISCHER *et al.*, 2004). Para isso, a semente deve prever dispositivos técnicos e sociais que permitem a fácil documentação e motivem a externalização do conhecimento tácito (FISCHER, 2000) criando repositórios de comunicação e histórico (FISCHER *et al.*, 2001). O ambiente torna-se um meio de comunicação assíncrona e indireta para os designers. Fischer utiliza o termo participação informada (*Informed participation*, em inglês) para descrever esse processo de aprendizado mútuo, em que os sujeitos são encorajados a expressar suas ideias criativas e a registrá-las.

A participação informada envolve uma comunidade de interesse composta por pessoas de diversos backgrounds, cada uma com uma participação única em um problema comum. Os participantes estão envolvidos tanto em atividades de aprendizagem e contribuição. Novos conhecimentos constroem um ao outro, ao aprender e contribuir, produzindo, em última

análise, uma maior compreensão compartilhada do que poderia ser alcançado por cada um dos participantes individualmente. (FISCHER; OSTWALD, 2002, p.3, tradução nossa)

O procedimento de registro lembra os designers do histórico do artefato e do processo, comunicando e coordenando os diferentes pontos de vista e conhecimentos (Fischer *et al.*, 2009). É dessa forma que o modelo possibilita processos de longo prazo.

O objetivo final do modelo SER é encorajar sujeitos a atuarem como designers, se apropriando, evoluindo e disseminando ideias, expressando sua criatividade em uma prática proativa. Fischer e Scharff (2000) definem esta atuação como “metadesign”, termo que em português é frequentemente traduzido com “metaprojeto” (que aqui serão utilizados como sinônimo). Para os autores, metadesign significa a criação de ambientes sociotécnicos que habilitam usuários a participarem de forma contínua no desenvolvimento de sistemas, promovendo um “design do processo de design” como atividade principal para criar as condições técnicas e sociais para a participação (FISCHER, 2004). Segundo Fischer e Scharff (2000, p.396, tradução nossa), o “metadesign se caracteriza por atividades, processos e objetivos para criar novas mídias e ambientes que permitem aos usuários agirem como designers e ser criativos”. Assim, traz ao processo de design a possibilidade de lidar com problemas mal definidos, apoiar a prática reflexiva e pensar o design como um processo colaborativo (GIACCARDI; FISCHER, 2008).

Ainda, Fischer e Scharff (2000) afirmam que softwares abertos são considerados uma forma de metaprojetar, pois permitem ao usuário ampliar o próprio sistema. Porém consideram, ainda, a relevância de apoiar usuários não somente motivados pela tecnologia, mas também por parâmetros sociais. Fischer (2002, p.15, tradução nossa) agrega que:

O software de código aberto fornece mecanismos técnicos e legais que permitem aos usuários que seriam consumidores passivos se tornarem colaboradores ativos. Embora essa seja uma condição necessária, não é de forma alguma uma condição suficiente: além de ter a habilidade técnica para alterar o software, o envolvimento na modificação requer tempo, inclinação e motivação para fazê-lo.

Assim os autores identificam a tecnologia como um meio (FISCHER, 2002) que permite a modificação da própria estrutura de um sistema sociotécnico. Portanto, seu metadesign não considera suficiente a tentativa de solucionar desafios

técnicos, mas sim se trata de "[...] criar novos *mindsets*, novas fontes de criatividade, mudanças culturais e sociedades inovadoras" (FISCHER *et al.*, 2004, p.6, tradução nossa), sendo responsável por dar origem a uma cultura de design colaborativa e na qual os sujeitos sintam liberdade para se expressar.

Em 2005, Giaccardi, também pesquisadora do L3D, realiza uma ampla revisão da literatura para conceituar o metadesign. A autora percorre o caminho que reconhece no metadesign uma ampliação do espaço de design, geradas pelas tecnologias informacionais. Conforme a autora, as primeiras comunidades virtuais deram origem à lógica do metadesign com potencial de criação de ambientes para que se deem as conversações criativas. A pesquisadora percorre autores que consideram esse como um método que coloca as ferramentas nas mãos dos usuários e define as condições para o processo (DE KERCKHOVE, 1997 apud GIACCARDI, 2005) e do metadesign como experiência estética, que permite a crítica e a criatividade na exploração de novas possibilidades para o mundo (MATURANA, 1997; THACKER, 2004 apud GIACCARDI, 2005). Dessa forma, a autora propõe que o metadesign é:

projeto de ferramentas, parâmetros e condições operacionais que permitem uma flexibilidade infinita na adaptação do produto industrial e permitem ao usuário final se encarregar do projeto final, escolhendo entre muitas opções diferentes. (GIACCARDI, 2005, p.343, tradução nossa)

Nessa linha, o designer para Giaccardi (2005) é o criador de uma ideia executável, um código generativo que se materializa como artefatos não finalizados, mas criados para evoluir.

As presentes reflexões sobre o metadesign realizam a ponte para o seeding, para o qual, no contexto tecnológico em que foi concebido, uma semente pode ser entendida como um código de programação. De forma mais ampla, no entanto, filia-se aqui à possibilidade de que o design possa se utilizar do modelo em diferentes contextos, propondo-se a criar processos mais autorreflexivo, compreensivos e ecologicamente adaptativos. Neste caso, cria um "novo *mindset*" que constrói culturas de design, como apontam Fischer *et al.* (2004). Conforme Giaccardi e Fischer (2008), esse movimento de migração do papel de consumidores para designers fornece as bases para uma "cultura inconsciente de design", na qual inadequações ou oportunidades inesperadas levam a ações espontâneas para mudar ou melhorar o sistema, em um movimento de baixo para cima.

Identifica-se, assim, a possibilidade de desenvolver novas estruturas, mídias e ambientes sociais que ajudem a superar as limitações da mente humana individual, mas que apoie o desenvolvimento de comunidades reflexivas, gerando novas práticas sociais. Além disso, manter o sistema aberto às contribuições de diversos sujeitos é essencial para apoiar usos não planejados e até subversivos (Fischer *et al.*, 2005), que podem levar a resultados mais criativos e sustentáveis.

No esforço de evoluir a aplicação do modelo, a partir do ano 2000, os pesquisadores do L3D começam a explorar o âmbito do desenvolvimento de softwares, propondo a criação de ambientes sociotécnicos para o desenvolvimento de culturas de participação social. O “cursos como sementes” (FISCHER, 2002; FISCHER; OSTWALD, 2002, tradução nossa) propõe a criação de um ambiente educacional como semente, em que os estudantes são encorajados a participar e construir o próprio processo de aprendizado. Conforme Fischer (2000), muitos usos educacionais da tecnologia estão restritos a esta como complemento de práticas tradicionais, e não como um catalisador para repensar a estrutura do aprendizado. A estratégia de seeding proposta prevê o questionamento do papel do estudante como sujeito passivo, transformando-o em propositivo na construção do próprio conhecimento.

De forma um pouco diferente, com foco nos dispositivos tecnológicos, o Envisionment and Discovery Laboratory (EDC) (FISCHER, 2000; FISCHER; SHIPMAN, 2011) propõe um ambiente sociotécnico para o desenvolvimento de atividades colaborativas. Por meio de variadas tecnologias colocadas à disposição de comunidades com realidades sociais complexas, o laboratório serve de plataforma para a exploração da criatividade social na geração de ideias para aquele contexto. O laboratório é um ambiente de design que permite aos sujeitos contextualizar as informações da tarefa e criar objetos para lidar com ela. Aplicável a diferentes domínios, foi utilizado sobretudo para o planejamento urbano e a tomada de decisões, especificamente para o transporte e o desenvolvimento comunitário (Fischer, 2000)

O seeding começa, dessa forma, a ser explorado como estratégia de resolução de problemas sociais. O modelo transfere, nesses autores, suas características de abertura e evolução não somente ao desenvolvimento de artefatos tecnológicos, mas também como forma de aproximar um conjunto de conhecimentos desenvolvidos em diferentes contextos a determinada realidade social. As ideias que

emergem a partir da interação no contexto específico tornam possível a descoberta de soluções sociais, gerando conhecimentos capazes de enfrentar um problema que tem por característica sua singularidade e complexidade.

Identifica-se, ao longo dos anos, uma evolução nos próprios autores, que começam a visualizar a possibilidade de uso social do modelo, abrindo caminho a novos estudos, vindo a emergir em outros setores de aplicação, para além da informática, como nas atividades de organizações associativas e da administração pública. Nesse sentido, o conceito começa a influenciar o discurso da inovação social.

Nesse sentido, o processo de seeding tem como principal efeito a abertura de processos de design aos usuários, desenvolvidos de maneira autônoma e potencialmente infinita. As sementes são sistemas computacionais que podem ser apropriados por meio do incentivo à projeção, aproveitando-se das habilidades das pessoas para lidar com problemas mal definidos. A tecnologia torna-se uma aliada na geração de um novo *mindset* direcionado ao desenvolvimento de culturas de participação, capazes de inovar e fazer evoluir os projetos.

O modelo enfatiza o desenvolvimento no uso, respondendo ao meio e tornando os usuários proprietários do processo, ou seja, se apropriem dele. Por isso, o designer se torna o desenvolvedor de sistemas incompletos e abertos, convidativos à colaboração e à externalização do conhecimento tácito, assim utilizando-se do conhecimento registrado no processo para reorganizar semente e reiniciar o seeding.

3.3 AVANÇOS DE OUTROS AUTORES E O SEEDING PARA A INOVAÇÃO SOCIAL

O resultado da revisão sistemática se concentrou, como supracitado, nos autores do L3D. No entanto, estes, como os demais autores encontrados, não recorrem ao seeding para a inovação social. As principais pesquisas que se aproximam dessa visão então concentradas na participação política, compreendendo que o desenvolvimento de canais tecnológicos pode aumentar o engajamento dos sujeitos como cidadãos.

Fernandes *et al.* (2018) buscam no seeding um modelo que auxilie a resolver problemas mal definidos para a iluminação pública, engajando os sujeitos na construção da infraestrutura. Para os autores, o metadesign, é uma metodologia

responsável por dissolver a separação entre o momento de design e as necessidades imprevistas do momento de uso, pois propõe abertura para receber os problemas que surgem no uso e envolvendo os sujeitos na atuação como designers. Para os autores, este é um framework inovador no contexto do design de sistemas urbanos de iluminação, por encontrar na participação no tempo de uso uma forma de manter sincronizados o sistema e as necessidades do mundo. Os autores afirmam existir potencial nas mídias computacionais para criar ambientes tecnológicos que superem a falta de integração com o contexto e suas dinâmicas.

A mídia computacional é explorada para criar um design modificável e maleável, definindo novas conexões entre usuários e sistemas. As interações de metadesign envolvem processos de liberação que superam o uso instrumental da tecnologia. A participação e a flexibilidade trabalham para transformar o ambiente de design, estabelecendo relacionamentos espontâneos e autônomos entre usuários e sistemas. (FERNANDES *et al.*, 2018, p.2, tradução nossa)

No entanto, os próprios autores reconhecem as limitações no resultado da aplicação do modelo a partir do desenvolvimento de um ambiente tecnológico, pois o foco na materialidade ignora as interações que não estão materialmente relacionadas ao ambiente, como entre os próprios usuários (FERNANDES *et al.*, 2018). Além disso, a própria abertura encontra barreiras, restringindo-se a um código que leva em consideração somente necessidades emergentes, assim como informações limitadas, como intensidade, cor ou orientação, gerando possibilidades de criação restritas e não fornecendo espaço para contribuições não previstas e para o inesperado. Concerne a uma limitação, portanto, em sua capacidade de gerar inovação.

De forma semelhante, Andrade e Araujo (2018) abordam o tema a partir da perspectiva da Ciberdemocracia, como forma de promover a participação cidadã na administração pública. O metadesign para os pesquisadores está centrado na criação de infraestruturas sociais e técnicas que suportem novas formas de design colaborativo, a partir de sistemas modificáveis e evolutivos.

Conforme os autores, o desenvolvimento de tecnologias de informação e comunicação abre espaço a novas formas de expressão e mobilização política e uma melhor comunicação entre governo e cidadãos. Com base no modelo SER, os autores desenvolveram propostas para os sujeitos (servidores e cidadãos) criarem seus próprios aplicativos computacionais para a participação eletrônica.

Em comum, esses projetos direcionam seu objetivo para a resolução de problemas sociais, porém as sementes propostas sobretudo relação sujeito-tecnologia. São propostas que, por si só, constituem em muitos casos inovações sociais, por apresentarem soluções que buscam criar novos relacionamentos entre a sociedade e a infraestrutura técnica, ampliando seus espaços de participação e, portanto, de democracia. Porém não exploram as relações sistêmicas, gerando nos ambientes sociotécnicos o potencial de futuras inovações sociais. Além disso, interpreta-se que elas limitam as possibilidades de inovação, pois operam sob uma lógica de código de programação, entregando opções que se restringem às capacidades tecnológicas e se desenvolvem em torno das possibilidades do código.

Os sistemas propostos por esta perspectiva do metadesign são classificados como sistemas sociotécnicos justamente por comportarem em si dois subsistemas, o social e o tecnológico. Ou seja, são baseados na ideia de que a tecnologia sozinha não é capaz de melhorar as estruturas sociais e o comportamento humano. O design de uma semente deve levar em consideração as interações e o apoio mútuo entre esses dois subsistemas (FISCHER; HERRMANN, 2011).

Wood (2009) vai mais além, buscando no modelo a possibilidade de semear processos, por meio dos quais seria possível gerar um novo *mindset* de governança. O metadesign é conceituado pelo autor como uma forma de projetar mais autorreflexiva e ecologicamente adaptativa, responsável por criar as condições para que o processo de design ocorra. Dessa forma, o metadesign é entendido como um método que auxilia na criação de uma nova percepção de governança, tornando-a obsoleta como uma imposição de verdades, disponibilizadas para serem “votadas” pelos cidadãos. Conforme o autor, a maioria dos sistemas políticos ainda refletem esse modelo “alienante” (WOOD, 2009).

Ao enfatizar os direitos do eleitor, e não as responsabilidades, e centrando-se na necessidade de fazer a escolha “certa”, o processo desencoraja os cidadãos a desenvolverem sua previsão e visão criativas independentes, dentro de um contexto ecológico (WOOD, 2009, p.315, tradução nossa). Portanto, Wood conecta a necessidade de governar sob a perspectiva de semear processos abertos, não deterministas, que permitem lançar luz a perspectivas diversas que podem contribuir para a ressignificação de problemas e para a construção de soluções. Além disso, um processo mais colaborativo e democrático teria por vantagem motivar ações socialmente responsáveis, e não somente o cumprimento de leis e regras.

Wood (2009) não descreve em pormenores a concepção de uma estratégia, deixando em aberta a possível criação de uma semente. Entende-se que uma semente pode estar mais aberta a visões criativas e responsáveis, sem imposição de escolhas pré-programadas. Apresenta, assim, maior potencial de acolher os imprevistos e gerar futuras inovações.

Esta é uma perspectiva encontrada em pesquisadores SEEDINGLAB, laboratório filiado à rede DESIS. Foram encontrados sete trabalhos que abordam o conceito, que investigam no L3D as relações com a metodologia do design estratégico direcionado às inovações sociais. Os autores propõem a elaboração de ambientes sociotécnicos que, para além de ativar a participação e desenvolver uma postura colaborativa e ativa na sociedade, disseminem ideias de inovação social, conectando globalmente soluções locais para o bem-estar e a sustentabilidade.

Os trabalhos propõem a utilização do conceito para a criação de estratégias que resultem em ambientes sociotécnicos capazes de habilitar os sujeitos a se portarem como cidadãos ativos, construindo soluções e políticas para o bem-estar comum. Dessa forma, figura como um modelo que, ao disseminar iniciativas relacionadas aos mais diversos temas, tem o poder de descontinuar formas de agir em sociedade e com potencial de, assim, criar novas formas de vida. O grupo realiza, desde 2015, pesquisa sobre o seeding.

Michelin *et al.* (2017) buscam no seeding um modelo metaprojetual que poderia resultar em rompimento da hegemonia cultural e social, ao disseminar práticas de resistência, empoderamento e construção de uma nova sociedade. Dessa forma, identificam um potencial subversivo no seeding se associado à possibilidade de conectar visões e ideias antagonistas por meio das redes que atravessam a sociedade, digitais e não digitais.

Em face de problemas semelhantes que se repetem em diferentes partes do mundo, e sujeitos que compartilham dos mesmos princípios e valores poderiam intercambiar o conhecimento utilizado para solucionar desafios sociais em seus contextos locais (Michelin *et al.*, 2017). Esse conhecimento constituiria uma semente, uma "ideia promissora" (FREIRE *et al.*, 2016), projetada para encontrar novos desafios semelhantes e evoluir em novos contextos, permitindo a difusão de iniciativas sociais.

Um dos desafios do seeding para a inovação social apresenta-se ainda na identificação de que dispositivos sociotécnicos são propícios para gerar o que

Fischer (1998) denomina retorno, a reação dos sujeitos à informação que venha a dar lugar a uma ação. Para isso, o seeding proposto pelo SEEDINGLAB levanta a subjetividade como fator relevante. Outro desafio é levar em consideração que os ambientes gerados não podem – e não devem – ser controlados, para que possam ter autonomia e evoluir.

3.3.1 Exemplos de seeding para a inovação social

Alguns casos estudados pelo SEEDINGLAB são considerados aqui ilustrativos para o seeding de natureza social, e podem dar pistas de formas de constituição de uma semente. Freire *et al.* (2020) reconhecem no laboratório de inovação social TransLab uma semente. Criado pela empresa Nômade Inc., o laboratório foi disseminado para a empresa Mercur. Consultorias e imersões realizadas por funcionários no TransLab e em seus projetos de inovação social tornaram possível a criação de um laboratório de inovação social na empresa, com métodos e princípios captados da semente, porém totalmente adaptado à realidade da organização.

As organizações colaborativas (OCs) (MANZINI, 2008) são outro caso compreendido por Michelin *et al.* (2017) como sementes. As OCs são sistemas abertos que, por meio de processos de colaboração, têm o potencial de propor inovações sociais para os mais variados problemas. Por essas características, essas organizações podem se adaptar a qualquer contexto, encontrando nele atributos e problemas para os quais têm capacidade de propor soluções, de forma colaborativa e evolutiva. Realizar o seeding de uma OC significaria, portanto, disseminar códigos abertos, conhecimentos iniciais sobre esse tipo de organização, porém que não limitem o potencial daquilo que ela pode se tornar. Dessa forma, diferentemente do que Michelin *et al.* (2017) trazem, uma semente não pode ser constituída de diretrizes, ao compreendermos o termo como um código de conduta, instruções que definem regras à ação. A semente pode ser imprevisível, podendo gerar iniciativas de diferentes tipos, formatos e intenções, com características distintas e únicas. O que compartilham poderia ser algo mais subjetivo do que um conjunto de princípios ou uma estrutura semelhante. O que seria esse conhecimento é, entre outros objetivos, o que se pretende identificar nesta pesquisa.

O movimento ocorrido no ecossistema das casas colaborativas, permite intuir uma relação no surgimento de diferentes iniciativas na cidade de Porto Alegre. A Casa Liberdade, primeira casa colaborativa da cidade, constituiu ao longo de sua existência possíveis sementes, dando origem a novas iniciativas que se apropriaram de processos, métodos, técnicas, ferramentas ou princípios transmitidos. Tratam-se de empreendimentos (organizações colaborativas, empresas etc.) que adotaram e adaptaram às suas realidades dispositivos sociais e/ou econômicos presentes na Casa Liberdade.

Mais recentemente, ao encontrar necessidade de soluções sociais similares em todo o mundo, resultado de uma problemática mundial comum, a pandemia do novo coronavírus (COVID-19), o Design for Emergency nasce como um ambiente alimentado por diferentes sementes. Por meio de informações sobre necessidades, problemas e emoções, levantadas por questionário em diferentes países, a plataforma propõe o desenvolvimento de ideias, disponibilizadas de forma aberta e acessível a quem as quiser implementar, desenvolver e disseminar. Como característica, essas ideias são "short sprints", possibilitando uma criação rápida para o desenvolvimento das soluções imediatas nos diferentes contextos, ao mesmo tempo em que capta do conhecimento de design no uso. Dessa forma, o projeto busca "[...] acelerar o desenvolvimento de soluções que podem melhorar as condições das pessoas afetadas por essa emergência" (COLOMBO; CIUCCARELLI, 2020, tradução nossa).

3.4 O SEEDING SEGUNDO A REVISÃO SISTEMÁTICA DA LITERATURA

Frente à conceituação dos autores centrais (L3D) e do uso do conceito por outros pesquisadores, aprofunda-se uma definição de seeding. Trata-se de um avanço que torna possível identificar as principais características e seus conceitos centrais ao aproximá-la dos sistemas sociais complexos.

A revisão sistemática oportuniza sintetizar o seeding como um processo de design para a disseminação de projetos que busca a apropriação e a evolução das inovações sociais ao se conectar à subjetividade dos sujeitos, respeitando, assim, as diferentes configurações contextuais. Por meio da criação de ambientes sociotécnicos, o seeding propõe estratégias baseadas em três processos,

relacionados e complementares entre si: *criação de uma semente, disseminação e apropriação*.

O seeding se caracteriza, portanto, pela intenção de iniciar processos de projetos evolutivos tendo como princípios a autonomia e a criatividade social em sistemas complexos de natureza social. Por base operacional, utiliza-se da comunicação do conhecimento de projeto, configurada em forma de semente, um conceito projetual incompleto e aberto. O ambiente de design carrega em si esse conhecimento, assim como os dispositivos sociais e tecnológicos necessários à captação do conhecimento tácito e à interação social.

A semente constitui um subprojeto, ou seja, um conceito aberto a partir do qual os proprietários do problema podem criar soluções, suportados pelo ambiente de design, que permite a comunicação indireta e assíncrona entre os sujeitos do ecossistema. Como ponto de partida, pode gerar discussões ao entregar um conjunto de informações que mais pode servir como provocações ou questionamentos aos quais os sujeitos possam reagir e que sirvam de estímulo ao diálogo, ao mesmo tempo em que podem propor processos, métodos e ferramentas. Esse conjunto inicial de conhecimento precisa ser completo o suficiente para que possa ser compreendido e aberto o bastante para ser reinterpretado.

O ambiente de design cria as condições para o que Giaccardi e Fischer denominam “participação informada” (GIACCARDI; FISCHER, 2005, tradução nossa), uma atitude participativa e de aprendizagem, cumprindo o papel de meio de comunicação que permite aos sujeitos a documentação e os encoraja a compartilhar conhecimento. O ambiente também precisa ser constituído de tal forma a promover a colaboração, ativando as diferentes expertises para o desenvolvimento de um processo transdisciplinar.

É a partir dessa perspectiva que o conceito de seeding aparece como processo que potencialmente vai ao encontro de um design que identifica no ecossistema a potência das diferentes habilidades e competências projetuais dos sujeitos, atuando de forma estratégica. Os sujeitos do ecossistema tornam-se designers-empreendedores, com intencionalidade e projetualidade na criação das sementes.

Nesse sentido, o designer está presente na identificação de sementes no ecossistema e na criação de ambientes, de forma a iniciar processos de seeding e potencializar aqueles já existentes. Operando na convergência do conhecimento e

no “fazer ver” (ZURLO,2010) das inspirações projetuais, articula a rede, estimulando os sujeitos a ativarem suas competências projetuais por meio da criação de ambientes abertos à criatividade e à participação.

Em síntese, o seeding incorpora as seguintes características: 1) cria um ambiente sociotécnico constituído de conhecimento incompleto e aberto, que, ao considerar conhecimentos aos quais os sujeitos se identifiquem e possam reagir, se torna adaptável a diferentes contextos; 2) dispõe de dispositivos tecnológicos e processuais que coletam o conhecimento tácito desenvolvido no uso, encorajando o diálogo e a colaboração e promovendo uma comunicação indireta e assíncrona para desenvolver o aprendizado e a evolução contínuos.

Assim compreendido, o efeito mais importante do seeding é a criação de culturas de participação, ou seja, processos participativos incorporados às dinâmicas sociais, tornando-se inconscientes e intrínsecos, por meio do desenvolvimento de ambientes que encorajam a ação e a expressão da criatividade. Assim, dissemina novas práticas e, para além disso, faz evolui-las ao torná-las próprias do contexto em que são recebidas.

Este conceito serve como base teórica para o desenvolvimento do método e a análise do campo. Com isso, é possível desenvolver ao final um conceito de seeding para a inovação social, além da proposição de estratégias para a sua projeção.

4 MÉTODO

O método desta pesquisa se inicia na decisão de explorar o conceito de seeding, entendido como um processo-chave para a elaboração de uma estratégia para a disseminação de inovações sociais. Desse modo, percorreu-se a bibliografia relacionada ao tema por meio da revisão sistemática, já detalhada no capítulo 2.

Concomitantemente à revisão teórica, realizou-se uma coleta de casos projetuais relacionados com o setor da alimentação para a sustentabilidade. No âmbito desta pesquisa, a prática foi orientada à busca de indícios da ocorrência de processos de seeding já em andamento no setor da alimentação para a sustentabilidade em Porto Alegre.

Com os casos projetuais em mãos e a organização das informações encontradas, optou-se pela realização de entrevistas. Desse modo, criou-se um momento de troca com os sujeitos responsáveis pela origem das iniciativas, com vista a compreender suas influências e inspirações no momento de criação delas. Não foi estudado somente um caso, pois não interessam as motivações individuais, mas relações entre casos e germinações de casos a partir de sementes. Não se relaciona, aqui, ao estudo de iniciativas inovadoras, mas da compreensão de como se disseminam as inovações, podendo ou não, ao longo do percurso, serem identificadas iniciativas que geraram novas sementes. O que importa, portanto, é a inovação como processo ecossistêmico.

Sendo assim, fez-se possível compreender a origem das inspirações e práticas realizadas por essas iniciativas e a criação de correlações entre elas. Nesse sentido, visualiza-se o fluxo comunicacional das informações, assim como o conteúdo dessas informações, servindo como base para novas estratégias de seeding neste ecossistema.

O projeto desta pesquisa foi submetido à avaliação do Comitê de Ética da Universidade do Vale do Rio do Sinos. O Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE (Apêndice D) foi encaminhado para aprovação pelo Comitê de Ética para ser assinado pelos entrevistados.

4.1 COLETA DE CASOS PROJETUAIS

No intuito de investigar um objeto material que apresente características do conceito de seeding aqui estudado, optou-se pelas iniciativas de inovação social para a alimentação de Porto Alegre. A escolha se fez com base na experiência da pesquisadora, que já operava neste campo e já tinha identificado que havia, nele, um crescimento de iniciativas de inovação social que carregam em si inspirações e influências de outras iniciativas. Logo, é possível visualizar uma ampliação do sistema que carrega ideias e conceitos similares. Além disso, no momento de escolha do objeto, temáticas relacionadas à produção de alimentos de forma alternativa ao sistema de produção e consumo dominantes se apresentaram como ascendentes, devido à conexão com pautas ambientais e sociais.

Como forma a identificar se a intuição tinha fundamento, realizou-se uma coleta de casos projetuais do campo. O mapeamento foi realizado com base na busca por iniciativas que apresentam alternativas ao sistema de alimentação industrial. Não se tratam, necessariamente, de inovações, porém são iniciativas que contribuem para a sustentabilidade.

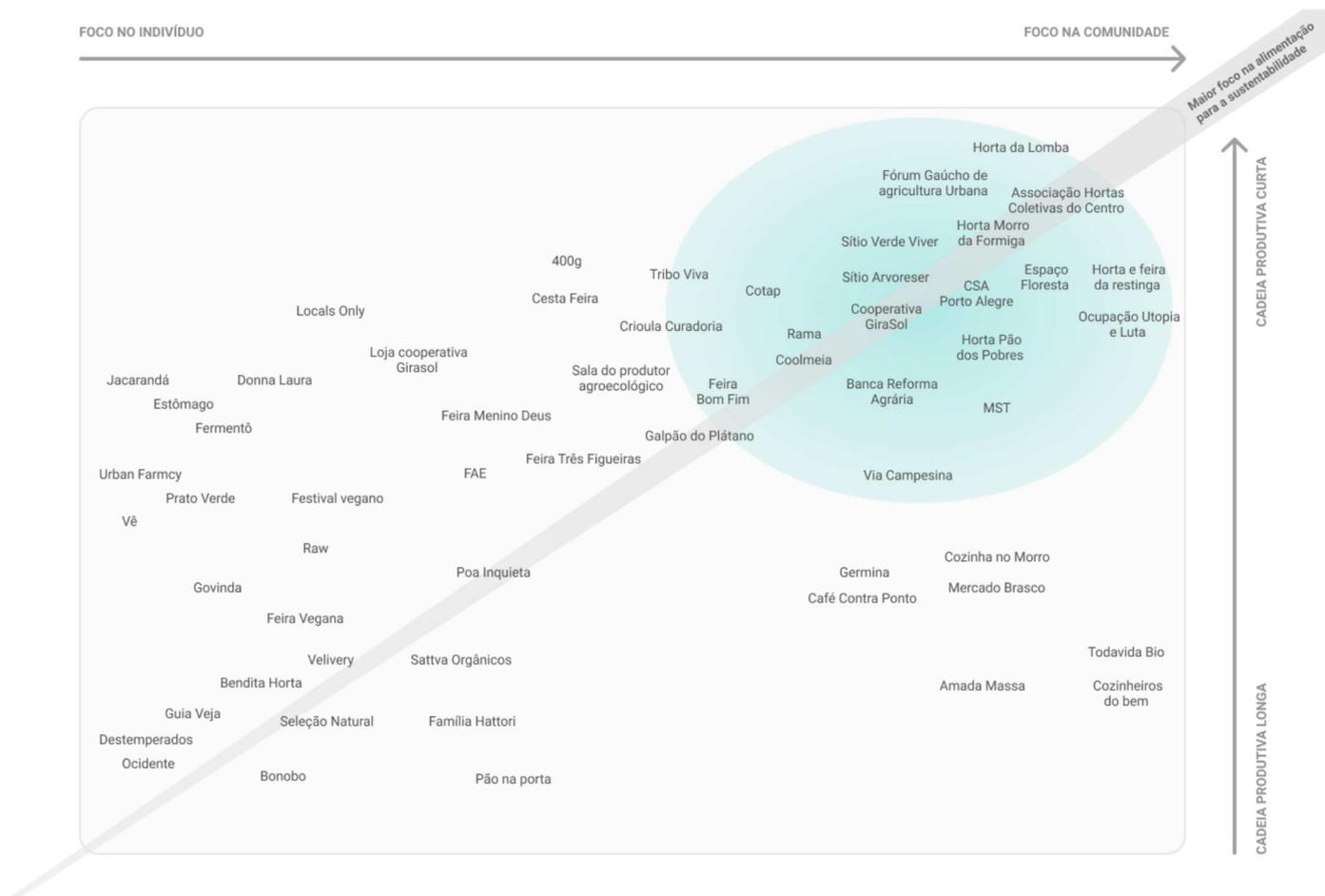
A coleta segue procedimentos similares aos usados pelos pesquisadores da rede DESIS (veja-se, por exemplo, MANZINI; JÉGOU, 2003; MERONI, 2007). Esta prática, difusa na pesquisa em design e bem ilustrada pelos autores mencionados, visa aproximar e familiarizar o pesquisador a um determinado campo projetual, servindo-se de sua experiência pessoal, da consulta de redes sociais, sites e revistas especializadas, participação em eventos ou, ainda, de conversas informais com designers, empreendedores e outros operadores que atuam no campo. A coleta pode levar à identificação de melhores práticas a serem analisadas com procedimentos mais formais como, por exemplo, o estudo de caso.

À vista disso, foram definidas características para o que, nesta pesquisa, se considera essencial a projetos que visem a sustentabilidade na área. As iniciativas fazem isso por meio de nova relação com o ambiente e a sociedade, que busquem novas formas ou resgatem formas tradicionais de relação e de vida. Construíram-se, então, dois eixos, resultando no mapeamento conforme a Figura 2:

- a) de projetos com foco no sujeito para projetos com foco na comunidade - e, portanto, na alimentação como bem comum, da produção até o consumo, atingindo o maior número de pessoas possível;
- b) de projetos com cadeias produtivas longas, para projetos com cadeias produtivas curtas - com menos intermediações, portanto, que imponha menos barreiras entre a produção de alimento e a mesa, gerando menos impactos ambientais e conferindo mais liberdade e autonomia alimentar.

Foram realizadas buscas em redes sociais, visitas a espaços e participação em eventos de Porto Alegre que tratavam de temáticas relacionadas ao tipo de iniciativa citada. Além disso, houve aproximação e conversas com as iniciativas já conhecidas e com pessoas relacionadas à área, como profissionais e estudiosos do setor, para identificar o que poderia estar fora do radar. As iniciativas identificadas estão relacionadas à produção, ao consumo e à comunicação. Ainda assim, este se trata de um mapeamento preliminar do ecossistema.

Figura 2 - Mapeamento das iniciativas



Fonte: Elaborada pela autora.

Identificaram-se diversos clusters no esquema apresentado. Abaixo e à esquerda, por exemplo, é possível identificar um cluster relacionado a restaurantes e lojas, sendo tais iniciativas associadas à cadeia produtiva mais longa e ao foco no sujeito. Abaixo e à direita, iniciativas também de comercialização de refeições e produtos se associam a práticas mais coletivas.

Optou-se pelo cluster que apresenta maior foco na alimentação para a sustentabilidade (acima e à direita) em que estão presentes cooperativas, hortas comunitárias, feiras e movimentos da sociedade civil. Entende-se que essas iniciativas têm maior potencial de romper com formas tradicionais de produção e consumo de alimentos, fortalecendo a produção sustentável social e ambientalmente. Neste cluster, identificou-se o fenômeno das PANCs, podendo ser observado um movimento de crescimento e constante emergência de iniciativas relacionadas à temática.

No entanto, todo o mapeamento, que foi continuado e ampliado ao longo da pesquisa, se fez útil para que se pudesse identificar a circulação das informações pela rede. Da mesma forma, as entrevistas permitiram extrapolar o recorte proposto. Assim, pesquisa navegou, ao longo do período, por novos espaços.

4.2 ENTREVISTAS

De caráter exploratório, a pesquisa se utiliza da entrevista como método, para obter insumos sobre a construção do conceito de seeding. Foram realizadas entrevistas com aqueles sujeitos que se identificam como responsáveis pela origem de uma iniciativa de alimentação para a sustentabilidade. Nas entrevistas individuais, buscou-se a possibilidade de que compreender as experiências dos sujeitos. Conforme Duarte (2004, p.215), "[...] entrevistas são fundamentais quando se precisa/deseja mapear práticas, crenças, valores e sistemas classificatórios de universos sociais específicos [...]".

Na relação direta com o entrevistado, o entrevistador não somente coleta informações, mas é um mediador que encontra a oportunidade de fazer o sujeito refletir sobre si mesmo, refazer percursos e pensar sobre sua cultura e sociedade. Assim, proporciona o olhar do sujeito sobre si e seu entorno a partir de novos ângulos e a buscar novas relações. (DUARTE, 2004)

Portanto, a entrevista é um método que pode auxiliar o sujeito a refletir sobre questões que talvez não tenha elaborado antes, um conhecimento não explícito. Na presente pesquisa, busca-se aprofundar assuntos pontuais, porém com a possibilidade de acessar informações também tácitas, as quais a entrevista proporciona, por incluir a prática e o esclarecimento por parte do pesquisador.

Duarte (2004) complementa, ainda, que a entrevista é uma forma de compreender a lógica das relações que se estabeleceram em determinado tempo e lugar a partir da perspectiva subjetiva (DUARTE, 2004). Conforme Bauer e Gaskell (2002), a entrevista coleta a percepção e a significação da realidade para cada sujeito, o que permite compreender a lógica das relações dentro daquele grupo. Aqui, busca-se não entender o caso individual, mas as relações estabelecidas no ecossistema.

As entrevistas foram realizadas por videoconferência, devido à impossibilidade de contato presencial em decorrência de quarentena ocasionada pelo COVID-19. Os entrevistados, no entanto, estavam em seus locais de trabalho, possibilitando, dentro do possível, o contato com o ambiente como forma de estímulo à reflexão e à memória.

O roteiro da entrevista (Apêndice A) foi construído com base nos conceitos-chave encontrados na análise teórica. Foi criado um roteiro semiestruturado no qual as perguntas são organizadas de maneira a iniciar pelo nascimento da iniciativa. Busca-se acessar o conhecimento sobre os fatores que deram origem à iniciativa, como sua base inspiracional e processual. Da mesma forma, quer-se compreender como se dá a criação de significados ao longo desse processo, tornando possível a apropriação e a evolução da semente. No momento final, buscou-se compreender como o conhecimento gerado nesse novo contexto foi disseminado, gerando novas sementes. Para tanto, evidenciou-se necessário compreender como o conhecimento gerado foi registrado e por meio de que estratégias essas novas sementes foram constituídas e disseminadas.

A duração prevista para cada entrevista é de, no máximo, quarenta minutos. Do resultado das entrevistas foram originados novos caminhos para a construção do conceito de seeding, assim como para o próprio método. As iniciativas citadas pelos entrevistados como fonte de conhecimento foram inseridas como casos projetuais. Buscou-se, assim, prever um possível caminho para o método, mas que se possa percorrê-lo conforme as transformações e necessidades de reinvenção e mudança

de rota, estando atento às falhas e às oportunidades que tais mudanças podem proporcionar.

4.2.1 Coleta e análise das entrevistas

As entrevistas foram realizadas a partir de um primeiro contato por e-mail individual ou por Whatsapp, momento em que foi apresentado objetivo de pesquisa e realizado agendamento. No encontro, os entrevistados receberam o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (Apêndice D) e as entrevistas foram gravadas em áudio e vídeo para transcrição. As entrevistas tiveram duração de aproximadamente 20 minutos, extrapolando-se esta estimativa de tempo quando necessário.

Após a coleta de dados, seguiu-se à transcrição. Optou-se pela transcrição dos trechos relevantes ao tema. Posteriormente, as transcrições foram revisadas, eliminando-se vícios de linguagem e realizando-se algumas correções ortográficas, com o cuidado para não comprometer o conteúdo. Também foram realizados complementos necessários para a compreensão de algumas falas, que encontram-se entre colchetes nas transcrições.

A seguir, optou-se por iniciar-se o desenho de um mapa composto pelas iniciativas identificadas pelos entrevistados em suas falas, o qual foi complementado também pela coleta de casos projetuais anteriormente realizada. Conforme as unidades de análise, também foi possível realizar a identificação de sementes.

Em seguida, as transcrições foram analisadas pela técnica de análise de conteúdo. A análise de conteúdo permite descrever e interpretar o conteúdo de forma qualitativa, sendo possível recorrer à indução e à intuição para atingir níveis mais profundos de compreensão, servindo como suporte para captar sentidos simbólicos (MORAES, 1999).

Conforme Moraes, inicia-se pela escolha da unidade mínima de análise, que definirá o elemento que será submetido à classificação. A natureza da unidade mínima depende da natureza do problema, dos objetivos e do tipo de materiais colocados, e deve ser definida pelo pesquisador, podendo ser tanto palavras, frases, temas ou documentos inteiros (MORAES, 1999). Para que sejam interpretadas de forma isolada, as unidades de análise devem conter um significado completo em si mesmas. No caso deste estudo, cuja finalidade é exploratória e cujo procedimento é o de entrevista, as unidades mínimas de análise são as frases.

As frases extraídas foram organizadas, conforme Apêndice B, para facilitar a organização e a visualização das informações. As frases estão dispostas de acordo com a pergunta relativa do roteiro e conforme o entrevistado.

Inicialmente, optou-se pela separação das frases nas dimensões de análise, relativas aos processos identificados na literatura: 1) criação da semente, 2) disseminação, 3) apropriação e evolução. Dessa forma, a organização permitiu verificar se as respostas contemplaram todos os processos aos quais buscava-se compreender.

Após identificação, cada dimensão de análise é organizada em instrumentos individuais, conforme Apêndice C. Conforme Moraes (1999) iniciar pelo agrupamento em unidades de análise é um esforço primário de categorização de forma mais numerosa, homogênea e precisa, levando a um processo consecutivo de agrupamento e organização até finalmente dar origem às categorias finais. Cada unidade de análise referente é incluída e, posteriormente, agrupada por semelhança para criar as categorias subsequentes.

Conforme Moraes (1999), a criação de categorias permite organizar, sintetizar e comunicar os dados coletados para extrair deles o significado. O processo deve resultar em categorias temáticas para atender aos objetivos desta pesquisa, podendo-se, neste caso, identificar características mais abstratas ou mais concretas para o conceito pesquisado.

Uma nova leitura do material foi realizada, de forma a compreender se todas as unidades de análise estavam incluídas.

Como consequência de algumas unidades de análise no que tange as estratégias relacionadas ao processo de seeding, recorreu-se à observação de materiais externos, como redes sociais, blogs e outros materiais visuais, como fotografias do arquivo pessoal da pesquisadora, como se verá na discussão, de forma a tornar tangível as falas dos entrevistados. Refere-se aos entrevistados pela sua iniciativa, sendo estes os seus respectivos idealizadores.

Seguiu-se a isso o processo a descrição, com elaboração de texto síntese que expressa o conjunto de significados presentes nas unidades de análise, estabelecendo-se um diálogo com os conceitos trabalhados na revisão teórica, ao mesmo tempo em que contribuiu para a construção do conceito trabalhado, sempre considerando também o não dito, os significados subjacentes, assumindo-se certa autonomia interpretativa diante dos dados.

Em um movimento cíclico, o próprio conceito emergiu e foi aprofundado a partir das informações captadas pelo método. Finalmente, identificaram-se insumos que permitem a criação de estratégias de seeding para a inovação social, contribuindo com avanços metodológicos que podem servir ao design estratégico na criação de estratégias que busquem disseminar inovações.

5 O CASO DO ECOSSISTEMA DA ALIMENTAÇÃO SUSTENTÁVEL EM PORTO ALEGRE

O ecossistema da alimentação sustentável de Porto Alegre apresenta um histórico de crescimento na cidade, com a apresentação de alternativas sistêmicas à produção tradicional de alimentos. O ecossistema nasce, no entanto, de um ecossistema mais amplo, o do movimento ecológico.

Para que se faça compreender o reconhecimento de um seeding da alimentação sustentável, portanto, é retomado esse histórico e realizadas entrevistas que se convertem na identificação de iniciativas originadas do movimento ecológico e no desenho de um mapa. Por conseguinte, faz-se possível iniciar uma análise do seeding no ecossistema.

5.1 O MOVIMENTO ECOLÓGICO E A ALIMENTAÇÃO SUSTENTÁVEL

O ecossistema de alimentação sustentável em Porto Alegre emerge de forma quase concomitante ao movimento ecológico gaúcho contemporâneo. Conforme Bones e Hasse (2007), acompanhando uma maior conscientização do agravamento dos problemas ambientais e com maior cobertura da mídia nacional e internacional ao tema, algumas organizações surgiam na capital e no interior do Rio Grande do Sul nos anos de 1960 e 1970.

É na figura da Associação Gaúcha de Proteção ao Ambiente Natural (Agapan), no entanto, que esse movimento se estrutura e ganha força (BONES; HASSE, 2007). A Agapan tem origem nos anos de 1970 como resposta à chamada Revolução Verde, criada como forma de difundir a tecnologia agroindustrial dos Estados Unidos para o mundo, e dá o pontapé inicial para uma campanha contra os agrotóxicos no país nos anos de 1960. Na época, artigos e palestras do ambientalista José Lutzenberger, integrante da entidade, expuseram problemáticas relacionadas ao uso dos agrotóxicos, dando origem a leis estaduais pioneiras.

No final da década, a Cooperativa Ecológica Coolméia, fundada em 1978, foi uma das pioneiras na produção e comercialização de produtos orgânicos no Brasil, relacionando cooperativismo e ecologismo. Em conexão com a Agapan, com a qual dividia espaço durante um período, a cooperativa atuava na promoção de

alimentação natural, agricultura ecológica, defesa do meio ambiente e autogestão e co-gestão (ENTREVISTA..., 2019).

A união entre as entidades, assim como a demanda dos consumidores da cidade, fez emergir a primeira feira orgânica do Brasil, a Feira dos Agricultores Ecológicos (FAE) e outras feiras que, tendo esta como modelo, também foram criadas já nos anos subsequentes, como a Feira Ecológica do Bom Fim e a Feira do Menino Deus. As feiras priorizavam o contato entre os consumidores e os produtores de forma direta: "[...] o alimento passou a ir para a mesa das pessoas vindo de consumidores conhecidos. A visitação à área de produção passou a ser incentivada" (ENTREVISTA..., 2019). A Coolmeia tinha por pilares, até o ano 2000, quando foi extinta, o cooperativismo e a autogestão, chegando a mais de mil associados.

Bones e Hasse (2007) denominam esse movimento como ambientalista e conservacionista, assim como também ecológico. Em materiais de instituições como a Agapan e a Coolmeia, originadas e consolidadas sobretudo nos anos de 1990, essas são denominações também compreendidas como equivalentes, associando o meio ambiente e suas diferentes pautas à perspectiva ecológica de mundo. É também nessa época, a partir dos anos de 1990, que a ONU promove conferências como a Eco-92, no Rio de Janeiro, quando se inicia a difusão de conceitos como sustentabilidade e desenvolvimento sustentável. Na ocasião da Eco-92, as discussões ecológicas da conferência giravam em torno da emissão de gases causadores do efeito estufa (IPEA, 2009).

Um olhar para os anos seguintes, no entanto, começa a revelar um conceito de ecologia diferente. Os movimentos que se denominam ecológicos demonstram lançar mão de um olhar sistêmico, que entrelaça meio ambiente, sociedade e economia. É possível verificar esse comportamento no aumento exponencial de iniciativas relacionadas à alimentação sustentável em Porto Alegre. A herança do movimento ecológico se alia à visão ampla dos impactos sistêmicos da alimentação, fazendo surgir novas iniciativas que buscam respostas às problemáticas locais e globais no que tange a temática.

As iniciativas para a alimentação sustentável na cidade buscam responder ao rápido avanço do caos climático, porém também encontram pontes com o campo social. Nos últimos anos, o resgate de práticas, por exemplo, expresso em conceitos como agricultura urbana e periurbana, aparece como contraponto ao modelo de

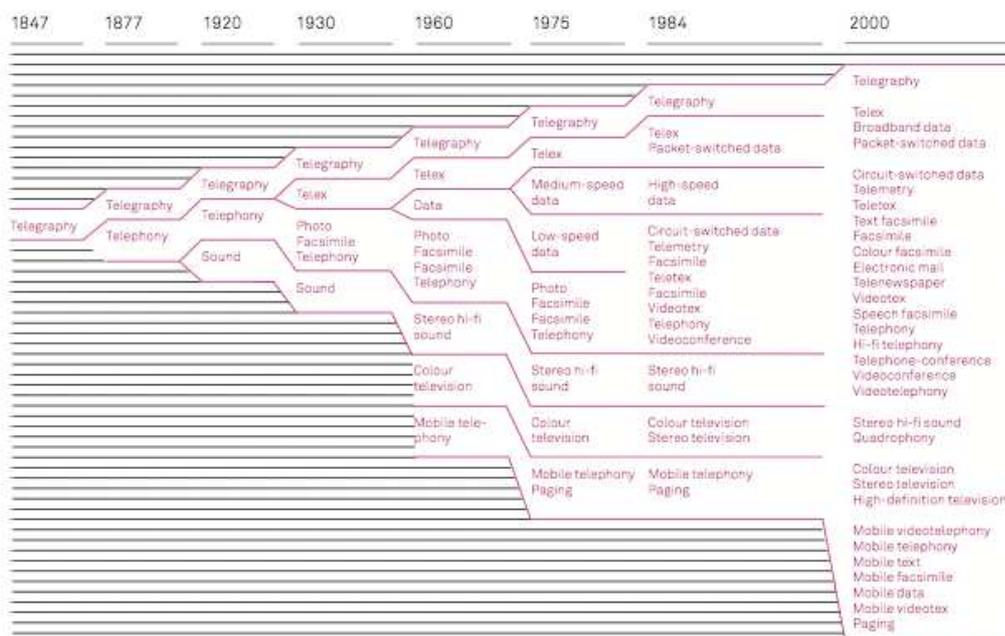
desenvolvimento tecnológico no campo da alimentação, atendendo a alternativas ao uso de agrotóxicos imposto pela Revolução Verde, mas também de trabalho e renda. Aliado a isso, ao mesmo tempo em que inovações que buscam a sustentabilidade a partir de inovações tecnológicas e de produto, voltadas sobretudo ao fortalecimento de mercados tradicionais, conceitos como "regeneração" e "cultura alimentar" levam à busca pelo retorno ao contato com a terra, agregando ao conceito de sustentabilidade as perspectivas social e econômica por meio de argumentos como a soberania alimentar das comunidades.

5.2 O SEEDING NO CASO DA ALIMENTAÇÃO SUSTENTÁVEL

Após a análise das entrevistas, presente no apêndice C, seguiu-se à criação de um mapa de forma a materializar e melhor compreender o processo no ecossistema analisado. O desenho do mapa pretende ser também um esboço para um diagrama referente ao processo de seeding ao qual aqui se pretende avançar.

Buscou-se no mapa de derivação das inovações midiáticas de Graham e Marvin (1996) (Figura 3) um exemplo para a elaboração do mapa, que representa os padrões de derivação na evolução dos artefatos midiáticos. A partir da identificação da ancestralidade dos artefatos, o autor identifica a possibilidade de interpretação da história do design. O diagrama serve por base comparativa à compreensão de inovação ecossistêmica que se traz aqui, no que tange o objetivo de identificar a evolução ao longo da história a partir da evidente influência de uma inovação sobre a outra.

Figura 3 - Mapa de derivação de Graham e Marvin



Fonte: GRAHAM; MARVIN, 1996.

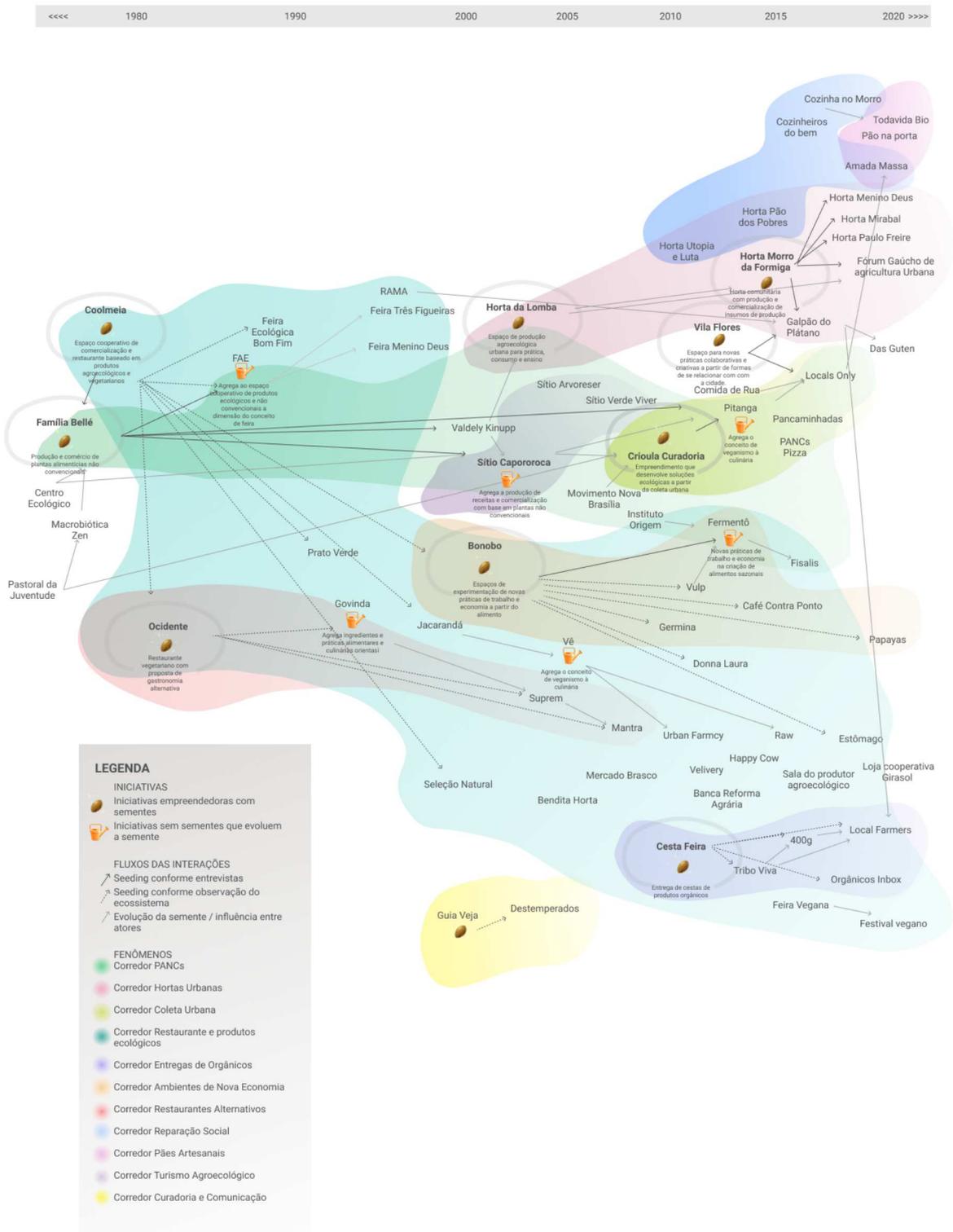
As inovações nos artefatos midiáticos se influenciam umas às outras, em ritmo cada dia mais acelerado e, em muitos casos, sob a lógica de códigos abertos. No entanto, as inovações tecnológicas e de produto perseguem a lógica da propriedade intelectual e, mais especificamente, das patentes, que permitem o registro das criações e a exclusividade do direito à replicação.

No entanto, as inovações envolvidas em um processo de seeding, como aqui se propõe, diferem dessas inovações, pois visam estrategicamente a sua livre apropriação. Esse processo não é regulamentado e, como o objeto material aqui tratado, o alimento sustentável, esse processo é orgânico.

Mais do que disponibilizar a semente, o processo de seeding busca intencionalmente sua disseminação, com generosidade. Sendo assim, deseja e opera para sua disseminação. Neste processo, a semente pode se disseminar, de um contexto para o outro, como efeito direto das ações de seeding ou pelo encontro com a semente por parte de outros atores não diretamente relacionados ao processo. De toda maneira, as apropriações tendem a ocorrer com autonomia, e, portanto, se trata de um processo que gera autonomia, mas, além disso, estimula a autonomia.

Seguindo-se essa reflexão, busca-se representar essas características em um mapa como estrutura aberta às diferentes conexões possíveis, conforme figura 4.

Figura 4 - Mapa de disseminação das inovações no ecossistema de alimentação sustentável de Porto Alegre



Fonte: Elaborada pela autora.

As **iniciativas** do mapa representam as o conjunto de significados constituído e estruturado por um empreendedor na forma de um projeto, sendo identificados durante a observação do ecossistema e nas entrevistas. Foi possível caracterizar a sua maioria como parte de processos de seeding, seja por meio de sementes ou de influência. As iniciativas criadoras de sementes, geradas por designers-empresendedores, realizam esforço intencional de codificação para uso alheio. As iniciativas influenciadoras, no entanto, evoluem a ideia e a disseminam de forma não intencional. Não há, neste último caso, esforço de codificação pelos sujeitos, não sendo, portanto, aqui denominados designers-empresendedores, mas há um movimento de evolução involuntário. As iniciativas identificadas com semente são aquelas que estão no início de um novo processo de seeding, apresentando propostas inovadoras, ao passo em que aquelas em que não foi possível identificar a semente agregam, de todo modo, novas dimensões ao processo, fazendo evoluir a semente e dando seguimento a sua disseminação. É importante salientar que, pela impossibilidade de verificação de todas as datas de criação das iniciativas, em virtude de dificuldade no acesso a registros, algumas delas têm sua localização temporal estimada.

O mapa apresenta **fluxos de interação**, sendo estes os movimentos das sementes e as conexões que deriva. Os fluxos remetem à fluidez, ao movimento, e não são lineares, pois podem representar relações de afetação mútua e dinâmica. Embora parte do processo, algumas conexões não puderam ser identificadas como um seeding, por isso são denominadas influência.

Os fluxos de interação permitiram o reconhecimento de fenômenos, a que aqui se denominam corredores, indicando a possibilidade de existência de um processo de seeding.

Os **fenômenos** identificados são expressos por meio do que aqui se denominam corredores de inovação, que reúnem iniciativas com bases projetuais comuns. São eles:

- Corredor das PANCs - iniciativas de comercialização de produtos alimentícios não-convencionais, possibilitando o consumo de alimentos regionais e a adoção de sementes crioulas no ecossistema.
- Corredor de restaurantes e produtos ecológicos - iniciativas de comercialização de produtos ecológicos, promovendo o acesso a alimentos orgânicos e saudáveis.

- Corredor de hortas urbanas - espaços de produção ecológica voltados ao uso e consumo das comunidades locais, aproximando a comunidade da produção.
- Corredor de entregas de orgânicos - ambientes que realizam a ponte entre produtores e consumidores, facilitando o acesso a produtos orgânicos por novos públicos.
- Corredor de restaurantes alternativos - restaurantes que agregam aos produtos ecológicos um foco em gastronomia alternativa, com adição de ingredientes e temáticas internacionais.
- Corredor de ambientes de nova economia - espaços conectados à alimentação que são ambientes de conexão entre atores para a prática de novas experiências de economia e trabalho.
- Corredor de coleta urbana - iniciativas de soluções ecológicas a partir da promoção da autonomia alimentar, tendo por base operacional a vivência da cidade e a experimentação dos alimentos.

Há, potencialmente, uma infinidade de sementes e corredores no ecossistema mapeado. No diagrama são apontados alguns deles, que emergiram das entrevistas e observações. Ao longo do processo, há indícios de outros, os quais são esboçados no diagrama, como corredor de reparação social e de pães artesanais. Há, ainda, fenômenos em que não é possível identificar uma semente que a originou. Pode-se dizer, no entanto, que o fenômeno existe pela identificação de uma base projetual comum. Tem-se, com isso, que tal mapeamento não se pretende exaustivo, e sua organização visual tem por intuito auxiliar na análise e sua comunicação.

O Vila Flores parece ter relevância nesse ecossistema, mesmo que este projeto não esteja focado na alimentação saudável. De fato, seria mais propriamente considerável uma semente de outros ecossistemas, como o das casas colaborativas ou o da produção cultural. O fato que apareça também no ecossistema da alimentação saudável evidencia como os diversos ecossistemas socioculturais estão conectados e se influenciam reciprocamente. Dessa forma, este é um corredor que abre um diálogo, uma transversalidade com outros mapas.

Identifica-se nessa iniciativa uma relação direta estabelecida pela alimentação com novas práticas sociais e econômicas e de novas formas de relação com a cidade. O Vila Flores realiza a experimentação de práticas colaborativas e criativas

no contato com o espaço urbano. Ao Galpão do Plátano, semeia novas formas de organização e compartilhamento de espaço, diferente inclusive daquele modelo cooperativo de outras feiras. Trata-se de uma nova forma de fazer calcada em uma maior abertura à experimentação. Para o Locals Only, essa semente significa a apropriação de revalorização de espaços da cidade, traduzindo-se no alimento na coleta de insumos que estão disponíveis democraticamente nas ruas. O Vila Flores coloca-se nesse ecossistema como exemplo da possibilidade de imprevisibilidade, não linearidade e de tessitura entre diferentes processos e territórios.

5.3 ANÁLISE DO SEEDING NO ECOSSISTEMA DE ALIMENTAÇÃO SUSTENTÁVEL

À medida em que o ecossistema se revela na análise de conteúdo (Apêndice C) e na construção do mapa (Figura 4), apresentam-se características que retomam a revisão da literatura para o conceito de seeding, porém também se evidenciam avanços possíveis na sua elaboração.

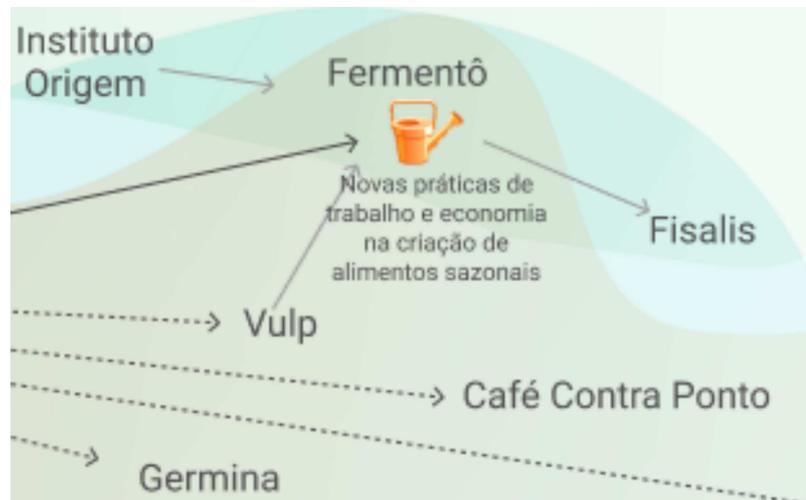
Revela-se que, conforme esperado, as sementes demonstram evoluir ao longo do processo de modo tal a originar novas sementes e fenômenos no ecossistema. A representação do mapa é ampliada ao longo da linha de tempo, vendo-se, à medida que se aproxima das datas mais recentes, um crescimento exponencial na quantidade de iniciativas.

A multiplicação das iniciativas coincide com a multiplicação dos fenômenos e com a inclusão de novas temáticas e práticas. A possibilidade de apropriação e de criação de novos significados, gerando novas possibilidades ao longo do ecossistema, é o que poder-se-ia considerar aqui não se tratar de casos de replicações ou ampliações somente.

Os novos fenômenos inaugurados ao longo do processo podem ser associados ao que aqui denomina-se perturbação, aquele momento em que há revisão e reorganização do conhecimento, ocorrendo após serem modificadas ou agregadas novas dimensões (temáticas e práticas) à base projetual. Frequentemente, essas novas dimensões são agregadas pelos sujeitos que, ao longo do processo, encontram-se no contato com outros fenômenos, unindo à sua base projetual novos elementos. É o caso, por exemplo, da Fermentô, que indica em sua fala um processo de semeadura do fenômeno de ambientes de nova economia,

porém agrega à semente elementos dos fenômenos de PANCs e de restaurantes e produtos ecológicos (Figura 5).

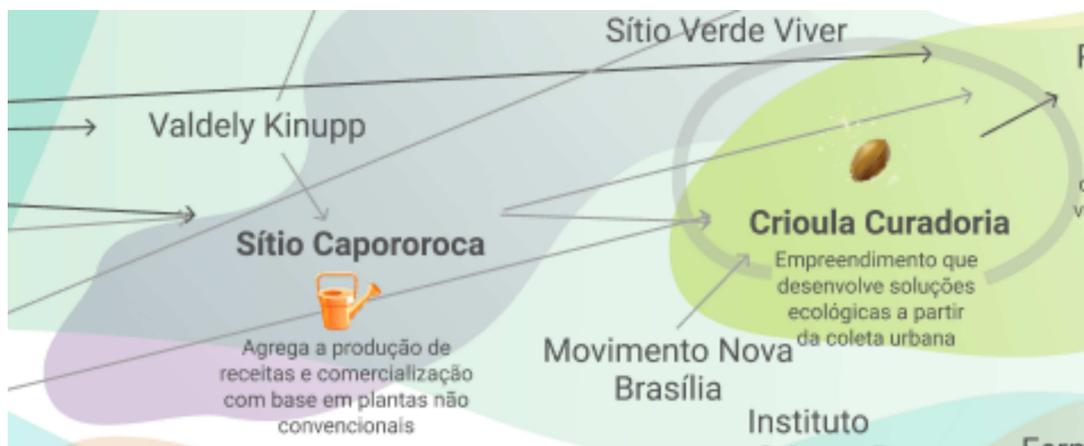
Figura 5 - Intersecção de fenômenos na iniciativa Fermentô



Fonte: Elaborada pela autora

O caso do Sítio Capororoca (Figura 6), no entanto, indica o possível diálogo com um fenômeno que aqui denomina-se turismo agroecológico, para o qual não foi possível atribuir uma semente inicial, porém que indica agregar ao fenômeno das PANCs elementos de produção de receitas e sua comercialização, presente no contexto da exploração turística da iniciativa. Essa semente encontra uma perturbação ao longo do processo, gerando pelo menos uma nova semente, na posse da iniciativa da Crioula Curadoria.

Figura 6 - Intersecção de fenômenos na iniciativa Sítio Capororoca



Fonte: Elaborada pela autora

As supracitadas interconexões entre os fenômenos são ilustradas por membranas permeáveis, o que aqui considera-se importante na visualização por serem fenômenos que se inter-relacionam e são interdependentes. Tal inter-relação e interdependência se explica por uma conexão indissociável entre os conceitos de projeto. No caso do fenômeno das PANCs, no momento em que é gerada na iniciativa Família Bellé, princípios de produção e comércio de produtos alternativos ao sistema alimentar tradicional guiam e conectam as iniciativas. Identifica-se que, à medida em que evolui a semente, abrem-se novas entradas a esse ecossistema. Conforme Litvin (2017), este é um movimento como um rizoma, que abre o mapa a múltiplas leituras e interpretações.

5.3.1 A semente da alimentação sustentável

Ao longo da prática metodológica, com base na análise das entrevistas (Apêndice C), foi possível identificar 10 sementes no ecossistema. Há sementes presentes em todo o ecossistema, porém que ultrapassam a análise aqui realizada. Optou-se, aqui, por analisar as características das sementes identificadas a partir das entrevistas, pois fornecem insumos para o seu aprofundamento. É possível compreender, pelo método, as características presentes na base projetual que desencadeou um processo de seeding, tanto ao observar-se as unidades de análise que fazem referência às sementes identificadas quanto aquelas que se referem às iniciativas que dela se apropriam e a evoluem, podendo ser, dessa forma, possível identificar características similares que demonstram haver uma base projetual comum.

Uma primeira observação do mapa permite apontar que as sementes se relacionam a diferentes corredores de inovação. Suas temáticas geram uma interconexão entre corredores e, inclusive, entre ecossistemas. Exemplifica-se essa constatação, inclusive, no momento em que a entrada para o processo ultrapassa o ecossistema de alimentação, encontrando no Vila Flores uma semente para a criação de iniciativas.

Além disso, as sementes apresentam características comuns, possíveis de identificação na análise das entrevistas, sendo elas:

- Ethos incorporado: provocação e proposição de uma forma de viver e de ser

- Construção de utopias políticas e culturais: proposição de visões de futuro contra-hegemônicas, com foco no bem-estar comum e na justiça social e econômica.
- Construção de laços sociais: processos para questionar e propor novas formas de relação social, por meio do fortalecimento de laços.
- Construção de novas relações com o meio ambiente: proposição de novas formas de estabelecer contato com os espaços por meio da reconexão com a natureza.

As características são detalhadas abaixo.

Ethos incorporado

A semente incorpora modos de ser e viver, provocando o sentimento de ajuste à experiência de um ethos. Sendo assim, a semente não se resume à constituição de novas práticas ou estratégias, mas trata daquilo que se refere ao comportamento e à identidade do sujeito na sociedade.

A semente provoca e propõe elementos a respeito dos valores do sujeito e de sua forma de ser no mundo, levando-o à construção de novas relações consigo mesmo e com o mundo, reinventando-se. Nesse sentido, essa característica da semente expressa uma relação intrínseca entre o estilo de vida escolhido pelos idealizadores e as características das iniciativas, que refletem e alimentam sua forma de vida.

No ecossistema em questão, ditas provocações concernem aquilo que tange a ressignificação do próprio tempo e do trabalho. Há provocações sobre a possibilidade de uma nova temporalidade na vida pessoal e profissional, a partir da compreensão e da incorporação à temporalidade da natureza. Na fala da entrevistada da iniciativa Galpão do Plátano, o contato com a Horta do Morro da Formiga, somado à inspirações de mercados orgânicos, instituiu uma forma de fazer que é reflexo da sazonalidade do produto. Conforme ela, "[...] quando a gente trabalha com a natureza, com a agricultura, principalmente a agricultura familiar e orgânica, a gente tem que entender muito bem que não depende da gente, depende do meio ambiente".

Essa reconexão com a forma de produção de alimentos que respeita o tempo da natureza, característica dos produtos orgânicos, promove uma nova compreensão do ser como parte integrante do meio ambiente. A entrevistada da

Fermentô conta que, com o início da relação com a produção orgânica, "[...] deu a vontade de viver essa coisa da terra, para entender quanta energia precisa para o alimento chegar até a cidade". O reflexo disso é uma diminuição no próprio ritmo de vida dos envolvidos. Tanto no contato com a terra como com iniciativas que buscam operar de forma alheia ao sistema econômico tradicional também levou a Fermentô a incorporar novas práticas de trabalho. Na iniciativa, o caminho entre o fazer e o entregar do produto é diferente de um processo tradicional, funcionando conforme limite de capacidade de produção e de ingredientes.

Esse respeito ao tempo dos sujeitos envolvidos é visível na iniciativa Coletivo Bonobo, uma das sementes desse ecossistema. O Café Bonobo se define como uma cooperativa que não depende "[...] da exploração de animais, inclusive seres humanos" (SOBRE NÓS, s/d) (Figura 6). Para realizar esse propósito, o restaurante opera com flexibilidade de horário, pois seu período de funcionamento está associado à quantidade de refeições produzidas. Conforme o restaurante, esta é uma forma de não gerar desperdício de alimentos, mas também de respeitar os limites pessoais, com remuneração justa, como expressa na frase: "[...] não podemos esquecer que trabalhamos para viver, e não vivemos para trabalhar".

Figura 6 - Imagem do manifesto do Café Bonobo



Fonte: Sobre nós (2020)

Além disso, o coletivo se divide de forma a cada membro realizar as tarefas de sua preferência, sendo as tarefas pesadas divididas entre todos. Essa ressignificação da forma de combinar trabalho e prazer se expressa na fala da

entrevistada da iniciativa Fermentô, ao comentar que, com as iniciativas de alimentação de Porto Alegre "tivemos referência de estilo de vida, que casar prazer com trabalho tinha tudo a ver".

Construção de utopias políticas e culturais

A semente propõe a construção de novas visões de futuro, formadas a partir de um horizonte de utopias políticas e culturais. O designer-empreendedor reúne no projeto elementos imaginados para a constituição de uma conjuntura ideal, sendo essa considerada uma conjuntura em que prevalece o bem-estar comum e a justiça social e econômica. As visões estão fundamentadas na adoção de novas práticas socioeconômicas que se contrapõem a uma realidade hegemônica, no esforço de operar de forma autônoma ao sistema vigente.

O entrevistado do Locals Only comenta que "[...] começamos a aprender sobre economia local e sustentável". Esse novo modelo econômico aparece apoiado por novos métodos, como a sociocracia, e no resgate de processos, como na fala da entrevistada da Crioula Curadoria: "morando em uma parte periférica da cidade olho para alguns processos coletivos aqui e replico". Dessa forma, as novas relações sociais partem de uma lógica de abundância e do local.

Resulta-se, assim, em modelos de empreendimento que buscam outros formatos de troca. A Fermentô, por exemplo, a recusa a transações de pagamento tradicionais, como o uso de cartões de crédito, reflexo da semente do Café Bonobo, que em seu discurso, afirma não incorporar cartões como forma de minimizar o sustento a grandes empresas do ramo financeiro, assim como tornar acessíveis os produtos a mais pessoas, inclusive recusando-se à comercialização da água (Figura 7), considerada um direito humano fundamental. A escolha resulta de uma busca por justiça econômica, refletindo na distribuição justa dos recursos ao longo da cadeia produtiva. O mesmo objetivo é refletido na opção de iniciativas como Fermentô e Café Bonobo por disponibilizar um cardápio flutuante, em que são oferecidos somente produtos sazonais, devido à preferência por produtores locais, familiares e orgânicos.

Figura 7 - Quadro com informações do consumo de água no Café Bonobo



Fonte: Sobre nós (2020).

Essas características aparecem na semente como relações territoriais e autonomia alimentar, se estendendo à questão da reparação social. A semente mostra-se em conexão direta a novas formas de fazer no território. O entrevistado do Locals Only, que difunde o conceito de extrativismo urbano, um processo de coleta de alimentos pelas ruas da cidade, comenta que, com o Vila Flores, aprendeu a identificar novos espaços na cidade, comentando que "[...] se tu identifica um novo espaço para a cidade, dá novos usos para a cidade", referindo-se às possibilidades, no caso desse ecossistema, de novas possibilidades de plantio.

A relação com o território reflete a busca pela democratização do alimento, assim como os processos que projetam a autonomia alimentar das comunidades. O direito ao alimento e a identificação das PANCs se apresentam como duas características da autonomia alimentar comunicada pela semente. Falas como relativas à semente da Crioula Curadoria de "[...] ensinamento de olhar as PANCs como uma alternativa alimentar,", "[...] a gente tem muita comida disponível [...]" e "[...] a gente desenvolver essa autonomia da coleta [...]" são ideias colocadas em prática por diversos sujeitos desse processo.

Relaciona-se a isso uma busca direta por reparação social. A entrevistada da iniciativa Crioula Curadoria traz em sua fala o cerne do seu estudo e divulgação das PANCs, sendo esta "[...] a possibilidade de mitigação da pobreza e do combate à fome [...]", ao que a iniciativa Pitanga Gastronomia, originada também da semente da Crioula Curadoria, comenta que "[falamos da] questão social [das PANCs] para escapar da gourmetização".

A busca por essa nova constituição social advém, nesse processo de seeding, de um contato dos sujeitos com a espiritualidade. Crioula Curadoria e Família Bellé, que fazem parte desse fluxo que leva às reflexões de Pitanga Gastronomia e Locals Only, por exemplo, estiveram em contato, em sua origem, com a Teologia da Libertação ¹.

No mapa do ecossistema, identifica-se um corredor de iniciativas para a reparação social, o qual não aparece diretamente conectado às iniciativas que nesta análise colaboram com essa reflexão. No entanto, observa-se que há um movimento em direção a uma concepção ecológica mais ecossistêmica, colocando o alimento em uma perspectiva de cada vez mais impacto social direto, como é possível perceber nas iniciativas não somente do corredor de reparação social, mas que e reflete nos próprios cafés e restaurantes (a exemplo de Café Bonobo, Germina, Café Contraponto e Papayas). Dessa forma, tal movimento de crescimento está possivelmente também relacionado à discussão gerada ao longo das iniciativas desta análise.

Construção de laços sociais

Este atributo da semente carrega provocações e proposições para a criação de novas relações entre os sujeitos do ecossistema. Refere-se à formação de laços nas comunidades e na sociedade que ocorre de forma cotidiana, porém que é aqui também estimulado. Os designers-empreendedores demonstram agregar à semente processos que questionam as relações sociais vigentes e favorecem a criação de novas relações sociais. Ainda, ajudam, desse modo, a tornar possível a apropriação do conceito projetual. Métodos de comunicação e criação de infraestrutura são estratégias que se apresentam como facilitadores para a conexão entre os sujeitos.

¹ A Teologia da Libertação é uma corrente teológica cristã que se alia às ciências humanas e sociais para atender preferencialmente aos mais pobres.

A comunicação emerge como essencial no que tange a conexão com a iniciativa, por meio de divulgação e captação de clientes, e como forma de ensinar sobre uma nova cultura alimentar. A entrevistada da iniciativa Sítio Capororoca comenta que, ao trabalhar com PANCs, é necessário inventar outras formas de vender: "a gente tem que ensinar as pessoas que dá pra comer e como comer". Dessa forma, métodos de comunicar que são próximas e oferecem novos modos de uso dos alimentos, por exemplo, iniciam um movimento de criação de novas formas de se relacionar com as pessoas.

De maneira semelhante, a semente transmite a necessidade de criação de infraestrutura, por meio da viabilização do acesso e da realização de adaptações urbanas às práticas rurais. Dessa forma, as iniciativas aproximam os sujeitos dos valores do campo, porém por meio de tornar atrativas e viáveis tais experiências na cidade. Conforme a entrevistada da iniciativa da Horta da Lomba, a adaptação dessa experiência é feita de forma constante, afirmando que "uma coisa é ter uma propriedade. É diferente de uma horta comunitária, é um espaço público. Agricultura rural e agricultura urbana é bem diferente."

Sendo assim, a semente comunica meios para a consumação de novos laços, apoiados na proximidade e na generosidade, sobretudo como resgate de valores do campo. Trata-se de um movimento perceptível no mapa do ecossistema, em que é possível perceber que o seeding se movimenta de iniciativas mais conectadas ao campo àquelas mais conectadas à cidade, pois a produção de alimento passa, em grande parte, a estar próxima também do seu centro de distribuição e consumo, sobretudo por meio de hortas urbanas e espaços periurbanos.

Construção de novas relações com o meio ambiente

Esta característica da semente se compõe de novas possibilidades de relação com o meio ambiente, ao carregar questões e propostas para a reconexão com o natural. No ecossistema da alimentação sustentável, essa característica é identificada por meio de categorias de produção sustentável e de novas relações com o alimento. No campo investigado, ficam evidentes o interesse para o contato com a terra e formas de produção orgânica e proteção de sementes crioulas, um interesse muito conectado à busca por soberania alimentar presente na construção de novas relações sociais.

No que tange a produção sustentável, os designers-empresendedores propõem métodos não tradicionais de produção, como orgânicos, agrofloresta e agroecologia, assim como novos métodos de distribuição, como as Comunidades que Sustentam a Agricultura ² (CSAs). Por meio desses métodos, as falas associam-se a uma visão sistêmica de cuidado. A fala da entrevistada da Horta da Lomba, ao dizer que "[aprendi sobre] alimento saudável, orgânico [...]" demonstra uma informação que extrapola a dimensão subjetiva, mas conecta à iniciativa o interesse pela visão ecossistêmica dos produtos e serviços oferecidos.

O cuidado com a origem e impactos ambientais também está presente na semente da Horta da Lomba, a qual carrega o escopo da não dependência, buscando o resgate e o estabelecimento do ciclo de produção de sementes crioulas, presentes na fala "[...] cuidar das sementes crioulas, não transgênicas, e envolver a comunidade [...]".

Essa característica da semente também se reflete em proposições de processos e métodos para o uso dos alimentos. Relaciona-se a proposições para práticas individuais, porém com reflexos diretos na relação com o ambiente, pelo seu impacto também nos processos de produção e distribuição. Aparecem como centrais o aproveitamento integral dos alimentos, o uso das PANCs e a abertura a novas dietas.

As falas do idealizador do Locals Only, em que relata que "[...] várias pessoas que lidavam com vegetarianismo e veganismo, que abre muitas possibilidades, desenvolver um novo olhar sobre as coisas" localiza as novas possibilidades de dieta não como restrita a uma escolha pontual, mas como uma abertura a um processo sistêmico. O mesmo é percebido na fala da entrevistada da Família Bellé, ao contar que "meu pai conheceu o livro Macrobiótica Zen, que falava sobre a macrobiótica e a agroecologia e as práticas", demonstrando uma conexão recorrente entre a dieta e um olhar para outros processos que envolvem o alimento.

² Os CSAs representam um movimento social que promove o estreitamento de laços entre agricultores e consumidores por meio do financiamento coletivo da produção de forma antecipada, dividindo-se riscos e responsabilidades.

5.3.2 Ambientes e processos de disseminação

As estratégias de disseminação podem ser analisadas tanto quando há intencionalidade quanto nas iniciativas que disseminam sem intencionalidade, promovendo a evolução da semente, conforme foi possível verificar na análise de conteúdo (Apêndice C). A apropriação do conceito projetual e sua evolução estão presentes em todas as relações estabelecidas pelo processo estratégico de seeding, sendo aquilo que a diferencia a presença ou não de uma intencionalidade na codificação e na disseminação. Nesse sentido, é legítimo considerar que aquilo que gera a captura da ideia projetual comparece em todas as relações estabelecidas na disseminação.

Os processos de disseminação referem-se a métodos e ferramentas que tornam atrativa e viável a ideia central e inovadora por trás da iniciativa, tornando a semente bem-sucedida. Sendo assim, compreende a própria configuração da semente, mas também dos elementos que participam da construção de sua forma atrativa à apropriação. Encontra-se que as estratégias estão comportadas na configuração de diferentes ambientes, aqui denominados ambientes de inovação. Em tais ambientes, estão presentes as sementes e a proposição de métodos e ferramentas para encorajar a ação.

As estratégias do ecossistema pesquisado coincidem, em geral, com a promoção do sustento das iniciativas, mas também se realizam como um seeding. Ainda que relacionadas ao sustento na maioria dos casos, a principal característica das estratégias de disseminação no ecossistema em questão é a solidariedade. A lógica de "quanto mais pessoas fazendo, melhor" reflete um pensamento conectado à percepção de abundância, e de que tal abundância permite emancipar e dar autonomia a ainda mais pessoas. Essa percepção está no centro das estratégias, expressa de forma direta na fala da entrevistada do Sítio Capororoca, ao comentar que "dentro da agroecologia as pessoas são muito solidárias, gostam de ensinar o que fazem". Portanto, as estratégias são pensadas, inicialmente, a partir da ideia de compartilhamento livre antes de qualquer coisa. Essa é sua intenção desde o princípio, e não a configuração exata daqueles elementos que podem ser replicados.

Nesse sentido, têm-se as experiências e trocas como estratégias importantes. As experiências nos espaços de produção e consumo e as trocas, sejam de receitas

ou sementes, tratam de criar um espaço aberto e genuíno, em que acontece o imprevisto, o impensado, o não programado.

Sendo assim, foi possível identificar três grandes categorias de ambientes de inovação em que se situam as estratégias de disseminação, sendo elas:

- Ambientes de experiência: reúne estratégias que disseminam as sementes ao colocar os sujeitos em contato com práticas relacionadas à ideia central da semente.
- Ambientes de compartilhamento e troca: comportam estratégias que disseminam as sementes no contato dos sujeitos com temáticas conectadas direta ou indiretamente à ideia central da semente, por intermédio do compartilhamento e troca de recursos e ideias.
- Ambientes de aprendizagem: reúnem estratégias que disseminam as sementes por meio da estruturação e formalização de conhecimento, gerando aprofundamento e promovendo conexão a temáticas relacionadas direta ou indiretamente à ideia central da semente.

Ambientes de experiência

Os ambientes de experiência se caracterizam pelo contato com a semente pela prática. Nessas configurações, os sujeitos são afetados pela semente por intermédio da reflexão e do aprendizado que se desenvolve durante atividades que colocam os sujeitos em contato direto com a realidade em questão. As práticas de plantio, de cozinha e de degustações e conversas em feiras são alguns exemplos das relações, que se dão também na dimensão sensível. Para além de um "fazer ver" (ZURLO, 2010), destaca-se aqui um "fazer sentir" na forma de tornar visível e compartilhável a semente. Esses ambientes envolvem a estratégia de criação de espaços esporádicos ou de rotina e o fomento às relações locais, entre a vizinhança.

Há aqueles espaços de rotina que, ao estabelecerem uma conexão de longo prazo, desenvolvem nos sujeitos novos hábitos e valores compartilhados. Essa característica é percebida sobretudo nos espaços de trabalho. O entrevistado do Locals Only comenta que os colaboradores acabam "[...] entrando um pouco nessa maluquice, acabam consumindo mais PANCs", e que "[...] acabam sendo os multiplicadores disso pra outras pessoas". Este é o caso também do Vila Flores. A entrevistada idealizadora do Galpão do Plátano é também uma das fundadoras do Vila Flores, trazendo de sua experiência nesse espaço a vontade de colocar em

prática a ideia de um espaço coletivo e compartilhado, porém com foco em uma temática diferente, a alimentação, àquele espaço. Conforme ela, "vimos que era possível fazer esse tipo de ação, porque a gente via que as pessoas se conectam e têm interesse". Percebe-se, nessa sentença, que as fortes relações geradas produzem um sentimento de confiança na semente. Ainda que seu uso seja intencionalmente diferente, estar em conexão profunda com a semente desenvolve no sujeito também um senso prático, de perspectiva de viabilidade.

Iniciativas com espaço de produção próprio também viabilizam uma disseminação que se dá pela convivência de longo prazo, como é o caso do Sítio Capororoca. Conforme a entrevistada, o sítio faz parte da World-Wide Opportunities on Organic Farms (Wwoof), uma rede de organizações que promove trabalho de voluntariado em espaços de produção ecológica no mundo. A entrevistada comenta que "a gente recebeu umas 80 pessoas de todos os lugares do mundo". A estadia por períodos demonstra ser muito valorizada por aqueles que a vivenciam, pois expressam a conexão com o produtor essencial, como aparece nas falas "[...] ficava lá com ele, uma semana, às vezes 15 dias. Estar próximo dele e do território que ele está [...]" e "[...] muito fazer as visitas, conhecer as pessoas com quem você está trabalhando. Gerando essa conexão com o agricultor diretamente".

O Sítio Capororoca também realiza recepções para interessados em passar o dia, promovendo o momento com uma linguagem próxima e propositiva, como expresso na Figura 8.

Figura 8 – Post de Instagram do Sítio Capororoca



Fonte: Sítio Capororoca (2020).

Mesmo os momentos esporádicos permitem o desenvolvimento de conexões fortes, pois têm por característica a generosidade dos envolvidos no fornecimento de recursos e conhecimento, tornando os envolvidos apropriados da situação. A entrevistada do Pitanga Gastronomia comenta que sua vivência em um evento na Família Bellé "[...] a gente assumiu a cozinha". Em outro momento, a entrevistada da própria Família Bellé conta que "eles [os estudantes] também nos ajudaram a vender na feira, e explicavam para as pessoas sobre as plantas".

A presença em feiras, ainda que um espaço esporádico, também desenvolve conexões fortes. Tais espaços são, em muitos casos, convidativos e acolhedores. No caso da Família Bellé, este é o principal espaço de contato com outros sujeitos desde 1989. Presente na mesma feira, a entrevistada do Sítio Capororoca comenta que a presença nesses locais "[...] é uma forma de multiplicar". No caso da feira compartilhada pelas entrevistadas, a Feira dos Agricultores Ecologistas (FAE), o espaço esporádico semanal se torna também um espaço de rotina, pela sua periodicidade, realizando conexões com frequentadores costumeiros do espaço.

Além disso, as feiras se constituem como o momento de centralizar todas as iniciativas que colaboram com o espaço, como expresso na fala da entrevistada do Galpão do Plátano: "através da feira a gente consegue reunir essas iniciativas e divulgar como são feitos esses processos". Durante o período da quarentena no Galpão do Plátano, esse momento foi substituído pela entrega dos produtos.

Na experiência da venda de produtos, portanto, estão expressos os valores e práticas da semente. É possível identificar que o alinhamento a esse posicionamento ético está expresso na elaboração estética das feiras. É o caso de características como o feito a mão, que comunica proximidade e desperta a memória afetiva, a exemplo da Fotografia 1.

Fotografia 1 - Feira do Galpão do Plátano



Fonte: Registrada pela autora.

Dita estética é também informal e orgânica, retomando elementos da natureza, assim como ocorre nas hortas, como é possível perceber na Horta da Lomba, na Fotografia 2.

Fotografia 2 – Espaço da Horta da Lomba



Fonte: Registrada pela autora

Os espaços das hortas, como a Horta da Lomba e a Horta do Morro da Formiga, utilizam seus espaços como ambientes de fomento às relações, com visitas e diálogo com vizinhos. Conforme a entrevistada da Horta da Lomba, este é um espaço para "[...] fazer a boa fofoca, multiplicar a ideia de ter [as PANCs] em vasos, no fundo de quintal".

O processo coloca em jogo as qualidades estéticas, estando o sentido dado também pela dimensão sensível estabelecidas nas relações. Nesse sentido, a

construção de significados é mútua, pois é mútua a afecção entre os sujeitos, sendo a disseminação, por vezes, também o que faz evoluir a própria semente.

Ambientes de compartilhamento e troca

Diferentemente dos demais ambientes, os ambientes de troca não se realizam pela intenção inicial de sustento financeiro. Esses ambientes estão configurados de forma a promover essencialmente o compartilhamento de recursos e de ideias. São sugeridos momentos e espaços que podem ser físicos ou virtuais, assim como síncronos ou assíncronos. Pela sua forma menos situada e mais dinâmica do que os ambientes de experiência, estão fundamentados não somente na temática central, mas em temáticas correlacionadas e ela. Neste ecossistema, os espaços de troca se caracterizam pela transação de materialidades, como sementes e produtos para reaproveitamento e reciclagem, ou insumos não materiais, como receitas. Também se faz presente o compartilhamento de ideias, por meio de conversas informais e de redes profissionais.

O compartilhamento de receitas, sementes e mudas é feito de maneira informal, e não em momentos dedicados à prática. A entrevistada da iniciativa Fermentô comenta: "toda vez que encontro com alguém, consigo desenvolver uma receita". A entrevistada do Pitanga Gastronomia comenta que "[...] eu gosto de distribuir as PANCs por aí [...]" e "[sempre que tiver oportunidade vou] dar mudas de presente" indicam essa informalidade como estratégia para a disseminação da semente, por meio do diálogo desencadeado nesse processo.

O compartilhamento de insumos se dá também no retorno de produtos, prática que incorpora o valor da sustentabilidade do ecossistema. O Galpão do Plátano e a Horta do Morro da Formiga têm nos pontos de coleta de óleo de cozinha e esponjas, assim como retorno de vasilhames, um espaço não somente para receber resíduos, mas também um ambiente de expressão de uma nova economia, baseada em novos tipos de transação, como aquela que busca praticar a semente do Vila Flores. Tal característica está subentendida na prática. Como é possível perceber na Figura 9, este ambiente de troca incorpora em si conhecimentos sobre a necessidade de retorno do material, sem comunicar de forma explícita a finalidade da prática.

Figura 9 - Ponto de coleta de esponjas no Galpão do Plátano



Fonte: Galpão do Plátano (2020)

O entrevistado do Locals Only explicita tal reflexão na fala: "[fazemos] retorno dos vasilhames, com retorno das embalagens para tentar criar novas formas econômicas".

Como é possível perceber, os ambientes de troca de insumos se utilizam de uma linguagem próxima e informal. Não expresso nas entrevistas, é possível observar que, internamente a outros espaços de feiras estão presentes ambientes de troca. É uma característica comum aos ambientes a sua interconexão. Na FAE, onde estão presentes muitas das iniciativas, é o compartilhamento de mudas e sacolas, como na Figura 10.

Figura 10 - Pontos de troca de sacolas e mudas na FAE



Fonte: FAE (2019)

Como comentado anteriormente, os ambientes de troca mantêm implícitos os seus diferentes significados. Aparentemente uma comunicação amigável, gentil e informal, o ambiente carrega valores relativos à criação de alternativas sistêmicas sociais, econômicas e ambientais.

Não orientado por insumos, mas sim por ideias, estão presentes nesses ambientes também a realização de conversas informais e as redes de profissionais. A troca, nesse caso, ocorre orientada ou não por temáticas centrais. Podem ocorrer pelo imprevisto, como é expresso na fala da entrevistada da Pitanga Gastronomia, ao comentar que "sempre que tenho a oportunidade, estou com alguém na rua, vou encontrar uma PANC e falar dela".

Há, por outro lado, a formação de redes de profissionais, que têm na troca o objetivo de formalização dos conhecimentos desenvolvidos. Com tal intuito, o Fórum de Agricultura Urbana e Periurbana surgiu em 2019, no qual estão presentes as iniciativas da Horta da Lomba e da Horta do Morro da Formiga. Esta última emergiu de tais encontros e contribuiu para a criação do fórum, em um processo retroalimentado.

Ambientes de aprendizagem

Os ambientes de aprendizagem comportam toda estratégia que envolve a estruturação de conhecimento para a transmissão por meio de espaços formais. Esses ambientes estão caracterizados por integrarem a viabilização financeira da iniciativa, porém, e sobretudo, incorporam estratégias de comunicação e marketing. Pela sua configuração fundamentada na maior sistematização e pesquisa, gerando aprofundamento do conhecimento, promovem a conexão a diversas temáticas relacionadas à ideia central da semente. Dessa forma, fornece estratégias capazes de alcançar sujeitos de diferentes ecossistemas. Sendo assim, são ambientes que promovem uma disseminação pelo aprofundamento das temáticas de interesse da iniciativa, usualmente relacionadas a toda a cadeia de alimentação sustentável. Constituem-se as estratégias em duas grandes categorias: produção de conteúdo e espaços de educação.

Entre a produção de conteúdo estão as mídias sociais (como blogs, lives, Facebook e Instagram) e os livros. Porém destacam-se também aqueles meios que geram relacionamentos mais próximos e de longo prazo. O principal formato são os grupos, por meio de Whatsapp ou Facebook Groups, além dos clubes de assinatura.

Na iniciativa Locals Only, o clube de assinaturas fornece, além de conteúdo, uma cesta de produtos orgânicos e artesanais uma vez por semana. Conforme fala do entrevistado, "[...] dentro dela [a cesta de produtos] a gente tem feito um fanzine com ilustrações e, atrás, sempre tem uma receita. Tenho falado sobre fermentação, incluído ingredientes não convencionais para as pessoas se adaptarem". No Crioula Curadoria, o clube oferece receita mensal e gratuidade em cursos ou produtos.

Dessa forma, a estratégia se mostra sugestiva, ao longo de comunicação continuada com os clientes. Concerne uma comunicação que busca semear as ideias da iniciativa por meio de uma linguagem que gera interesse pelo prazer, seja em modo de receitas, seja pela leitura agradável. Além disso, busca não se encerrar em si mesma, instigando a participação em novas experiências.

De forma semelhante, as redes sociais como Instagram, Facebook e Youtube se utilizam constantemente da linguagem sensorial dos alimentos, promovendo novas experiências, como as receitas com uso integral dos alimentos e PANCs. A partir disso, promovem a discussão de diferentes tópicos, evocando valores relacionados ao alimento sustentável, como nas figuras 11 e 12.

Figura 11- Post do Pitanga Gastronomia no Instagram



Fonte: Pitanga Gastronomia (2020)

Figura 12- Post do Locals Only no Instagram



Fonte: Locals Only (2020)

É nesses ambientes em que há maior didática, e, portanto, está presente a oportunidade de um maior aprofundamento de temas. Estão presentes aqui a conexão a temáticas diferentes da semente, como a relação da produção alimentar sustentável a processos de reparação social, como no post da Crioula Curadoria (figura 13), que desenvolve um dicionário que permite a relação das diferentes temáticas da semente.

Figura 13 - Post da Crioula Curadoria no Instagram



Fonte: Crioula Curadoria (2019)

Cursos e oficinas, trabalhos acadêmicos e eventos acadêmicos são espaços de educação que não somente disseminam, porém também são relevantes no processo evolutivo da semente. Iniciativas como Família Bellé, Horta da Lomba e Sítio Capororoca incorporaram em suas atividades o fornecimento de espaço para estudos acadêmicos, com foco em visitas e práticas de campo. Nesse sentido, a linguagem incorporada é aquela dos ambientes de experiência, sendo próxima, informal, afetiva e generosa.

A entrevistada do Sítio Capororoca conta: "Recebo bastante gente, alunos de doutorado e também de mestrado e da graduação aqui, da agronomia e da gastronomia". A entrevistada da iniciativa Pitanga Gastronomia relata a captura da semente da Família Bellé por meio do Encontro Nacional dos Estudantes de Biologia, ocorrido na propriedade da iniciativa.

5.3.3 Processos de apropriação

Compreende-se aqui que as estratégias para a apropriação contemplam uma semente cuja estrutura permite a sua recepção e adequação ao contexto, abrindo-se à criação de novos significados pelos sujeitos. A semente prepara-se, assim, para encontrar contextos em que lhe confirmam sentido e que possam lhe atribuir novos significados.

Os novos significados se dão a partir da conexão a novas temáticas, tanto em direção ao específico, a temas pontuais relacionados diretamente ao alimento, como em direção ao sistêmico, com temáticas que geram reflexão e diálogo em direção a um olhar para todo o ecossistema. No que tange o específico, neste ecossistema estão as novas práticas alimentares, sendo elas vegetarianismo e veganismo, conservação e uso integral dos alimentos.

As conexões sistêmicas realizadas ao longo dessa evolução aprimoram a característica também sistêmica que as sementes apresentam, com suas construções de novas relações subjetivas, sociais e ambientais. Refere-se, aqui, ao resgate de saberes, do uso consciente dos recursos e ao que se aproxima da economia circular³, ou seja, a uma visão contínua e cíclica de produção. Sendo assim, essas novas dimensões fornecem novas camadas relacionais com o

³ A economia circular propõe o uso de resíduos como matéria-prima, da mesma ou de outra indústria, mantendo o material em um ciclo produtivo.

alimento, sintetizada na fala da entrevistada da iniciativa Sítio Capororoca: "[...] a gente sempre fala da questão do lixo, a conscientização do uso da água. Não é só a produção sem veneno, mas a conscientização sobre o meio ambiente".

Dessa forma, os sujeitos geram a evolução da semente, pois são agregadas diferentes dimensões ao longo do ecossistema. No decorrer desse processo, a evolução aparece como um movimento espontâneo, como resultado do estímulo das estratégias anteriores que encontram eco nas relações ecossistêmicas.

Ao longo dessa coleta, são geradas novas reflexões e aplicações práticas à ideia central da semente. Diferentes formas de comunicação, muitas vezes comuns ao processo de disseminação, participam desse processo, estabelecendo as relações que fazem evoluir as sementes. Em alguns casos, essa evolução se dá no encontro entre os fenômenos, demonstrando, como citado anteriormente, uma interconexão entre eles.

No ecossistema de alimentação sustentável, identificam-se nas entrevistas (Apêndice C) algumas características desse processo de apropriação das sementes:

- Adequação às demandas do mercado: os sujeitos respondem ao estímulo da semente, atribuindo a ela significados condizentes à sobrevivência econômica da iniciativa, viabilizando sua existência no contexto.

- Adequação às demandas sociais: os sujeitos respondem ao estímulo da semente, atribuindo a ela significados relacionados às necessidades sociais latentes no contexto, viabilizando o papel da iniciativa como ator de transformação social.

- Estratégias de comunicação: formas de contato que viabilizam o diálogo e a colaboração em torno dos novos temas.

Adequação às demandas do mercado

A semente encontra a base cognitiva necessária para ser capturada, porém, para ser apropriada conforme seu contexto, são atribuídos a ela significados apropriados a sua existência e sobrevivência em determinado sistema econômico. Assim, a adequação às demandas do mercado envolve os processos necessários para a viabilidade prática da iniciativa, com adaptações no modelo de negócio, mudança do produto e do atendimento e adequação à cultura alimentar tradicional nas receitas.

A mudança do produto e do serviço e a flexibilização da escolha dos insumos está sintetizado na fala do entrevistado da iniciativa Locals Only: "a gente criou um

negócio, decidiu estar dentro do jogo. Um negócio [é aquilo que] dá lucro, para conseguir manter os empregos e as ideias que a gente acredita". A entrevistada da iniciativa Fermentô adaptou o próprio produto, pois, conforme ela, "[foi adaptada] a própria pizza. A ideia era alugar uma casa, morar em cima e fazer comida. Fazer pão de fermentação natural e cerveja. Mas tu vens pra cidade e as realidades começam a vir. Preços de aluguéis absurdos, a gente vai fazendo conta, projetando venda, vendo o que poderia ficar melhor." O mesmo acontece em função da aceitação e dos valores dos insumos. A iniciativa Pitanga Gastronomia conta que "Eu cozinho menos com PANC do que eu gostaria. Tem coisa que tem mais aceitação, tem coisa que tem menos aceitação."

Ou seja, a escolha do produto ou serviço não é essencial à semente. A materialidade obedece aos movimentos sistêmicos necessários para viabilizar um objetivo mais amplo. É central, como dissertado na constituição da semente, a manutenção de valores e da forma de vida do sujeito.

Adequação às demandas sociais

A adequação às demandas sociais é uma característica que contempla os ajustes necessários à atenção à diversidade de sujeitos do ecossistema e às demandas sociais urgentes. Esse atributo está relacionado a uma preocupação em contemplar as particularidades das comunidades em que estão situadas. Conforme a entrevistada da Horta do Morro da Formiga, é preciso "[...] lidar com a diversidade da cidade [...]", e a da Horta da Lomba, são necessárias "[...] adequações das pessoas com crenças e culturas diferentes [...]".

Na Horta da Lomba, espaço periférico da cidade, incorporar a iniciativa ao contexto faz evoluir a semente para atender a públicos com demandas também psicológicas. A iniciativa adaptou-se para ser um espaço que incorpora uma vivência terapêutica e de subsistência. A entrevistada comenta que a iniciativa existe para "[...] trabalhar as pessoas, que têm muito a trazer, mas têm [que lidar com] violência doméstica [...]".

As demandas sociais também estão presentes na adaptação dos preços, de forma a abranger sujeitos vulnerabilizados, como é o caso da iniciativa Crioula Curadoria. Moradora de bairro periférico, a idealizadora da iniciativa busca, com a modulação de preços dos cursos, pensando em "[...] bolsas para quem não pode pagar [...]", manter o diálogo com camadas sociais diversas. Nesse sentido, essa

característica do processo de apropriação se mostra essencial para ampliar a inclusão de sujeitos diversos ao ecossistema. Essa característica aparece no mapa do ecossistema aqui apresentado como uma evolução temporal em direção à conexão com projetos de reparação social, por exemplo.

Dessa forma, embora a adequação às demandas de mercado sejam uma estratégia para a apropriação de uma semente, está presente um processo de contraposição a esse sistema tradicional, seja por meio dos métodos de comunicação, que buscam a difusão de novos sentidos no ecossistema, seja por meio de adequações às demandas sociais.

Estratégias de comunicação

A comunicação auxilia na constituição das temáticas, viabilizando o diálogo e a colaboração na construção de novas relações. Como mencionado anteriormente, são comuns à disseminação. Ao longo dessa evolução, observa-se um processo de afecção mútua, pois o que é a semente é também o próprio processo de apropriação e evolução da semente. Ou seja, quando semeia, a própria iniciativa transforma a semente. No Sítio Capororoca, a vivência no espaço pela rede Wooff permite não somente uma disseminação, mas também a evolução por meio da troca. Conforme a entrevistada, "[...] com isso tem trocas muito intensas, às vezes um mato aqui é um tempero na Colômbia".

Os processos de apropriação giram em torno, sobretudo, da troca com novos atores, com contribuições externas que ocorrem especialmente por meio da prática. Isso se dá porque alguns conhecimentos não são consolidados ou registrados e porque a prática no contexto se mostra essencial para a adaptação. Promove-se, assim, um processo que é principalmente baseado na experimentação, expresso em falas como "[...] [aprendemos] através da prática, tentativa e erro. Nesse terreno a gente faz muita coisa na base da experimentação", da entrevistada da iniciativa Morro da Formiga, ou "a gente agora está testando muitas coisas [...]", do entrevistado da Locals Only.

Outra forma de realizar esse processo é por meio de eventos, como palestras, debates e oficinas, conversas com a comunidade e redes de profissionais. Este último é realizado por meio de estágios, encontros e fóruns, como o Fórum de Agricultura Urbana e Periurbana, um dispositivo criado pelas próprias iniciativas para a manutenção do diálogo entre elas.

Estas formas são, portanto, previstas pelos próprios sujeitos que capturam a semente, demonstrando interesse, uma intencionalidade também na evolução das ideias que circulam pelo ecossistema. Nessa intencionalidade, no entanto, têm espaço o acaso e o imprevisto, ocorrendo a partir do contato com práticas. É o que demonstra a fala da entrevistada do Galpão do Plátano, ao dizer que "fui participar de uma troca de sementes com um grupo de produtores da RAMA, que passam o dia inteiro juntos. Trocam ideias e trocam as sementes crioulas", assim como a da entrevistada do Sítio Capororoca, que comenta que a evolução ocorreu "[...] [a partir do] convívio com o Valdely, a gente fazia mil coisas. A gente queria identificar as plantas e aprender a cozinhar com elas". Como na fotografia 3, o diálogo ocorre em meio ao manuseio da colheita da horta.

Fotografia 3 – Encontro dos integrantes da Horta da Lomba

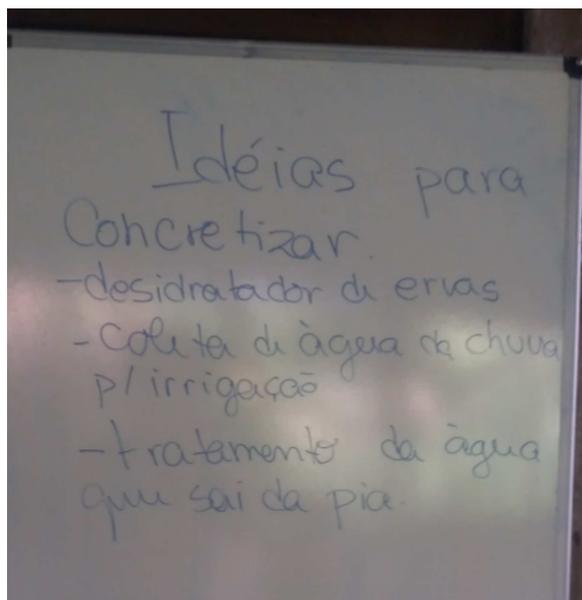


Fonte: Registrada pela autora

Porém esse processo também ocorre com os atores internos, por meio de práticas como reuniões, criação de banco de ideias e conversas pelo Whatsapp. São reuniões esporádicas para a revisão de resultados. As principais discussões, com levantamento de novas ideias que fazem evoluir a semente parecem se dar, no entanto, por meio de espaços de troca continuada e não programados. É o caso do Whatsapp e de bancos de ideias. Conforme a entrevistada do Morro da Formiga, "o Whatsapp resolve um monte de coisa". Conforme ela "tu tem uma dúvida, uma coisa, e coloca ali e o pessoal procura ajudar. A gente também marca as reuniões e mutirões". Dessa forma, o Whatsapp permite conectar ideias de forma indireta e assíncrona, ampliando o diálogo para além de momentos programados, além de ser um facilitador na gestão do projeto.

A iniciativa Crioula Curadoria conta também com grupo de Whatsapp, e além disso realiza bancos de ideias individuais, os quais são trocados eventualmente entre as integrantes. A estratégia é utilizada em outras iniciativas de forma centralizada no espaço físico, como é possível observar na Horta da Lomba, em que há registros pelo espaço de ideias e proposição de processos, como na Fotografia 4.

Fotografia 4 – Quadro de ideias da Horta da Lomba



Fonte: Registrada pela autora

Dessa forma, é possível identificar diferentes processos que permitem não somente a troca, mas também o registro das ideias, de forma a facilitar a comunicação para novos processos de seeding. É o caso dos registros em Whatsapp, bancos de ideias e mesmo aqueles realizados em reuniões. Ao mesmo tempo, de forma descentralizada, esse registro também ocorre com o resultado de eventos e trocas profissionais, por exemplo, confundindo-se, neste caso, com o próprio processo de seeding, como anteriormente citado.

6 DISCUSSÃO DO CASO: A SEMENTE E O SEEDING PARA A INOVAÇÃO SOCIAL

A compreensão adotada como resultado do percurso realizado nesta pesquisa é a de que o seeding para a inovação social responde à proposição de um processo de evolução das inovações sociais. O seeding constitui-se como um processo que combina a comunicação de uma cultura e a promoção das relações sociais para a disseminação e a apropriação das inovações sociais, visando a sua evolução. Para isso, compreende a necessidade da abertura e da incompletude para oferecer a livre interpretação, buscando no ecossistema a criação de novos significados.

O seeding comunica um conjunto de práticas e valores capazes de desenvolver culturas de participação e fazer reverberar um discurso e emergir os novos significados, capazes de encontrar no acaso e no devir da vida social as relações para inovações que acompanhem as idiossincrasias contextuais e a transformação social. Para tanto, promove ambientes e recursos para a participação dos sujeitos no desenvolvimento de inovações, sendo o papel destes essencial na criação de inovações sociais e, em última instância, das condições para uma sociedade sustentável.

Percebido desse modo, torna-se o efeito mais importante do seeding a evolução das inovações e seu crescimento em rede, fazendo reverberar seu discurso e gerando culturas de participação entre sujeitos e iniciativas.

Seu modo de fazer tem por princípios a intencionalidade da disseminação e a generosidade. Com esse objetivo, o seeding orienta a ação projetual para a criação de sistemas abertos, as sementes, capazes de serem disseminados e apropriados em diferentes contextos, por meio de estratégias para a sensibilização, a conexão e o encorajamento à ação. A semente é um conceito projetual aberto e incompleto, compreendido a partir de um conjunto de práticas e valores que constitui a inovação do ecossistema. De forma viva e generosa, a semente busca contribuições para dar origem a novos significados e, portanto, também gerar inovações.

Trata-se de um processo que é projetual, mas é também um processo de significação, buscando a inovação de significados ao desencadear relações por meio da sensibilização para temáticas relacionadas à inovação social. Para tanto, as estratégias são elaboradas pelo designer-empREENDEDOR considerando seu

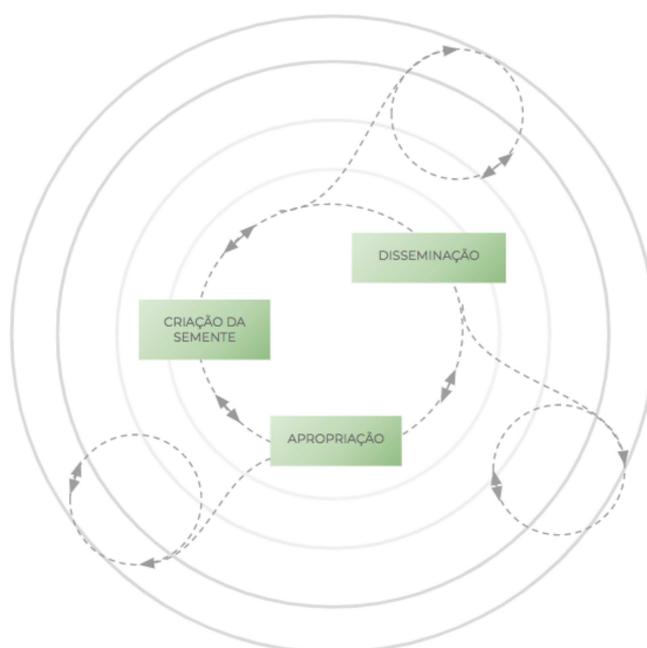
ecossistema de atuação, aproveitando-se das possibilidades das relações sistêmicas para, por meio de ambientes de inovação, conectar os sujeitos e encorajar a ação projetual.

O seeding existe se e quando estão inter-relacionados e interdependentes os processos de criação da semente, de disseminação e de apropriação, sendo todos eles necessários para que esta estratégia seja praticada. Entende-se que possam derivar ambiguidades linguísticas da nomeação do modelo SER, sendo naquele o seeding a própria etapa de disseminação aqui proposta. Neste estudo, a disseminação é o processo e o seeding constitui o sistema de processos articulados.

Em síntese, o processo de seeding contempla, conforme figura 14:

- a) processo de criação da semente: a criação de sistemas abertos e incompletos constituídos de ideias inovadoras.
- b) processo de disseminação: contempla a disseminação da semente, constituído da criação de estruturas que tornem atrativas e viáveis as sementes.
- c) processo de apropriação: considera o reconhecimento de sentido na semente e a abertura à criação de novos significados conforme condições contextuais, agregando-lhe novas dimensões.

Figura 14 - Diagrama dos conceitos do processo estratégico de seeding



Fonte: Elaborada pela autora

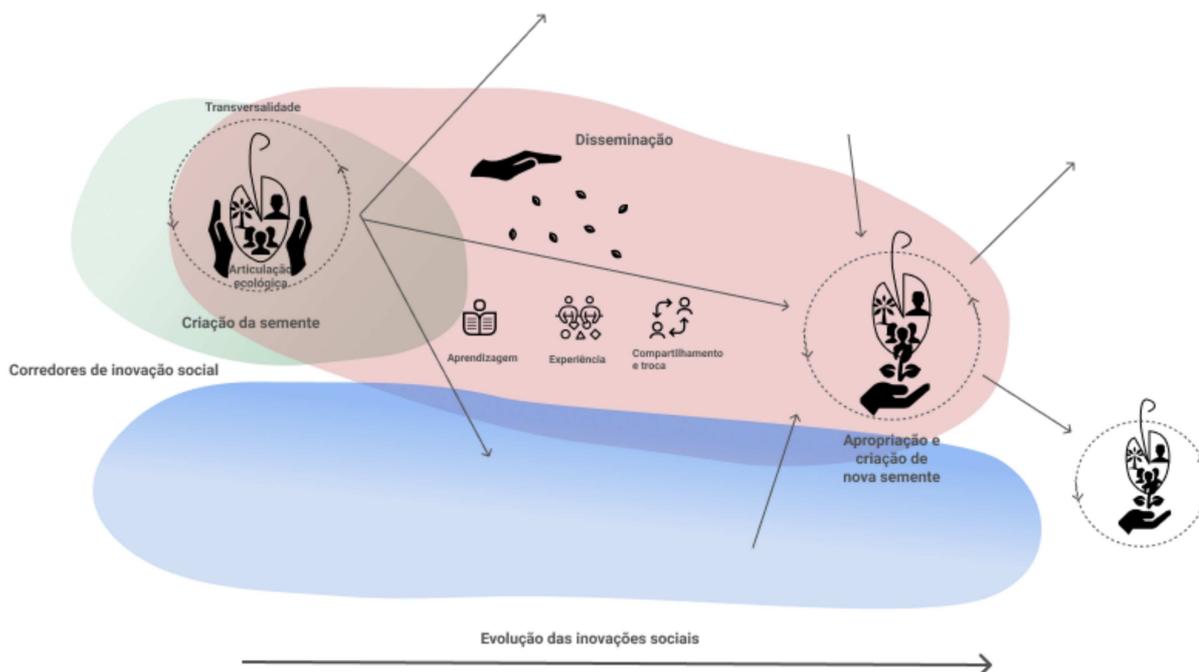
Os processos de disseminação e de apropriação, frequentes nos ecossistemas de inovação social, auxiliam aqui na elaboração da semente. Já o processo de evolução se apresenta como processo espontâneo, decorrente dos demais processos, para o qual não são desenvolvidas estratégias para que ocorra.

Como demonstra a análise operada, a criação da semente pode ocorrer sem uma intenção especificamente voltada a um processo de seeding. Por meio das elaborações propostas por esta dissertação, sugere-se que os designers, os designers-empresendedores e os demais profissionais elaborem intencionalmente sementes voltadas para este escopo.

Nesse sentido, o processo de seeding, a partir da criação de sementes, precisa antever para favorecer a possibilidade de apropriação do conceito de projeto. Antecipar a apropriação significa compreender que há condições ambientais necessárias para receber as sementes. No âmbito das inovações sociais, o seeding se associa às possibilidades de exploração das redes, encontrando no que Lévy (2011) chama de inteligência coletiva a base cognitiva para a organização e a motivação que conferem sentido à semente. A semente encontra evolução à medida que ativa diferentes bases cognitivas, em diferentes contextos no ecossistema, aproveitando-se da capacidade de autonomia dos sujeitos, dando início a novos processos de seeding, e assim de forma contínua.

No processo (conforme Figura 15), denominamos designer-empresendedor aquele que desenvolve a inovação e a dissemina de forma estratégica. Os sujeitos empresenedores são aqueles que participam do processo e desenvolvem sua iniciativa, ou seja, a materialização de um projeto, porém sem intencionalidade na disseminação.

Figura 15 - Diagrama do processo estratégico de seeding



Fonte: Elaborada pela autora

A figura 15 demonstra o processo que será detalhado nas seções seguintes, iniciando-se na criação de uma semente pelo designer-empendedor. A semente está localizada em uma intersecção de membranas, ou seja, presente em diferentes corredores de inovação. A semente é composta por elementos que articulam perspectivas ecológicas, dando origem ao desenvolvimento de uma identidade responsável pela transformação transversal do sujeito, da comunidade e do seu meio.

Por conseguinte, a etapa de disseminação demonstra a difusão das sementes no ecossistema, por meio da configuração de diferentes ambientes que estabelecem a relação com os sujeitos. São esses ambientes os de aprendizagem, compartilhamento e troca e experiência.

A apropriação representa a reação e a adequação às condições contextuais, dando origem a novos significados condizentes com o contexto, reconfigurando-se e dando origem a nova semente.

A figura 15 exemplifica o carácter infinito e transversal do processo, que ocorre de forma contínua, com flechas que seguem para fora do corredor, conectando-se a diferentes corredores de inovação, como se verá a seguir.

6.1 O SEEDING E O DESIGN ESTRATÉGICO

O processo aqui apresentado agrega ao design insumos conceituais e metodológicos a uma difusão que se alia ao conceito de estratégia, aqui abordada desde as compreensões de Zurlo (2010) e Morin (2005). Para Morin (2005), a estratégia permite a modificação no curso da ação, respeitando e se utilizando dos acasos. A isso, Zurlo (2010) agrega o papel da construção coletiva, realizada por meio de diálogo, da conversa e da negociação, dando-se, assim, um conhecimento que se constrói na prática.

O seeding dialoga com o conceito de estratégia aqui proposto, com centralidade na construção coletiva e no acaso, no encontro das possibilidades encontradas nos diferentes contextos. O seeding propõe uma disseminação que não busca a escala ou a seguimento de diretrizes de uma organização. As ideias disseminadas têm caráter mais propositivo e sugestivo, sendo significadas pela contribuição de um grande número de pessoas.

Sendo assim, o seeding transcende a perspectiva de modelos, mas, em uma conjuntura de incertezas, se entrega às possibilidades do devir. Agrega à sua esfera, como o design estratégico, os contextos socioculturais, o potencial das redes e os efeitos de sentido (PPG DESIGN UNISINOS, 2014). Além disso, reconhece a possibilidade de autonomia dos sujeitos, como um ambiente flexível em que é possível mover-se de forma livre e crítica.

O seeding dialoga com as necessidades de improvisação em um mundo imprevisível, de problemas mal definidos e complexos, e com princípios de processos democráticos, como a participação e a construção “de baixo para cima”. Diante da possibilidade de aproximar o desenvolvimento de inovações das diferentes realidades, o seeding pode potencializar a ação dos sujeitos, assim como buscar reverter comportamentos passivo.

Em perspectiva metaprojetual, a estratégia se propõe a ampliar o espaço do design permitindo a crítica e a criatividade ao fornecer as bases para a interação. A isso, é possível se aliar à perspectiva de Vassão (2010) que soma, por meio do metaprojeto, a ideia do desenvolvimento da autonomia. O método proposto pelo autor permite não somente a evolução a partir de um código, mas a liberdade na projeção. O autor compreende o metaprojeto como uma Arquitetura Livre, um “[...] campo de ação, o espaço de projeto, o contexto no qual e como o projeto poderá

ocorrer” (VASSÃO, 2010, p. 94). Vassão se inspira no conceito de software , que “[...] se refere à liberdade dos usuários executarem, copiarem, distribuírem, estudarem, modificarem e aperfeiçoarem o software” (O QUE É SOFTWARE LIVRE, 2009), assim como o *open source* - do qual o software livre se difere principalmente por agregar ao discurso questões éticas. Ambos os conceitos apresentam em sua centralidade a possibilidade de alteração dos sistemas.

Segundo o autor, é a liberdade que garante o acesso e à expressão da subjetividade, motivando a participação. Assim, passa a ser aplicado “[...] a uma visão descentralizada, distribuída e colaborativa da criação e do projeto” (2010, p. 23). Essa abertura se alia, assim, às possibilidades das reflexões que se dão no devir social, resultando em um design generativo em que não há a possibilidade de uma realização última.

Por isso, o seeding não pode impor regras e normas, mas acessa a criação a partir do diálogo coletivo e no uso, se desenvolvendo sobretudo pela entrega de questionamentos. É por isso que o seeding apresenta potencial no design para as inovações sociais, pois não constitui necessariamente estratégias que se proponham a resolver um problema social, mas estratégias que promovam uma sustentabilidade por meio do desenvolvimento da capacidade de ação dos sujeitos. Permite, dessa maneira, que a ideia se transforme junto com a comunidade, promovendo novas formas de se relacionar e viver por meio do desenvolvimento de discussões socialmente relevantes, preservando o sentimento de auto-organização e autogeração. Esse movimento iterativo é a base para a constituição de um processo a que o seeding para a inovação social se propõe, a partir do qual se apresenta não como um processo vertical ou centralizado, mas se aproveita das relações sistêmicas para disseminar ideias e, a partir delas, encontrar múltiplas capacidades generativas.

O designer aqui opera na convergência, tensionando e coordenando os fluxos de conhecimento e distribuindo-os de forma a ativar as possibilidades de inovações. Como um designer que projeta de forma prospectiva e transicional, o designer estratégico visualiza em cenários futuros a possibilidade de operar como plataforma transdisciplinar das redes projetuais (PPG DESIGN UNISINOS, 2014), fazendo evoluir as estratégias.

Zurlo (1999) identifica o designer estratégico como líder de um projeto coletivo pelas capacidades de leitura e interpretação da realidade, de projeção de

caminhos a partir dessa interpretação e de tornar visíveis e compartilháveis as visões de mundo, assim todos os atores passam a partilhar dessa visão. O designer lida com o conjunto das relações do ecossistema que, por processos sistêmicos de significação, têm como resultado o constante inesperado. Lida, assim, com o permanente vir a ser do processo projetual, catalisando e organizando o projeto (FREIRE, 2014)

6.2 O SEEDING E OS PROCESSOS DE DIFUSÃO DA INOVAÇÃO

O seeding é, desse modo, uma proposta alternativa a modelos de difusão da inovação já trabalhados no design. Esse processo se apresenta como distinto da replicação e da amplificação, promovendo um crescimento em rede que, por isso, faz evoluir as inovações.

Para Manzini (2008), a replicação é uma forma de escalar sem que se percam as qualidades relacionais da organização colaborativa. Mais do que aumentá-la, significa aumentar seu impacto por meio da multiplicação e da conexão em redes. O autor reconhece a necessidade adaptação e evolução a novos contextos, alertando para a incapacidade de replicar grupos de pessoas, sendo assim, o que é replicado não é o caso ou a comunidade criativa, mas a ideia de serviço. Ou seja, não se trata de replicar o caso, que não pode ser planejado, visto o seu enraizamento ao contexto e as características dos seus promotores locais, mas de "[...] como gerar condições para tornar a replicação de suas ideias de serviço mais provável" (MANZINI, 2008, p.90).

Para o autor, a ideia de serviço ou negócio é o seu modelo organizacional e econômico, sua arquitetura sistêmica e os atores envolvidos, assim como suas motivações, relações e trocas. As estratégias de franquias e *formats* exemplificam bem o tipo de difusão proposta pelo autor. Ainda que passíveis de adaptações a diferentes contextos, as duas experiências oferecem procedimentos padrões a serem seguidos para a reprodução de um modelo de projeto, sendo, portanto, modelos fechados à criatividade daqueles que o recebem e centralizados demais, não permitindo emergir qualidades relacionais no contexto (MANZINI, 2008).

Os toolkits, por outro lado, podem apresentar-se em forma mais genérica, estando abertos a sem responsabilidade em resultados finais pré-definidos. Essa ferramenta tem seu enfoque na realização de atividades específicas, mas pode ser

adaptada a diferentes necessidades e objetivos. O toolkit se apresenta como um recurso de projeto que pode ser útil ao seeding, porém não pode se encerrar nele. Isso porque a confecção de um toolkit envolve um fechamento em códigos pré-definidos, a constituição de instrumentos a partir de significados já anteriormente constituídos.

Murray *et al.* (2010) constatam que a maioria das ideias sociais se espalham por replicação, por fornecerem um processo mais simples, modular e que não exige novas habilidades. Porém é por emulação que elas se adaptam ao contexto, ainda que exijam mais investimento e habilidades. Nesse sentido, não encontram soluções diretas, e sim uma coevolução, muito diferente de uma inovação de mercado:

A economia privada está estruturada para reservar os benefícios de uma inovação para sua própria organização ou para aqueles licenciados ou franqueados dispostos a pagar por ela. A economia social - sendo principalmente orientada em torno de missões sociais, favorece a rápida difusão de uma inovação, ao invés de mantê-la privada. Esta é uma das razões pelas quais a economia social tem menos compulsão para o crescimento organizacional e mais para a rede colaborativa como uma forma de compartilhar inovação. (Murray *et al.*, 2010, p.83, tradução nossa)

Essas diferenças criam um processo de interação e modificação semelhante a um fluxo, ao que os autores denominam "difusão generativa", sendo generativa em função das diferentes formas assumidas e difusa por sua característica caótica e desordenada. Ser generativa indica a impossibilidade de um fim, resultado de intencional falta de controle e liberdade interpretativa. Porém os autores sugerem que, para ser bem-sucedida é preciso que as pessoas adotem a inovação, e por isso a difusão precisa encontrar oferta e demanda eficazes, sendo a oferta as evidências de funcionamento da inovação e a demanda a disponibilidade de pagar os seus custos.

Outro tipo de difusão desenvolvidos por Penin e Stasowski (2016), a amplificação (Amplify) se propõe a "amplificar" as vozes das comunidades criativas, a amplificação busca "[...] criar infraestrutura para a expansão e replicação de práticas sustentáveis" (2009, p.7). Ao compreender que muitas inovações carecem de estrutura para promover seu maior alcance, o projeto Amplify se propõe aprender sobre as inovações sociais locais e projetar com as comunidades estimulando o diálogo a partir de exemplos de práticas sustentáveis de outros lugares do mundo, o

que os motiva e inspira a obter mais informações sobre as necessidades do próprio contexto.

Dessa construção, segue-se o desenvolvimento de um workshop, demonstrando estratégias de design, e fornecendo um toolkit aos interessados, insumos para a implementação de atividades e desenvolvimento de inovações sustentáveis, permitindo, com isso, disseminar práticas sustentáveis no contexto. O processo também transforma o parceiro local em um Hub de Inovação Social, uma forma de tornar permanente a criação de comunidades criativas no local.

Assim, o Amplify realiza a ponte entre os diferentes contextos, carregando inspirações e fornecendo ferramentas para que as próprias comunidades criativas reflitam e disseminem suas ideias. O designer, nesse caso, opera na identificação, na coleta das informações e no fazer ver (ZURLO, 2010), a partir do que promove diálogos por meio da ampliação do espaço de design.

Outros trabalhos da rede DESIS coletam e “codificam” casos, como pode-se verificar em Meroni (2007) e Manzini e Jégou (2003), podendo o processo de relato das experiências realizadas em diferentes contextos serem compreendidos como criações de sementes. Por conseguinte, os relatos acabam por se disseminar pelos diferentes laboratórios da rede.

Sendo assim, diferente de um seeding de base tecnológica, considera-se aqui a possibilidade de codificação de forma distinta. Não se trata da representação de um conjunto de informações a ser decifrada com precisão e eficiência, assim como também não se organiza sistematicamente com o fim de abreviar sua compreensão. Aqui, considera-se que as inovações não estão presentes no campo tecnológico, mas no do significado, campo em que se busca ampliar as possibilidades de compreensão para permitir infinitas interpretações.

Para exemplificar essa codificação, Michelin (2017) encontra no uso de toolkits e manuais em processos de amplificação de Penin *et al.* (s/d) a possibilidade de uso dessas ferramentas também no seeding. Conforme a autora, a criação de modelos de comunidades criativas (CCs) por meio de toolkits e manuais, por exemplo, pode ser praticável, sendo a CC é a versão inicial de uma organização colaborativa. Sendo assim, os toolkits e manuais podem fornecer ideias e recursos de projeto por meio da “[...] força do lúdico, do imagético, do tangível, para reunir ao redor de si, em ação projetual, os atores que formarão novos territórios-CC” (MICHELIN, 2017, p.180).

Nesse sentido, tem-se que, ao utilizar-se de estratégias, o seeding associa-se à ideia de disseminação, conceito que diferencia-se aqui pela propagação contínua e potencialmente sem fim, pois é livremente interpretada e modificada, resultando na evolução das inovações.

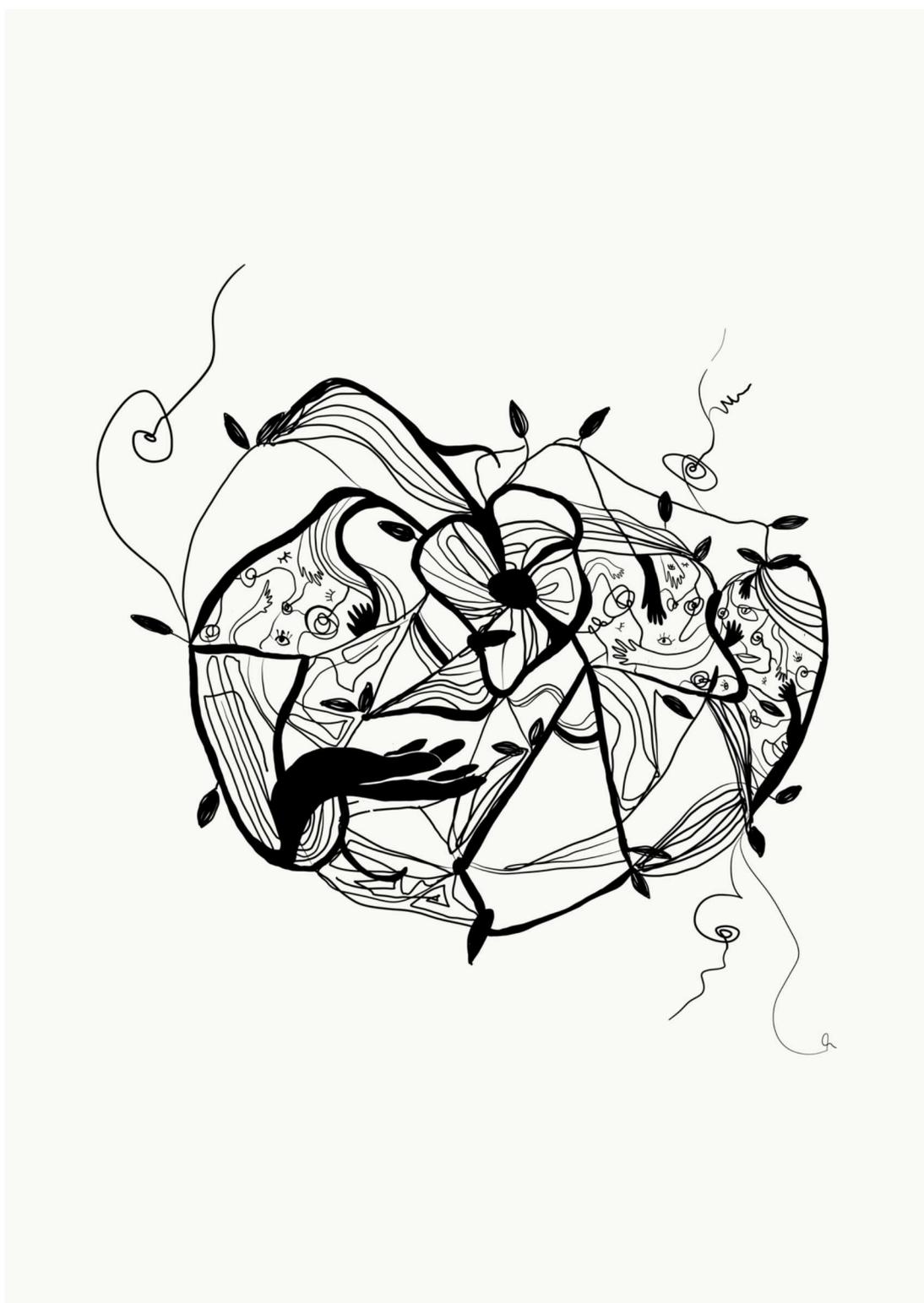
A seguir, os três processos identificados por esta pesquisa são conceituados e suas estratégias delineadas. Cada processo é sintetizado por uma ilustração, resultado de um exercício de expressão visual abstrato que busca manter viva a metáfora da sementeira. Nesse sentido, intencionou-se realizar uma visualidade do seeding que contemple o sistema natural como parte não somente da metáfora, mas também da compreensão ecossistêmica dos processos, ao mesmo tempo em que atende à complexidade dos sistemas sociais.

As ilustrações foram realizadas pela artista Giovanna Castilho por meio da ativação da sensibilidade da artista em relação à temática. No exercício, buscou-se evocar referências vivenciadas pela artista a partir da descrição, em texto, áudio e por meio do envio da Figura 15, do seeding e seus três processos. Foi ressaltada a não necessidade de representação literal, porém criativa e conforme interpretação da artista.

Como resultado, foram apresentadas duas versões ilustradas para os processos. A escolha foi realizada pelo alinhamento maior à compreensão da autora da pesquisa sobre os conceitos trabalhados, com o retorno para alguns ajustes, pois estes poderiam auxiliar na melhor compreensão dos processos como dinâmicas sociais, descentralizadas e não hierárquicas.

6.1 AS SEMENTES DA INOVAÇÃO SOCIAL

Figura 16 - Ilustração abstrata da semente



Fonte: Elaborada pela artista Giovanna Castilho

As sementes são ideias de iniciativas social e culturalmente inovadoras no ecossistema, conceitos de projeto que, ao serem colocados em prática, desencadeiam um processo de disseminação. Trata-se de um conceito projetual aberto e incompleto, desenvolvido a partir de um conjunto de práticas e valores.

As sementes são inovações sociais, ou seja, um tipo de inovação que provoca novas formas de relação, despertando o potencial de transformação dos sujeitos e comunidades. Para além disso, no entanto, é uma ideia de projeto desenvolvida de forma generosa para, ao ser colocada em prática, constituir-se como conceito em busca de novos significados.

As novas relações estabelecidas no ecossistema podem vir a transformar práticas e o próprio ethos dos contextos em que a semente é inserida, construindo uma identidade transformadora da sua estrutura subjetiva e social. No encontro com os contextos, a estrutura da semente também se modifica, ainda que sempre mantenha valores e práticas comuns àquela que lhe deu origem. A semente compreende que suas práticas e valores podem e precisam ser evoluídos, adaptando-se à própria evolução da sociedade.

Abaixo, são descritas as características centrais da semente para a inovação social, sendo elas:

- 1) transversalidade: a presença da semente em diferentes corredores de inovação e ecossistemas, gerando sua interconexão.
- 2) articulação ecológica: o esforço de integrar as dimensões subjetiva, social e ambiental para uma transformação transversal.
- 3) incompletude e abertura: a intencionalidade em ser inacabada e generosa e, por isso, constituindo-se como propositiva, sugestiva e questionadora.

Transversalidade

A primeira característica possível de salientar está na transversalidade da semente, em que seu conteúdo não está relacionado somente a seus produtos e serviços relacionados, extrapolando a prática experienciada pelos sujeitos que manuseiam a semente. Desse modo, as sementes não tratam de práticas específicas, mas carregam temáticas úteis a diferentes ecossistemas, sendo transversal. Uma semente contempla, assim, um olhar ecossistêmico, a partir de uma compreensão da realidade como as diferentes relações estabelecidas.

Dessa forma, busca maior força de operadores da dimensão ética e cultura, em contraponto a operadores mercadológicos. A forma da semente configura-se conforme esses operadores, não sendo particularmente relevantes as regras e códigos de adequação ao mercado, mas sobretudo provocações e princípios que se refletem em modelos de negócio. Buscam, portanto, não promover práticas hegemônicas, mas incitar reflexão para o desenvolvimento de novas possibilidades.

Nesse sentido, estão presentes fragmentos de diferentes conceitos, tópicos sobre os quais os sujeitos possam reagir e, assim, são estímulo ao diálogo, sendo temáticas estão conectadas a princípios e valores da iniciativa. Nesse sentido, seu interesse está em explorar seus possíveis significados e combiná-los no ecossistema para, assim, constituir-se e relacionar-se na busca por gerar soluções sociais.

No ecossistema da alimentação sustentável, a iniciativa Família Bellé, por exemplo, constitui uma semente de muitas novas iniciativas. Estruturada como uma inovação na produção e comércio de PANCs, o que semeia está além do seu serviço. O que a Família Bellé semeia são temáticas relacionadas a políticas ambientais e sociais e à cultura alimentar, entre outras.

O caso do Vila Flores, semente comum a diferentes ecossistemas, é uma inovação de espaço colaborativo de trabalho. Porém, como semente que está em constante busca, comunica conhecimentos relacionados a valores como a sustentabilidade ambiental, social e econômica e arte e a educação, conforme a iniciativa, "[...] desenvolvendo ações junto à comunidade do nosso bairro com o propósito de impactar significativamente a forma como vivemos a cidade. (VILA FLORES, s/d). Os tópicos são difundidos para discussão livre e crítica. Significam temáticas essenciais à inovação desejada, porém que podem ser questionadas e ampliadas em termos teóricos e práticos.

Articulação ecológica

A semente realiza o esforço de contemplar a presença das dimensões subjetiva, social e ambiental, promovendo uma forma de reintegração e descompartmentando o eu e o outro e o eu e a natureza. O designer empreendedor busca estar sempre integrando tais dimensões, conectando-se à comunidade, ao ambiente e a si mesmo e seus valores.

Assim, realiza uma transformação que está presente em todas elas, de maneira transversal. O exemplo é a construção de uma nova temporalidade do sujeito, que está interconectada à temporalidade do outro e à temporalidade da natureza, como em um processo de relação simbiótica.

A interconexão entre todas as dimensões, resultado dessa interação, dá origem à construção de uma identidade. Assim, integra em si uma visão comum de mundo que distingue a semente e o grupo que dela compartilha, promovendo um senso de pertencimento.

No mapa do ecossistema analisado percebe-se essa ampliação na abordagem da alimentação ao longo do processo. As sementes se acomodam de forma a, à esquerda, estarem presentes iniciativas com foco em produção e comercialização ambientalmente sustentáveis. Sua evolução resulta em iniciativas cuja articulação com dimensões social e subjetiva se caracterizam por um complexo conjunto de valores que a diferenciam e a tornam única.

Dá-se, desse modo, também um processo de subjetivação, pois o sujeito constitui-se no conjunto de elementos éticos e culturais da semente. A semente origina, portanto, não somente um negócio, mas a pessoa que dela se apropria.

Incompletude e abertura

No esforço de ser apropriada e evoluída no ecossistema, a semente se coloca como uma inovação generosa e sem intenções de ser acabada ou fechada em nenhum momento. Por isso, é propositiva, oferecendo questionamentos, provocações e sugestões.

Sendo assim, é um sistema "[...] aberto e infundável, aceitando 'a impossibilidade de uma realização última'" (VASSÃO, 2010, p.117). Assim como na incompletude do metaprojeto em Vassão (2010), o valor da semente não está na somatória de informações, mas daquilo que é construído no cotidiano. Nesse sentido, a principal entrega são os questionamentos (VASSÃO, 2010), promovendo a expressão da subjetividade e a participação, o que permite o compartilhamento e a construção continuados de conhecimento.

A busca por inovações que se constroem nesse devir move a semente em direção ao pensamento ecossistêmico, sendo suas temáticas e recursos tramados a partir dessa perspectiva. Para isso, a semente constitui-se como um sistema aberto, em constante troca com o ambiente.

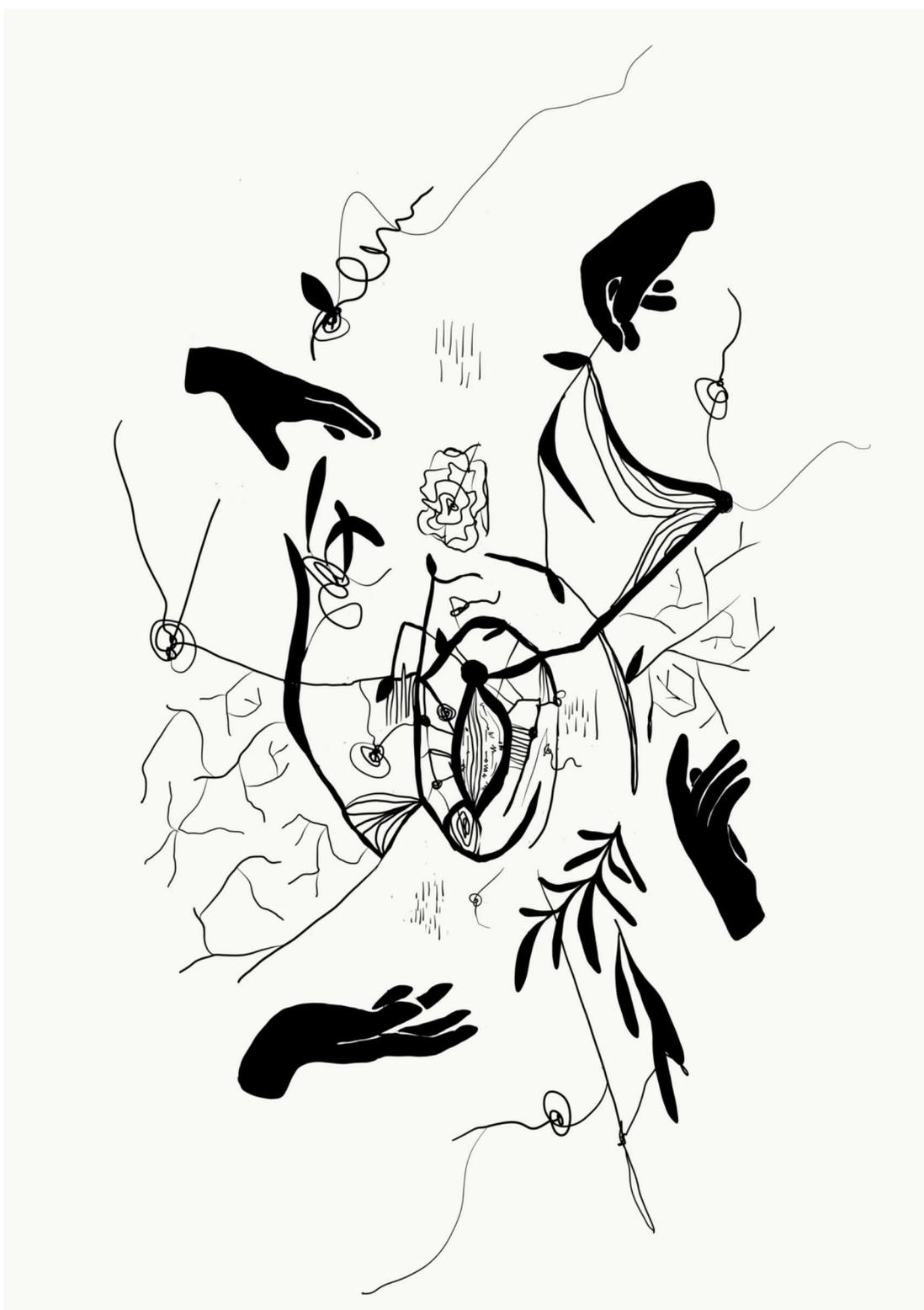
A semente resulta, nesse processo, como etapa inicial e necessária ao seeding, porém é também dele resultado, em um movimento recursivo (MORIN, 2015). Os efeitos do movimento evolutivo ecossistêmico da semente retroagem sobre as causas da conformação de novas sementes. Morin (2015) observa que o produto e os seus efeitos são também causadores e produtores do próprio processo, sendo, sob essa análise, os estados finais necessários aos estados iniciais.

Tal compreensão é essencial à ideia de autoprodução e auto-organização, conforme o autor. Nesse sentido, seguindo-se ao raciocínio de que o todo está na parte e a parte está no todo, sendo a parte capaz de regenerar o todo, ao se autoproduzir e auto-organizar, a semente organiza também o próprio meio em que está inserido. Morin (2015) denomina tais processos de auto-eco-produção e auto-eco-organização.

Sob esse prisma, o design se insere como ator na sistematização e potencialização das sementes diante da identificação do sentido de urgência em temáticas específicas. Operando na convergência das informações contidas, poderia configurar novas sementes, levando em consideração, no entanto, o impreciso, o incerto e a dúvida. Dessa forma, ao inseri-la no contexto, aumenta seu potencial de desencadear o processo de seeding.

6.2 PROCESSO DE DISSEMINAÇÃO E SUAS ESTRATÉGIAS

Figura 17 - Ilustração abstrata do processo de disseminação



Fonte: Elaborada pela artista Giovanna Castilho

A disseminação contempla as estratégias envolvidas para o desencadear do movimento ecossistêmico da semente, colocando-a em contato com novos sujeitos. O processo reúne em si os elementos necessários ao semear da semente, tornando-a atrativa e viável.

As estratégias de disseminação pressupõem a criação de espaços abertos e solidários. O princípio da abundância rege as relações, portanto, o diálogo e a colaboração são facilitados por dispositivos de conversação, baseados sobretudo em experiências e trocas, como os próprios locais onde a inovação foi aplicada e os objetos que compõem a inovação. Dessa forma, além do disseminar da semente, as estratégias englobam o fornecimento de recursos de projeto, além de uma linguagem que proporciona o desencadear da reação dos sujeitos.

Portanto, as estratégias para a disseminação comportam:

- a) o ambiente de inovação e sua semente;
- b) recursos do projeto, como ferramentas, técnicas, métodos ou processos para o diálogo e a colaboração, como forma de ativação da criatividade social e da inteligência coletiva;
- c) uma linguagem evocativa, que tem a capacidade de provocar a lembrança, resgatar a memória e os valores.

Ambientes de inovação

Na disseminação das inovações sociais, optou-se por denominar os sistemas construídos nesse processo de ambientes de inovação, estruturas que carregam as sementes e as demais estratégias para disseminá-las. Ou seja, colocam-nas à disposição do ecossistema ao mesmo tempo em que geram as condições técnicas e sociais para a sua evolução.

A semente é questionadora, por aberta e incompleta que se apresenta; o ambiente de design quer despertar o conhecimento tácito e a expressão da criatividade. A semente quer ser propositiva; o ambiente cultiva o diálogo e a colaboração para a ativação da inteligência coletiva. A semente é sugestiva; o ambiente fornece recursos de projeto para encorajar a ação. Além disso, o ambiente de design quer tornar a semente interessante, gerando curiosidade e trazendo à tona memórias e valores.

Os ambientes de inovação permitem que a comunicação também se dê de forma indireta e assíncrona, potencializando a disseminação no ecossistema. Os ambientes podem ser de experiência, de compartilhamento e troca ou de aprendizagem, porém sua estrutura pode ser descentralizada, não hierárquica e caótica, como é possível ocorrer em ambientes virtuais, como as redes sociais.

Independentemente de serem físicos ou virtuais, os ambientes são capazes de comportar o conhecimento da semente e servir de repositórios de conhecimento, ao serem abertos ao diálogo e à colaboração. Por isso, os ambientes de inovação não aparecem como estruturas fechadas, mas são cambiantes, tendo por característica a adaptação e a transformação à medida que novos elementos são inseridos.

Nesse sentido, o seeding difere-se de outros processos de difusão da inovação pelo design, pois agrega a ele uma dimensão estratégica, esta entendida como etapa anterior, mas também como as oportunidades ocorridas no decorrer da ação, como as possibilidades do devir na relação de sujeitos e ambiente. Além de desprezioso, pela sua abertura e incompletude, é desapegado, pois fornece aquilo que irá ocasionar sua própria transformação.

Este tipo de disseminação é, portanto, pensada para gerar diálogo e conversação e, ao fazê-lo, transformar-se a si mesma. Isto posto, acredita-se não ser apropriado denominá-la replicação, pois se distanciam desta por suas características de modelos fechados e centralizados (MANZINI, 2008) e de busca pela adoção da inovação (MURRAY *et al.*, 2010).

A proposta de seeding aqui explanada não busca a adoção de uma inovação dada, mas sim oferece ao processo de inovação como inspiração. Nesse sentido, aproxima-se das características prospectivas, criativas e imaginativas do design aqui apresentado. O seeding aqui proposto apresenta, assim, estreita relação com o design, pois sua tônica não está na elaboração e na adoção da semente, como poderia apresentar-se a partir de outras perspectivas. Sendo assim, não se compõe por códigos e, portanto, não pode ser configurada em uma oferta. De forma semelhante, os custos a pagar por ela não exigem articulação externa, como sugerem Murray *et al.* (2010), mas a vontade e o interesse internos.

Observado desse ângulo, mais do que inovações, o seeding abre uma janela para as inovações no campo da linguagem e do significado na difusão da inovação. Abre-se a possibilidade de, ao ser apropriada, serem redefinidos também os

próprios problemas ao ser colocada em pauta uma perspectiva que permite as relações e a elaboração do conhecimento pelos próprios sujeitos do sistema.

A amplificação (Amplify) pode contribuir ao processo de disseminação aqui colocado. Amplificar o alcance das práticas já existentes apresenta-se como um método para comunicar, importante na etapa de disseminação. Criar os espaços de divulgação das práticas existentes, fazendo-o como forma de incentivar o conhecimento do próprio contexto, pode ser uma das formas de inspirar e estimular o diálogo, motivando o desenvolvimento de práticas e sistemas diferentes daqueles de origem. Estratégias como essas apresentam potencial de possibilitar a reflexão e o autoconhecimento da comunidade. Sendo assim, ao mesmo tempo em que inspira e fornece recursos, desenvolve a base cognitiva necessária à apropriação.

Recursos de projeto

Os recursos de projeto são suporte para encorajar a ação. Neles, estão incorporadas sugestões de processos, métodos, técnicas e ferramentas, buscando ativar também o não dito, despertando a imaginação e a criatividade. Sendo assim, os recursos são facilitadores, normalmente experimentais e conectados a práticas relacionadas aos valores das iniciativas.

No ecossistema de alimentação sustentável, os recursos de projeto são sugeridos por meio de práticas experimentais, no contato do sujeito com a terra e o manuseio do alimento, usualmente próximas à dimensão sensível. Exemplo de semente de outro ecossistema, a Casa Liberdade incorporava recursos como Dragon Dreaming, uma metodologia de construção de projetos que cultiva princípios como a sustentabilidade e as relações ganha-ganha. Na centralidade da proposta não está a aplicação da metodologia, mas esta como inspiração para o estímulo ao uso de recursos que dialoguem com as temáticas centrais da inovação.

Ao ser sugestivo e dar liberdade no uso dos ambientes, esses recursos também desenvolvem a informalidade e a familiaridade capazes de tornar o sujeito apropriado das ferramentas, métodos e processos. Dessa forma, geram uma relação de confiança entre os sujeitos.

É possível considerar, ainda, o uso de objetos como suporte aos ambientes. É o caso dos toolkits e manuais, como citado anteriormente, que podem apresentar-se em forma de modelos inspiracionais por meio da proposição de estágios iniciais, como é o caso das CCs, e agregando o lúdico e o tangível para mobilizar o diálogo e

a ação. Essa ferramenta tem seu enfoque na realização de atividades específicas, mas pode ser adaptada a diferentes necessidades e objetivos. Assim, o toolkit se apresenta como um recurso de projeto que pode ser útil ao seeding.

Linguagem evocativa

A linguagem operada nesses ambientes é evocativa, buscando a conexão não necessariamente com aquilo que é consciente, e sim lança mão de recursos que permitam o resgate da memória e dos valores. Dá-se, desse modo, uma linguagem próxima, com características informais e do feito a mão, assim como sugestiva e propositiva, estando mais próxima ao convite do que à instituição de ideias. Esta última característica envolve uma conexão por meio de uma comunicação positiva, conectada ao contentamento e ao prazer, por meio do sensorial.

Assim sendo, mais do que descrever, sugere e propõe, dando prioridade a uma relação com a dimensão da sensibilidade. É, assim, um tipo de linguagem que se dá na interação sensível, diferindo-se de uma interação programada, que objetiva uma regularidade de comportamento, uma finalização ao uma transferência (LANDOWSKI, 2014).

Realiza-se, sobretudo, um ajustamento, uma interação entre iguais, entre as qualidades estéticas dos sujeitos, realizando-se um contágio, conceito que agrega à ideia de disseminação pela sua construção pautada na união, ou seja, pela interação entre as sensibilidades, sem eliminar qualquer delas da relação estabelecida. A construção de significados é, dessa forma, estabelecida no âmbito das relações, na "realização mútua" (LANDOWSKI, 2014, p.18) a partir do que se desenvolve o potencial de cada sujeito. Especialmente relevante para o design, esse fazer sentir agrega ao fazer ver, proposta expressada por Zurlo (2010) como o tornar visíveis e compartilháveis as visões de mundo, novas possibilidades advindas do campo da linguagem. Sendo assim, a linguagem de um processo de seeding é próxima, sugestiva, propositiva, generosa e sensível.

Nesse processo de significação, significa ir além da leitura do reconhecimento das formas figurativas, mas também apreender o sentido que emana das qualidades sensíveis, ou seja, das qualidades plásticas e da sintonia com o outro (LANDOWSKI, 2014). O design, em perspectiva estratégica, precisa, assim, dar

conta de fazer ver criativo, porém que considere também as qualidades estéticas, ou seja, um fazer ver que seja também fazer sentir.

6.3 PROCESSO DE APROPRIAÇÃO E SUAS ESTRATÉGIAS

Figura 18 - Ilustração abstrata do processo de apropriação



Fonte: Elaborada pela artista Giovanna Castilho

O processo de apropriação ocorre ao encontrar-se no contexto uma base cognitiva para reconhecer na semente um sentido. Sendo assim, há resposta ao estímulo da semente. Sua abertura permite a criação de novos significados. Ou seja, a resposta ao estímulo é dada de acordo com as condições contextuais.

Apropriar-se é, portanto, ser capaz de atribuir significados condizentes ao contexto. Acompanhando a metáfora da agricultura, pode-se dizer que essa base define as condições da terra para a inserção das sementes, desenvolvendo-se de forma única em cada solo.

Por meio disso, a apropriação promove a evolução, um processo que ocorre de forma não intencional, não hierárquica, descentralizada e caótica e, por isso, transformadora. Este é o movimento que transforma este em um processo cultural, extrapolando a semelhança a organismos vivos e à metáfora biológica da semente e da sementeira, ecossistemas nos quais a evolução da espécie segue as lógicas de mutação, adaptação e seleção. Uma evolução de semente culmina em novas ideias, novos sistemas e, possivelmente, em novos problemas. Tal redefinição constitui novos significados, uma perturbação a partir do qual emergem outras inovações no sistema. Dessa forma, a adaptação dá prosseguimento ao seeding como um processo contínuo e sem fim. Portanto, é na apropriação que também se criam novas sementes a serem disseminadas.

Para serem apropriadas, as sementes se adaptam às condições sociais e de mercado por meio de estratégias de comunicação desenvolvidas no contexto, de forma a criar a ponte entre a ideia e as condições contextuais.

Estratégias de comunicação

As estratégias de comunicação realizam a manutenção estratégica da troca constante com o ecossistema. São essenciais, para desencadear a reflexão e a criatividade, as condições para o diálogo dentro do próprio sistema, mas também entre sistemas diferentes. Comum ao processo de disseminação, a identificação e ativação dessas condições são facilitadas pela abertura e pela generosidade.

Assim, a evolução da semente acaba por ocorrer pelo mesmo processo do disseminação, por meio de uma afecção mútua nos ambientes de inovação. Como um movimento de retroalimentação, a própria semente evolui ao ser semeada. A

intensa troca com novos sujeitos é fonte essencial à adaptação constante ao meio, gerando um equilíbrio dinâmico (MORIN, 2005).

Esse movimento realiza o encorajamento do compartilhamento de conhecimento e de aprendizagem, corroborando com a participação informada em seu seeding de base tecnológica, uma participação informada pelo conhecimento que circula no ecossistema. O registro desse conhecimento, no entanto, não necessariamente é documentado de forma centralizada e hierárquica, como no caso de um seeding de base tecnológica. Outras formas de memória e comunicação estão presentes nas redes que se constituem, como a própria mudança no ambiente, como ocorre com diferentes organismos vivos. Como sugere Mancuso (2019), as manifestações de reação a inúmeras propriedades surgidas e deixadas no ambiente a partir da interação ocorre também no comportamento humano, sendo um exemplo disso mesmo as mensagens deixadas pelos sujeitos em um ambiente compartilhado.

Sendo assim, não é na figura do repositório o central aqui, mas as sementes como geradores de redes, a partir da prática projetual intencional das relações. Nessas condições, o design ativa uma perspectiva estratégica, articulando os nós das redes para estimular e catalisar a troca.

Ocorrendo a própria disseminação especialmente em ambientes de experiência e troca, são usualmente os próprios sujeitos que participam da iniciativa inovadora aqueles que carregam a semente para novos contextos, caracterizando-se este como um processo endógeno. São, portanto, sujeitos que se constituem como atores centrais no compartilhamento de conhecimento.

Nesse sentido, é relevante ressaltar que, para que haja as condições para autogeração contínua dos sistemas, os sujeitos do contexto se reconheçam a si como parte de uma comunidade e de um ambiente, refletido no que Escobar (2018) denomina senso de comunalidade. Inventar práticas de comunidade que melhor funcionem em determinado contexto, no entanto, estão baseadas não só no local. Ou seja, a integração e a conexão do ambiente são importantes, mas a dimensão de ressignificação do local também está presente, criando o que o autor chama de localismo cosmopolita. Reativa-se a visão de comunidade, em que os sujeitos têm autonomia na escolha daquilo que faz sentido para a sua comunidade, porém

envolvendo "[...] a defesa de algumas práticas, o abandono ou a transformação de outras e a invenção de novas" (ESCOBAR, 2018, p.143, tradução nossa).

É nesse sentido que o local e o universal, assim como o endógeno e o exógeno, podem se relacionar no seeding. No entanto, ao considerar-se a possibilidade de apropriação conforme essa perspectiva, é preciso levar em consideração a realização de um processo de seeding entre matrizes de conhecimento semelhantes. Uma comunidade somente irá conferir sentido à semente se compreendê-la como parte de sua episteme.

Como supracitado, a elaboração de conhecimento pelos sujeitos abre a possibilidade de transformações na própria estrutura social. No entanto, essa nova estrutura se constrói a partir da superação interna, e não força externa, por meio de construção de alternativas sistêmicas. Portanto, mesmo autônoma, as comunidades podem encontrar no seeding pontes com práticas externas, inserindo-se em uma perspectiva global na discussão.

Essa perspectiva contempla uma transformação para além da atual forma de institucionalização, mas novas possibilidades. Não se trata de mudar o mundo, mas criar um novo mundo. No contexto da América Latina, o seeding encontra um universo simbólico da comunalidade, de "um outro mundo possível"⁴.

⁴ Slogan do Fórum Social Mundial, evento internacional originado em Porto Alegre com o objetivo de elaborar alternativas para a transformação social global.

No quadro 2, é realizada uma síntese dos resultados a partir do paralelo entre a perspectiva específica, do ecossistema analisado, e a perspectiva geral, em que se propõe a oferecer insumos ao campo do design para a inovação social.

Quadro 2 - Síntese do seeding para a alimentação sustentável e para a inovação social

Seeding na alimentação sustentável	Seeding para a inovação social
Conexão entre fenômenos do ecossistema	Transversalidade da semente
Sugestões, propostas e questionamentos.	Incompletude e abertura da semente
Ethos incorporado	Articulação ecológica para a construção de uma identidade transversal ao sujeito, à sociedade e ao ambiente.
Construção de utopias políticas e culturais	
Construção de utopias políticas e culturais	
Construção de laços sociais	
Construção de novas relações com meio ambiente	
Solidariedade como característica central	Generosidade no compartilhamento
Ambientes de experiência	Conjunto de estratégias formatadas em ambientes de inovação, compostos de métodos e ferramentas para tornar atrativa e viável a semente e para promover o diálogo e a colaboração.
Ambientes de compartilhamento e troca	
Ambientes de aprendizagem	
Conexão a temáticas específicas e sistêmicas no contexto inserido	Apropriação e evolução da semente pela criação de novos significados
Adequação às demandas sociais	Estratégias para tornar viável a semente
Adequação às demandas de mercado	
Estratégias de comunicação	Recursos de projeto para viabilizar o diálogo e a colaboração e desenvolvimento de linguagem evocativa

Fonte: Elaborado pela autora

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho iniciou com o interesse de investigar as possíveis contribuições do conceito de seeding para o design estratégico no âmbito das inovações sociais. Mais precisamente, identificava-se o potencial de contribuições metodológicas para a difusão de ditas inovações. No decorrer da pesquisa, fez-se possível verificar que eram ainda incipientes não somente as investigações que conectavam os conceitos, porém também não havia desenvolvimento aprofundado na compreensão e crítica do conceito, estando este limitado à apresentação dos autores que primeiro o apresentaram no L3D.

Dessa forma, para permitir uma articulação teórica ao conceito de inovação social, antes da busca por insumos no campo, operou-se uma revisão sistemática da literatura, de forma a constituir-se base teórica para o gerar referido diálogo. A revisão sistemática fez possível compreender, de forma mais aprofundada, quais as novas conexões geradas por outros autores e de que forma elas poderiam estar associadas a processos de design em sistemas sociais complexos, assim como, com tais avanços, delineou-se a definição de um conceito de seeding a ser utilizados nesta pesquisa.

Alguns dos objetivos definidos puderam ser alcançados com esse primeiro movimento de revisão da literatura, ao ser possível conceituar o processo de seeding e definir suas características centrais. A conceituação, que compreende que aquilo que denominamos seeding se refere a três processos, de **criação da semente, disseminação e apropriação**, constitui uma primeira conquista desta pesquisa.

O aprofundamento e a articulação do conceito ao design para a inovação social, no entanto, foi possível graças à investigação no campo. Por meio da identificação do processo no ecossistema trabalhado, assim como de suas sementes, foi possível compreender como tais processos ocorrem no que se refere às inovações sociais, assim como propor estratégias para a sua aplicação em outros ecossistemas. **Esta pesquisa, então, evidencia que o seeding encontra lugar na inovação social.**

O conceito desenvolveu-se de tal forma a ser compreendido não mais somente como um processo intencional e projetual de criação, disseminação e apropriação das inovações sociais, mas esses como a articulação para a evolução

delas. Dessa forma, **o seeding se constitui como um processo de evolução da inovação social.**

Nesse sentido, compreendeu-se que é possível orientar a ação projetual para não somente criar, mas potencializar dinâmicas já presentes em diferentes ecossistemas e desenvolvidas por designers-empreendedores. Desse modo, é viável assumir que, diante da capacidade humana de projetar, os demais sujeitos podem realizar processos de seeding intencionalmente e com estratégia.

Os processos do seeding estão imbricados e suas estratégias se confundem entre si. Compreende-se, por exemplo, que aquilo que é a disseminação é também o próprio processo de apropriação e evolução da semente. O que é projetado estrategicamente para disseminar tem como interesse permitir a apropriação e evoluir as sementes por meio das trocas desenvolvidas nos ambientes de inovação.

Assim, a disseminação é também a apropriação.

Nesse sentido, a apropriação é também o próprio processo de criação, pois aquele que se apropria cria nova semente, sendo todos esses processos criativos, portanto. A diferença está em que há momentos conscientes de criação, ao passo em que, no ecossistema, há momentos espontâneos, não projetados. **Logo, apropriar-se é criar. E criar é apropriar-se.**

Desenvolver a consciência desse processo é possível pela identificação dos atributos necessários à constituição da semente e à sua disseminação e apropriação, torna possível a inspiração de sujeitos e a ampliação da autonomia, pois inspira ao projeto por meio do desenvolvimento e fortalecimento de suas próprias práticas na troca com o que lhe é externo. O seeding objetiva promover a liberdade nas escolhas projetuais, fazendo isso pela abertura de canais que oportunizam a reflexão e o diálogo.

A articulação ecológica, por exemplo, permite a compreensão pelo sujeito de que a inovação social perpassa por processos de transformação de si como empreendedor, da comunidade e, como consequência, da sociedade como um todo. Nesse sentido, incorpora-se a ideia de que o que importa disseminar é uma identidade, uma composição de valores que geram o pertencimento, que podem ser transversais a diferentes tipos de inovação.

Os ambientes de inovação, delineados nessa pesquisa, são também suporte na compreensão de que essa identidade por si só não gera relações. Categorizar os ambientes de experiência, aprendizagem e compartilhamento e troca são

inspirações para a construção de estruturas capazes de gerar diálogo e motivar a colaboração entre os sujeitos do ecossistema.

Estudos futuros podem aprofundar conceitos como o de generosidade no design, compreendida aqui como o comportamento de doação e compartilhamento. Para além disso, considera uma perspectiva de abundância e de que, no lugar de compartimentar e dividir, prevê um crescimento exponencial e mútuo do conhecimento à medida em que é compartilhado.

Ainda, para além de tais objetivos, é possível agregar a proposição de complementações aos conceitos de design estratégico e processo projetual. O seeding demonstra, assim, contribuir metodologicamente para a difusão da inovação no design, porém também para a ampliação da compreensão do design estratégico e do papel do designer.

O seeding envolve pensar estratégias que permitam o desenvolvimento de processos que, por sua vez, admitam a criação de novas estratégias. A estratégia envolve a prática cotidiana do design e a orientação projetual que resultam e são resultado de processos projetuais, sendo estes as ações ocorridas no devir e que resultam no encontro de novas possibilidades. Ditas possibilidades são, portanto, as estratégias e os métodos oriundos da prática. O projeto, desenvolvido por meio de processos projetuais, é compreendido como sinônimo de design, sendo, portanto, o desenvolvimento de ideias e hipóteses futuras e a materialização destas a partir de recursos disponíveis.

Assim compreendido, o design estratégico torna-se uma metodologia que enfatiza a criação de estratégias para fazer convergir o conhecimento e sensibilizar, a partir de sua capacidade de identificação de questões socialmente relevantes. Assim, o design estratégico opera de forma a tornar visíveis as ideias e criar ambientes capazes de promover o desenvolvimento de relações, informando, inspirando e encorajando a ação. O designer passa a promover e potencializar os processos, agindo a partir da escuta sensível dos contextos.

O objetivo desse design está diretamente relacionado ao desenvolvimento de um crescimento em rede, gerando uma cultura de participação entre sujeitos e iniciativas, sendo elas culturas baseadas na contínua incompletude, na abertura dos problemas, ao mesmo tempo em que está presente o constante estímulo à contribuição pela lembrança do histórico de seus processos projetuais. O designer

estratégico, focado nas relações, está presente para lembrar desse registro, estimular e promover estratégias para ativar os processos sempre que necessário.

A projeção do futuro envolve a criação de novos significados, confundindo-se, dessa forma, seus processos projetuais com processos de significação. O projeto resulta, neste caso, em uma metodologia para o desenvolvimento de processos contínuos de construção de significados.

Dessa forma, o design desenvolve a consciência de geração de conhecimento para o contexto, mas também para o mundo, compreendendo a geração de valor como algo coletivo. O designer opera sobretudo a partir de regimes de um ajustamento, aquele condicionado pela sensibilidade, e o de assentimento, ocasionado pela aleatoriedade. As interações em forma de ajustamento, aquelas que ocorrem sob a condição da sensibilidade, considera que uma interação somente ocorre quando em contato a dimensão sensível, e difere de uma ideia de adaptação, em que, diante da programação, respeitam-se as regularidades que regem o comportamento. Na perspectiva do assentimento, o designer compreende o imprevisível, aceita as possibilidades do acidente ao longo das interações (LANDOWSKI, 2014). Dessa forma, assim como na estratégia, há fatores externos atuantes, dando origem a um constante vir a ser do processo.

O objeto material escolhido se mostrou profícuo à investigação, pois aparece como pauta presente sobretudo na atual conjuntura, em que o país e o mundo enfrentam novas ondas de empobrecimento das populações, assim como, associado a isso, estão presentes discussões relativas aos impactos também ambientais da alimentação. Nesse sentido, a temática encontra a emergência de diferentes inovações associadas a muitas esferas da sociedade, desenvolvendo-se diferentes ecossistemas de inovação na ânsia pela descoberta de soluções. O movimento exposto por essa circunstância permitiu o acesso ao mapeamento de um ecossistema amplo e diverso.

No âmbito específico desse objeto material, o design estratégico, por meio do seeding, pode contribuir ainda com as prioridades da Organização para a Alimentação e a Agricultura da ONU (FAO), sobretudo aquelas concernentes à segurança alimentar, que busca "[...] garantir o direito à alimentação adequada e saudável, de forma permanente e sustentável" (FAO NO BRASIL, 2021) e a uma Cooperação Sul-Sul, ou seja, que fortaleça uma plataforma de cooperação para a

segurança alimentar, a agricultura, a pesca, a pecuária, florestas, mudanças climáticas e desertificação. Conforme a instituição, o Brasil conta com experiência nessas áreas, atuando com influência a partir da "[...] disseminação de boas práticas brasileiras para outros países" (FAO NO BRASIL, 2021), sendo, portanto, relevante na construção de uma cooperação de longo prazo.

Pela presença internacional, a FAO tem a capacidade de facilitar diálogos e debates entre países e atores diversos na busca por orientação, promoção e difusão do conhecimento (FAO NO BRASIL, 2021). A exemplo do caso deste ecossistema trabalhado, a presença de organizações com alcance internacional pode ser relevante na construção de interações que façam dialogar paradigmas comuns.

Atualmente, a FAO desenvolveu, dentro da campanha do World Food Day, o seguinte mote: "Crescer, nutrir, sustentar. Juntos." (WORLD FOOD DAY, 2020). A campanha contempla um chamado à solidariedade de toda a cadeia produtiva do alimento, de forma a combater os impactos gerados pelo Covid-19 e promover um sistema alimentar mais sustentável e resiliente.

O seeding pode apresentar um importante caminho para viabilizar esse objetivo, ao propor um crescimento pelo efeito em rede, alcançando escala sem crescer de tamanho (MANZINI, 2017). Ao encontrar conhecimento em novos contextos e serem apropriadas, as inovações nesse campo são nutridas e sustentadas, como propõe a campanha.

O seeding, assim como a base teórica deste estudo, está inserido em uma cultura patriarcal, podendo ser interpretado por aqueles que dele se utilizam desde uma perspectiva machista, por uma posição de superioridade e autoridade em relação aos contextos em que se coloca. Nesse sentido, a autora Vandana Shiva (2010) também oferece contribuições que podem agregar à proposta de processo. Não é possível que o seeding considere o sistema no qual se insere como "o estranho passivo", como o "outro", aquele que deve ser desenvolvido, incorrendo em um olhar que interpreta como desenvolvido e produtivo aquilo que é externo. Precisa, ao contrário, propor a troca e a construção.

Atividade, produtividade e criatividade, que são associadas ao princípio feminino, são qualidades expropriadas da natureza e das mulheres e transformadas em qualidades exclusivas do homem. A natureza e a mulher são transformadas em objetos passivos, a serem utilizados e explorados

pelos desejos incontroláveis do homem alienado. (SHIVA, 2010, p.6, tradução nossa)

É relevante, portanto, o cuidado para não criar o que Shiva denomina a monocultura do pensamento, um processo que nos impede de perceber a diversidade e sua riqueza, gerando poder e controle sobre a forma de pensar das comunidades. Conforme a autora, por trás da monocultura está a perda dos meios de subsistência e de conhecimento. Um seeding em um contexto latino-americano, como o pesquisado, que preza pela biodiversidade e pelo resgate de conhecimentos e práticas, por confiar nessa como forma de perseguir a sustentabilidade, precisa considerar não ser cooptado pela monocultura do pensamento, de um pensamento imposto de fora para dentro, mas de um diálogo entre diferentes formas de conhecimento e de vida. Considera-se que um primeiro passo para fazer isso é garantir sementes abertas à dúvida, ao questionamento, que carregam provocações e insumos à conversação.

Além disso, tais sementes podem se reconhecer na construção ecológica de Guattari (2000), permitindo novos desenvolvimentos e discussões sobre sua composição. O autor sustenta que a ecologia se afasta da separação ambientalista entre o humano (cultural) e não-humano (natural), e aponta que somente a articulação ético-política entre as três ecologias, ou seja, as dimensões ambiental, social e subjetiva, é capaz de esclarecer as questões que ameaçam a vida do homem no planeta. Assim como explana o autor, as sementes parecem apresentar o potencial de conectar os três pontos de vista ecológicos, ajudando a desfazer a cegueira em relação à compartimentação do conhecimento e a desenvolver o senso crítico.

Para além da perspectiva relacional, as sementes podem promover o que o autor denomina revoluções subjetivas, reconstruindo o ser em grupo e o ser com a natureza. Para isso, a intervenção de operadores da dimensão ética e cultural se apresentam como relevantes, em contraponto a operadores mercadológicos, como sugere o autor. A forma da semente configura-se conforme tal operadores, não sendo particularmente relevantes as regras e códigos de adequação ao mercado, mas sobretudo provocações e princípios que se refletem em modelos de negócio.

REFERÊNCIAS

- ANDRADE, Thiago; ARAUJO, Renata. End-User Development na Participação Eletrônica. In: **Relatórios Técnicos do Departamento de Informática Aplicada da UNIRIO**. Rio de Janeiro, Unirio, 2018. Disponível em: <http://www.seer.unirio.br/index.php/monografiasppgi/article/view/7462/6554>. Acesso em: 20 fev. 2020.
- BAUER, Martin W.; GASKELL, George. **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático**. Petrópolis: Vozes, 2002.
- BONES, Elmar; HASSE, Geraldo. **Pioneiros da ecologia: breve história do movimento ambientalista no Rio Grande do Sul**. Porto Alegre: Já Editores, 2002.
- BOTERO, Andrea; SAAD-SULONEN, Joanna. Enhancing citizenship: the role of in-between infrastructures. In: **Anais da 11th Biennial Participatory Design Conference**. Nova York: Association for Computing Machinery, pp. 81–90, 2010.
- BRECHT, Bertolt. **Antologia poética**. Rio de Janeiro: ELO Editora, 1982
- CAPRA, Fritjof. **A Teia da Vida**. Uma nova compreensão científica dos sistemas vivos. São Paulo: Cultrix, 2006.
- CASTELLS, Manuel. **Redes de indignação e esperança: movimentos sociais na era da internet**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2013.
- CESCHIN, Fabrizio; GAZIULUSOY, Idil. Evolution of design for sustainability: From product design to design for system innovations and transitions. **Design Studies**, 47, p. 118-163, 2016.
- COLOMBO, Sara; CIUCCARELLI, Paolo. **Design for emergency**. [S. l.], 2020. Disponível em: <https://www.designforemergency.com/> . Acesso em: 25 abr. 2020.
- CRIOULA CURADORIA. **[Racismo ambiental]** [S.l.]. Porto Alegre, 2 dez. 2020. Instagram: @crioulacuradoria. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CITQW9dHu7f/> Acesso em: 10 de jan. 2021
- DUARTE, Rosália. **Entrevistas em pesquisas qualitativas**. Educar, Curitiba, n. 24, p. 213-225, Editora UFPR, 2004.
- ENTREVISTA: foram os consumidores que criaram a primeira feira ecológica. In: JORNAL JÁ. Porto Alegre, 18 out. 2019. Disponível em: <https://www.jornalja.com.br/ambiente/entrevista-foram-os-consumidores-que-criaram-a-primeira-feira-ecologica/> Acesso em: 10 dez. 2020.
- ESCOBAR, Arturo. Autonomous design and the emergent transnational critical design studies field. **Strategic Design Research Journal**, v. 11, n. 2, p. 139–146, 2018.

FAE. **[Troca de mudas]** [S.l.]. Porto Alegre, 7 dez. 2019. Instagram: @fae.feiraecologica. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/B5xT4Ogpe8G/> Acesso em: 10 de jan. 2021

FAE. **[Varal de sacolas]** [S.l.]. Porto Alegre, 4 jan. 2019. Instagram: @fae.feiraecologica. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/B65jFXegjvl/> Acesso em: 10 de jan. 2021

FAO NO BRASIL. In: FAO. 2021 <http://www.fao.org/brasil/programas-e-projetos/programa/pt/> Acesso em 15 jan. 2021.

FERNANDES, Gabriela; DUARTE, Rovenir; OLIVEIRA, Beatriz; MEDRI, Giovana. Towards a democratic approach on public lighting: remote systems based on Metadesign In: **Anais da XXII Congresso Internacional da Sociedade Iberoamericana de Gráfica Digital**. São Paulo: Blucher. pp. 60-67, 2018

FISCHER, Gerhard *et al.* Beyond binary choices: integrating individual and social creativity. **International Journal of Human Computer Studies**, [s. l.], v. 63, n. 4-5, p. 482-512, 2005.

FISCHER, Gerhard. Beyond “Couch Potatoes”: from consumers to designers and active contributors. **FirstMonday (Peer-Reviewed Journal on the Internet)**. v. 7, n. 12, p. 1–16, 2002.

FISCHER, Gerhard. *et al.* Meta-design: A manifesto for end-user development. **Communications of the ACM**, v. 47, n. 9, pp. 33–37, 2004.

FISCHER, Gerhard. *et al.* Seeding, evolutionary growth and reseeding: the incremental development of collaborative design environments. In: OLSON, G. M.; MALONE, T. W.; SMITH, J. B. (ed.). **Coordination theory and collaboration technology**. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates, 2001. p. 447-472.

FISCHER, Gerhard. *et al.* Seeding, Evolutionary Growth and Reseeding: Supporting the Incremental Development of Design Environments. **Human Factors in Computing Systems**, p. 292–298, 1994.

FISCHER, Gerhard. Learning in Communities A Distributed Intelligence and Lifelong Learning Perspective. **Lifelong Learning**, pp. 1–14, 2005.

FISCHER, Gerhard. Meta-Design: A Conceptual Framework for End-User Software Engineering. **End-User Software Engineering Dagstuhl Seminar**, pp. 3–6, 2007.

FISCHER, Gerhard. Putting the Owners of Problems in Charge with Domain-Oriented Design Environments. in D. Gilmore, R. Winder, and F. Detienne (eds.), **User-Centered Requirements for Software Engineering Environments** Heidelberg: Springer-Verlag. pp. 297-306, 1994.

FISCHER, Gerhard. Reflective Practitioners and Unselfconscious. **Cultures of Design Department of Computer Science**, 430 UCB. pp. 1–4, 2004.

FISCHER, Gerhard. Seeding, Evolutionary Growth and Reseeding: Constructing, Capturing and Evolving Knowledge in Domain-Oriented Design Environments. In **Automated Software Engineering**, Vol. 5, No. 4. Dordrecht, Holanda: Kluwer Academic Publishers. 1998, pp. 447-464. Disponível em: <http://www.cs.colorado.edu/~gerhard/papers/ase-093097.pdf>

FISCHER, Gerhard. Symmetry of ignorance, social creativity, and meta-design. **Knowledge-Based Systems**, v. 13, n. 7–8, p. 527–537, 2000.

FISCHER, Gerhard.; NAKAKOJI, Kumlyo; YE, Yunwen Metadesign: Guidelines for Supporting Domain Experts in Software Development. n. October, p. 37–44, 2009.

FISCHER, Gerhard.; SHIPMAN, Frank. Collaborative Design Rationale and Social Creativity in Cultures of Participation. **Creativity and Rationale**, v. 7, n. August, p. 423–447, 2011.

FISCHER, Gerhard; OSTWALD, Jonathan. Seeding, Evolutionary Growth, and Reseeding: Enriching Participatory Design with Informed Participation. In: **Participatory Design Conference (PDC'02)**. Suécia, Malmö University. p. 135-143, 2002

FISCHER, Gerhard; SCHARFF, Eric. Meta-Design: Design for Designers. in D. Boyarski and W. Kellogg (eds.), **Proceedings of the conference on Designing interactive systems processes, practices, methods, and techniques (DIS)**. Nova York. Cambridge, MA: ACM Press, p. 396–405, 2000.

FRANZATO, Carlo. Redes de projeto: formas de organização do design contemporâneo em direção à sustentabilidade. In: OLIVEIRA, A. J.; FRANZATO, C.; DEL GAUDIO, C. (orgs.). **Ecovisões projetuais: pesquisas em design e sustentabilidade no Brasil**. São Paulo: Blucher, 2017, p. 99-110.

FREIRE, Karine. Design estratégico: origens e desdobramentos. **Anais do 11 P&D Design**. 2014.

FREIRE, Karine. *et al.* Design estratégico e seeding para promover processos ecossistêmicos de inovação social. O caso do laboratório de inovação social da Mercur. **Centro de Estudios en Diseño y Comunicación**, Janeiro, pp. 111–125, 2020.

FREIRE, Karine; DEL GAUDIO, Chiara; FRANZATO, Carlo. Estratégias de inovação social dirigida pelo design praticadas nos ecossistemas criativos. **Revista Online de La Red Internacional de Investigación en Diseño**, v. 2, n. Novembro, pp. 236–249, 2016.

GALPÃO DO PLÁTANO. **[Arrecadação das esponjas]** [S.l.]. Porto Alegre, 28 out. 2020. Instagram: @galpaodoplatano. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CG4mmRQA0-6/> Acesso em: 10 de jan. 2021

GIACCARDI, Elisa. Metadesign as an Emergent Design Culture. **Leonardo**, v. 38, n. 4, 2005, p. 342-349.

GIACCARDI, Elisa.; FISCHER, Gerhard. Creativity and evolution: A metadesign perspective. **Digital Creativity**, v. 19, n. 1, p. 19–32, 2008.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 2008.

GRAHAM, Steve; MARVIN, Simon (1996) Telecommunications and the City. Electronic Spaces, UrbanPlaces. Routledge, London.

IRWIN, Terry. Transition Design: A Proposal for a New Area of Design Practice, Study, and Research. **Design and Culture**, 7:2, 2015 p. 229-246

LANDOWSKY, Eric. Sociossemiótica: uma teoria geral do sentido. **Galaxia**, São Paulo, n. 27, junho, 2014. p. 10-20.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva: para uma antropologia do ciberespaço**. São Paulo: Edições Loyola, 2011

LITVIN, Aron. **A construção colaborativa de um processo de design estratégico junto com a rede das casas colaborativas de Porto Alegre**. Dissertação (Mestrado em Design) – Programa de Pós-graduação em Design, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2017. Disponível em: <http://www.repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/6638> Acesso em: 10 dez. 2020.

LOCALS ONLY. **[Alimentos sazonais]** [S./]. Porto Alegre, 12 nov. 2020. Instagram: @localsonlycb. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CHfzWwkg8H9/> Acesso em: 10 de jan. 2021

MANZINI, Ezio. Design Culture and Dialogic Design. **Design Without Discipline**, v. 29 VN-r, n. 3, 2013.

MANZINI, Ezio. **Design para a inovação social e sustentabilidade**. Rio de Janeiro: COOPE, 2008.

MANZINI, Ezio. JÉGOU, François. **Sustainable Everyday. Scenarios of Urban Life**. Milano: Edizioni Ambiente, 2003. Disponível em: http://www.strategicdesignscenarios.net/wp-content/uploads/2012/05/SUSTAINABLE-EVERYDAY_-Scenarios-of-urban-life.pdf

MANZINI, Ezio. **Quando todos fazem design: Uma introdução ao design para a inovação social**. São Leopoldo: Ed. Unisinos, 2017.

MAURI, Francesco. **Progettare progettando strategia**. Milano: Masson S.p.A, 1996.

MERONI, Anna. **Creative communities**. People inventing sustainable ways of living. Milano: Polidesign, 2007. Disponível em: http://www.strategicdesignscenarios.net/wp-content/uploads/2012/01/EMUDE_Creative-communities.pdf

- MERONI, Anna. Strategic design: where are we now? Reflection around the foundations of a recent discipline. **Strategic Design Research Journal**, v.1, n.1, Dec1, p.31-38. 2008.
- MICHELIN, Coral; FRANZATO, Carlo; GAUDIO, Chiara Del; Sementes de inovação social como alternativas à hegemonia, p. 33 -50. *In: Design e Inovação Social*. São Paulo: Blucher, 2017.
- MORAES, Roque. **Análise de conteúdo**. Revista Educação, Porto Alegre, v.22, n.37, p. 7-32, 1999.
- MORIN, E. **Introdução ao pensamento complexo**. Porto Alegre: Sulina, 2005.
- MURRAY, Robie, CAULIER-GRICE, Julie, MULGAN, Geoff. **The Open Book of Social Innovation**. Great Britain: NESTA & The Young Foundation, 2010.
- NESTA. **Neighbourhood challenge**. Learning from innovative communities. London: NESTA, jan. 2012. Disponível em https://media.nesta.org.uk/documents/neighbourhood_challenge.pdf Acesso em: 26 maio 2020.
- O QUE É SOFTWARE LIVRE. *In: SOFTWARE LIVRE*. 10 de ago. 2009. Disponível em <http://softwarelivre.org/portao/o-que-e> Acesso em 20 março 2020.
- OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL. *In: ONU*. 2021. Disponível em <https://nacoesunidas.org/pos2015/agenda2030/> Acesso em 23 março 2020.
- PENIN, Lara. Amplifying innovative sustainable urban behaviors. Defining a design- led approach to social innovation. In CROCKER, R.; LEHMANN, S. (Ed.). **Behaviour Change, Consumption and Sustainable Design**. Series Sustainable Design. London: Earthscan/Routledge, 2013.
- PENIN, Lara; *et al.* **Amplifying Creative Communities: New York City**. New York: Parsons DESIS LAB, s/d.
- PENIN, Lara; STASOWSKI, Eduardo. Building Community Capacities through Design: Amplify New York. In: MITRAŠINOVIĆ, Miodrag (Ed.). **Concurrent Urbanities: Designing Infrastructures of Inclusion**. New York: Routledge, 2016. 140-154
- PHILLS JR, J.A.; DEIGLMEIER, K.; MILLER, D.T. Rediscovering Social Innovation. **Stanford Social Innovation Review**, Stanford: [s.n.], v. 6, n. 4, p. 34-43, Fall 2008. Disponível em: http://www.ssireview.org/articles/entry/rediscovering_social_innovation . Acesso em: 20 maio 2020.
- PITANGA GASTRONOMIA. **[Uso integral dos alimentos]** [S./l.]. Porto Alegre, 2 out. 2020. Instagram: @pitanga.gastronomia. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CF2oOv6gNvu/> Acesso em: 10 de jan. 2021

PPG DESIGN UNISINOS. **Sobre design estratégico** (parágrafo extraído do blog do Programa de Pós-Graduação em Design da Unisinos). 2020, s.p. Disponível em: <https://www.ppgdesignunisinos.com/post/sobre-design-estrat%C3%A9gico>

SHIVA, Vandana. **Staying alive: Women, Ecology and Development**. Berkeley/California: North Atlantic Books, 2010. p.01-13.

SÍTIO CAPOROROCA. **[Sítio Capororoca de Portas Abertas]** [S./]. Porto Alegre, 29 fev. 2020. Instagram: @sitiocapororoca. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/B9KxNDiAkvz/> Acesso em: 10 de jan. 2021

SOBRE NÓS. In: CAFÉ BONOBO. s/d. http://www.cafebonobo.com.br/?page_id=36 Acesso em: 15 dez.2020.

VASSÃO, Caio. **Metaprojeto**. Ferramentas, estratégias e ética para a complexidade. São Paulo: Blucher, 2010.

WOOD, John. Auspicious reasoning: can metadesign become a mode of governance?, **Postcolonial Studies**, 12:3, 2009, p. 315-327

WORLD FOOD DAY. In: FAO. 2020. Disponível em: <http://www.fao.org/world-food-day/home/en/> Acesso em 15 jan. 2021.

ZURLO, Francesco. Design Strategico. In: **XXI Secolo**, vol. IV, Gli spazi e le arti. Roma: Enciclopedia Treccani. 2010.

APÊNDICE A – ROTEIRO DE ENTREVISTAS

1. O que te inspirou a criar a tua iniciativa?
2. Há iniciativas empreendedoras das quais essas inspirações vieram?
3. Recebeu ensinamentos dessas pessoas/iniciativas de forma direta ou indireta? Se sim, o que você aprendeu com elas (conceitos, competências, técnicas etc.)?
4. Como esse conhecimento chegou até você (por meio de cursos, livros, palestras, vídeos etc.)?
5. Na sua iniciativa, precisou adaptar alguma coisa? Se sim, o que precisou adaptar? - Aqui pressuponho que as respostas acima sejam positivas.
6. Sua iniciativa evoluiu depois? Se sim, como isso aconteceu? Houve situações e encontros que promoveram novos aprendizados?
7. Está transferindo para outros o conhecimento gerado na sua iniciativa? Mais especificamente, o que está transferindo (conceitos, competência, técnicas etc.)? Como (por meio de comunidades, redes profissionais, experiência direta, eventos, cursos, sites, livros, vídeos etc.)?
8. A sua iniciativa já inspirou outras? Se sim, quais?

APÊNDICE B – ORGANIZAÇÃO DAS UNIDADES DE ANÁLISE

Família Bellé	
1. O que te inspirou a criar a tua iniciativa?	"Meu pai era um jovem visionário 30 anos atrás, na época em que não se falava dessas coisas"
	"Por baixas condições de renda, eles se alimentavam muito desses alimentos espontâneos e frutas nativas"
2. Há iniciativas que te inspiraram?	"Ele fazia parte da Pastoral da Juventude Rural. Tinha um padre na nossa cidade que tinha consciência da agricultura ecológica e pregava isso."
	"Meu pai conheceu o livro Macrobiótica Zen, que falava sobre a macrobiótica, a agroecologia e as práticas"
	"A pastoral da juventude, tratavam isso dentro dos movimentos liberalistas da igreja, dentro da Teologia da Libertação"
	"Conheceu a Coolmeia"
	"[...] em 1989 começou a feira"
	"Quando o Valdely escreveu a tese dele, ele se reportava à nossa família. Como a gente tinha agroindústria, o que ele achava ele trazia pra gente. Ele trouxe vários achados. Ele trouxe para nós e a gente pesquisou pra ele novos produtos"
3. Recebeu ensinamentos dessas pessoas/iniciativas de forma direta ou indireta? Se sim, o que você aprendeu com elas (conceitos, competências, técnicas etc.)?	"Da macrobiótica foi todo o conceito de alimentação natural"
	"Todo esse conceito de uma alimentação natural, de alimentos integrais"
	"[...] o não desperdício"
	"[...] assim como a medicina tradicional, com técnicas de utilização de plantas para que sirvam de remédio"
	"Através do Centro Ecológico, da Coolmeia e da própria FAE a gente teve toda a bagagem da agroecologia, das técnicas, de como trabalhar sem os agrotóxicos"
4. Como esse conhecimento chegou até você (por meio de cursos, livros, palestras, vídeos etc.)?	
5. Na sua iniciativa e contexto, precisou adaptar alguma coisa? Se sim, o que precisou adaptar?	"o consumo das pessoas na cidade era muito pouco, as pessoas não tinham esse conhecimento, não sabiam o que eram as PANCs e como utilizar. A gente foi levando e outros produtores também, era de pouquinho"
6. Percebe que a iniciativa evoluiu? Se sim, como isso aconteceu? Houve situações e encontros que promoveram novos aprendizados?	"Começou a feira em 1989"
	"Com o lançamento do livro do Valdely houve um aumento significativo no consumo das PANCs"
7. Está transferindo para outros o conhecimento gerado na sua iniciativa? Mais especificamente, o que está transferindo	"A gente recebeu o Encontro Nacional dos Estudantes de Biologia, e eles também nos ajudaram a vender na feira, e explicavam para as pessoas sobre as plantas"

(conceitos, competência, técnicas etc.)? Como (por meio de comunidades, redes profissionais, experiência direta, eventos, cursos, sites, livros, vídeos etc.)?	
	"[...] com a fama, as universidades começaram a participar, a querer ter voz e mapear essas iniciativas"
8. A sua iniciativa já inspirou outras? Se sim, quais?	"Criaram a cooperativa Aécia, uma das primeiras cooperativas agroecológicas do Brasil"

Horta da Lomba	
1. O que te inspirou a criar a tua iniciativa?	"Já havia duas hortas há 20 anos na Lomba do Pinheiro. Tinha cozinhas comunitárias."
2. Há iniciativas que te inspiraram?	"pensando na questão de crianças, porque sou dirigente de uma creche comunitária, na educação"
	"[...] também pensando no resgate de plantas. De benzedadeiras, plantas medicinais [...]"
	"Venho do interior e já conhecia algumas PANCs"
	"[...] oficinas de agrofloresta da Embrapa"
3. Recebeu ensinamentos dessas pessoas/iniciativas de forma direta ou indireta? Se sim, o que você aprendeu com elas (conceitos, competências, técnicas etc.)?	"Alimento saudável, orgânico [...]"
	"[...] cuidar das sementes crioulas, não transgênicas [...]"
	"[...] e envolver a comunidade"
4. Como esse conhecimento chegou até você (por meio de cursos, livros, palestras, vídeos etc.)?	"o Livro das PANCs"
	"sempre nos encontros, com troca de conhecimento"
5. Na sua iniciativa e contexto, precisou adaptar alguma coisa? Se sim, o que precisou adaptar?	"Uma coisa é ter uma propriedade. É diferente de uma horta comunitária, é um espaço público. Agricultura rural e agricultura urbana é bem diferente."
	"[...] adequações das pessoas com crenças e culturas diferentes"
	"fiz curso das Promotoras Legais, enfrente essa questão, às vezes tem que dar uma de psicóloga. Temos trabalhado com uma questão social muito grave"
	"[...] trabalhar as pessoas, que têm muito a trazer mas têm violência doméstica"
6. Percebe que a iniciativa evoluiu? Se sim, como isso aconteceu? Houve situações e encontros que promoveram novos aprendizados?	"Tivemos um número muito alto de estagiários, do Infe, da Ufrgs, que participaram dessa implantação"

	"[...] e outros debates, de construção do próprio projeto coletivo"
	"[...] muitas reuniões de formação"
	"[...] uma professora pensando sobre a pandemia e a fome, como as pessoas podem se alimentar com o que planta"
	"[...] encontros de conversa com a comunidade. É um espaço que é terapêutico e pedagógico. As conversas acontecem nessas trocas. Espaço é para ajudar a plantar e levar, e as trocas acontecem nesses momentos."
7. Está transferindo para outros o conhecimento gerado na sua iniciativa? Mais especificamente, o que está transferindo (conceitos, competência, técnicas etc.)? Como (por meio de comunidades, redes profissionais, experiência direta, eventos, cursos, sites, livros, vídeos etc.)?	"Foram feitas muitas oficinas de alimentação saudável"
	"[...] como cuidar da semente crioula"
	"São usadas também as redes sociais. E temos o grupo do Fórum da Agricultura Urbana, o grupo da horta, o Instagram"
	"[...] de vizinhos, pessoas que visitam."
	"Fazer a boa fofoca, multiplicar a ideia de ter em vasos, no fundo de quintal"
	"Quem passou adiante também foi a Emater, com o Sandro"
	"[...] foram marcados os grupos [visitantes], dentro da agroecologia, dos orgânicos. A partir dali começou a se dar os cursos."
	"Com a Emater, [foram realizados] os dias de campo"
	"Todo mundo traz alguma coisa [de conhecimento]"
	"curso de PANCs, de plantas medicinais, de comida de verdade"
	"[...] cubanos que deram palestras, que trabalham muito com a prevenção."
	"Vira um espaço de geração de conhecimento"
8. A sua iniciativa já inspirou outras? Se sim, quais?	"a horta comunitária é um exemplo para Porto Alegre e a grande Porto Alegre. Virou até uma lei de agricultura urbana estadual"
	"começou na Lomba e depois foi pra outras regiões de Porto Alegre, que é os CRAS e os CREAS, todos deles têm horta naquele espaço."
	"É incentivar aquela pessoa [...] de eles poderem plantar na sua casa junto com a família"
Crioula Curadoria	

1. O que te inspirou a criar a tua iniciativa?	"A possibilidade de mitigação da pobreza e do combate à fome"
	"A xepa da feira também influenciou, como forma de aproveitamento integral dos alimentos"
	"São as experiências da [sócia] Betinha e as minhas inspirações em ecologia, agricultura, CSAs."
	"Vivi várias experiências agroecológicas no tempo em que vivi em Brasília, com o movimento Nova Brasília."
	"Nos conhecemos em um curso de permacultura"
	"Morando em uma parte periférica da cidade olho para alguns processos coletivos aqui e replico."
2. Há iniciativas que te inspiraram?	"Elementos que contribuíram foram meu curso de sociocracia, para estabelecer as relações de trabalho."
	"Dentro da economia colaborativa e criativa [...]"
	"Particpei de um desafio acadêmico chamado Thought for Food, que é um berço de inovação nas questões de alimento."
	"A espiritualidade, com a Teologia Integral e a Teoria da Libertação, me ajudou muito, principalmente quando percebi que a igreja tem um papel social que não é realizado. Particpei de missões."
3. Recebeu ensinamentos dessas pessoas/iniciativas de forma direta ou indireta? Se sim, o que você aprendeu com elas (conceitos, competências, técnicas etc.)?	"O recorte ecológico vem das PANCs."
	"Fui entrando em temáticas como a segurança alimentar e nutricional e o direito humano à alimentação adequada, que são dois conceitos que trazem a agroecologia muito forte."
4. Como esse conhecimento chegou até você (por meio de cursos, livros, palestras, vídeos etc.)?	????
5. Na sua iniciativa e contexto, precisou adaptar alguma coisa? Se sim, o que precisou adaptar?	"precisamos só modular. Os cursos precisamos modular o valor, pensar em bolsas para quem não pode pagar."
6. Percebe que a iniciativa evoluiu? Se sim, como isso aconteceu? Houve situações e encontros que promoveram novos aprendizados?	"Fiz mais processos avaliativos, de como a atividade foi e se era possível continuar."
	"Temos reuniões semanais com as pessoas que trabalham com a Crioula. Eu e Betina conversamos todos os dias."
	"Trabalhamos com o Trello para fazer o que precisamos para os clientes, e grupo de Whatsapp e email."
	"Tem dias que passo o dia de trabalho conversando, falando sobre processos. Mesmo que não saia do papel coisas que a gente fale na conversa, acho potente o encontro."
	"O banco de ideias não existe fisicamente ainda. O físico que existe é um caderno de desenho e também um diário, uma coisa que escrevo e desenho. Tem um mapa mental da Crioula. Logo no início para explicar fiz um desenho para não ser prolixa. A Betina tem um quadro com post-its."
7. Está transferindo para outros o conhecimento gerado na sua iniciativa? Mais especificamente, o que está transferindo (conceitos, competência, técnicas etc.)? Como (por meio de	"Usamos as redes sociais para divulgar atividades que fazemos e oferecer informações para as pessoas terem práticas ecológicas na alimentação. Falamos de PANCs, aproveitamento integral de alimentos, técnicas culinárias."

comunidades, redes profissionais, experiência direta, eventos, cursos, sites, livros, vídeos etc.)?	
	"Temos o clube de assinaturas com uma comunicação específica para os assinantes, recebem uma receita mensal e gratuidade em curso ou alguma cesta de produtos."
	"Temos um site, que é um portfólio das nossas atividades, e um blog com textos de opinião nas temáticas da sustentabilidade."
	"O grande guarda-chuva é a alimentação, sustentabilidade na alimentação. Falamos da importância de práticas ecológicas na alimentação, como a alimentação vegana."
8. A sua iniciativa já inspirou outras? Se sim, quais?	"Desenvolvi muitas ideias, como a Refazenda, uma empresa social que trabalhava com PANCs, o Clube do Jardim, comunidade de práticas agroecológicas e sustentáveis."
	"Implantei uma CSA [Comunidade que Sustenta a Agricultura] na Fiocruz, fui coordenadora de agricultura urbana, implementando e chamando para os mutirões."

Sítio Capororoca	
1. O que te inspirou a criar a tua iniciativa?	"[...] quando fui fazer Agronomia e queria produzir meu alimento"
	"fiz estágio na Emater, em Porto Alegre, e começou um projeto em Porto Alegre de produção orgânica. Estava sendo feito um trabalho da prefeitura com a Emater, com o auxílio do Centro Ecológico"
2. Há iniciativas que te inspiraram?	"Conheci o Valdely Kinupp em 2004. O trabalho de campo, a instalação do trabalho experimental dele foi aqui no sítio. Eu tinha algumas plantas que eu cultivava, e com a vinda dele a gente começou a fazer um trabalho com elas"
3. Recebeu ensinamentos dessas pessoas/iniciativas de forma direta ou indireta? Se sim, o que você aprendeu com elas (conceitos, competências, técnicas etc.)?	"O convívio com o Valdely, a gente fazia mil coisas. A gente queria identificar as plantas e aprender a cozinhar com elas"
	"A Emater foi muito importante para a formação de orgânicos, e o Centro Ecológico. Não tinha uma expertise em agroecologia, e o Centro Ecológico era referência nesse momento"
4. Como esse conhecimento chegou até você (por meio de cursos, livros, palestras, vídeos etc.)?	"Primeiro tive uma formação acadêmica, que me ensinou sobre plantas"
	"A prefeitura, a Emater e o Centro Ecológico fizeram uma parceria para ensinar sobre agroecologia, fizemos oficinas, visitas a agricultores que já estavam consolidados"
	"[...] e ia testando. Porque quando tu trabalha com agroecologia é muito no local, cada experiência não dá para replicar igual"
	"[...] é troca de sementes, de mudas"
	"Dentro da agroecologia as pessoas são muito solidárias, gostam de ensinar o que fazem"
5. Na sua iniciativa e contexto, precisou adaptar alguma coisa? Se sim, o que precisou adaptar?	"Não tinha conhecimento. Quando tu não tem nada, a gente começa mexendo o solo e criando as condições"
	"Quando a gente começa a trabalhar com as PANCs cria uma outra forma de vender. A gente tem que ensinar as pessoas que dá pra comer e como comer. Então a gente precisa ficar inventando coisas"

6. Percebe que a iniciativa evoluiu? Se sim, como isso aconteceu? Houve situações e encontros que promoveram novos aprendizados?	"A gente já fez bastante oficina."
	"Trabalho com turismo, e quando vêm pessoas mais velhas elas têm conhecimento sobre essas plantas. É um resgate de saberes"
7. Está transferindo para outros o conhecimento gerado na sua iniciativa? Mais especificamente, o que está transferindo (conceitos, competência, técnicas etc.)? Como (por meio de comunidades, redes profissionais, experiência direta, eventos, cursos, sites, livros, vídeos etc.)?	"A ideia era multiplicar. Eu gosto de distribuir as PANCs por aí"
	"Não se tinha o hábito de comer flores aqui. Aí a gente começou a levar para a feira e colocar as flores no prato"
	"A ideia era mostrar que a pessoa poderia ter uma alimentação mais rica sem gastar dinheiro"
	"merendeiras nas escolas, quando tem hortinhas, para aproveitar aquela comida"
	"Recebo bastante gente, alunos de doutorado e também de mestrado e da graduação aqui, da agronomia e da gastronomia"
	"E a gente faz parte do Wwoof, uma rede de trabalho voluntário. A gente recebeu umas 80 pessoas de todos os lugares do mundo. Então com isso tem trocas muito intensas, às vezes um mato aqui é um tempero na Colômbia"
	"E as feiras também, é uma forma de multiplicar"
	"a gente sempre fala da questão do lixo, a conscientização do uso da água. Não é só a produção sem veneno, mas a conscientização sobre o meio ambiente"
8. A sua iniciativa já inspirou outras? Se sim, quais?	"alguns bistrôs começaram a usar em cima do que a gente fala. Tem as meninas do Pitanga"
	"a Bruna Crioula. Ela é uma das primeiras alunas que veio aqui, e ela disse que mudou muito"

Fermentô	
1. O que te inspirou a criar a tua iniciativa?	"a fermentação. Passamos um tempo no interior e tivemos contato com esse conteúdo e algumas práticas"
2. Há iniciativas que te inspiraram?	"Quando chegamos em Porto Alegre tivemos muita referência, um mundo novo. Os lugares que frequentamos absorvemos o que eles diziam"
	"o Café Bonobo, o Vulp Bici Café. Lugares que serviam comida vegana e vegetariana e tinham essa pegada de usar insumos locais"
	"na roça vivenciamos muito isso. Vivemos no Instituto Origem, que a ideia era uma ecovila. Faz produções veganas e de agrofloresta. Foram uma referência do contato com a terra, de como o alimento nasce"
3. Recebeu ensinamentos dessas pessoas/iniciativas de forma direta ou indireta? Se sim, o que você aprendeu com elas (conceitos, competências, técnicas etc.)?	"em Porto Alegre tivemos referência de estilo de vida. Que casar prazer com trabalho tinha tudo a ver, de ter um ritmo diferente"

	"em Minas [Gerais] tivemos um aprendizado mais sobre empreendimentos. (...) Uma noção mais empreendedora"
	"deu a vontade de viver essa coisa da terra, para entender quanta energia precisa para o alimento chegar até a cidade"
4. Como esse conhecimento chegou até você (por meio de cursos, livros, palestras, vídeos etc.)?	"nas minhas redes sociais, não tinha mais pessoas, só fanpages, blogs, grupos de fermentação. Fiz uma rede social bem para isso. Então tinha muito acesso a conteúdo. Empresas divulgavam muito conteúdo, então era um feed de notícias muito bom"
	"me inseriu de uma maneira bem específica em Porto Alegre. Acabei entrando numa bolha bem específica"
	"Minas Gerais chegou até nós como um convite de um amigo. Tinham feito um convite para nós de uma vontade de iniciar um projeto de uma agroindústria e estavam iniciando uma agrofloresta e uma bioconstrução, e precisavam de pessoas para se engajar"
	"Com esse contato com eles, abre um monte de outros contatos, outras ecovilas e institutos, com pessoas que tinham terras e queriam fazer um resgate, fazer agrofloresta"
5. Na sua iniciativa e contexto, precisou adaptar alguma coisa? Se sim, o que precisou adaptar?	"A própria pizza. A ideia era alugar uma casa, morar em cima e fazer comida. Fazer pão de fermentação natural e cerveja. Mas tu vens pra cidade e as realidades começam a vir. Preços de aluguéis absurdos, a gente vai fazendo conta, projetando venda, vendo o que poderia ficar melhor."
	"Pizza foi uma coisa que a gente sabia que dá certo. Se autovende."
	"Também precisávamos de recurso de gente que confiasse na gente, e como o Jackson tinha experiência com pizza ficava mais fácil"
	"o que mexe um pouquinho com a gente é o nosso ingrediente principal que é a castanha de caju. O trigo conseguimos aqui, fazemos um blend com o trigo do pessoal do assentamento de Santa Maria e outra metade italiana. Mas a castanha de caju continua vindo lá do norte. Meu sonho é fazer queijo de pinhão"
	"A castanha de caju é do norte, mas sempre tem, tu consegue uma constância, e consegue certo sabor lácteo que outras castanhas não têm"
6. Percebe que a iniciativa evoluiu? Se sim, como isso aconteceu? Houve situações e encontros que promoveram novos aprendizados?	"é a convivência. Temos bastante gente trabalhando, cinco pessoas com carteira assinada e dois ciclistas, que é uma parceria por MEI. São em torno de sete pessoas. O convívio da rotina é o que mais faz a gente ir mudando e se adaptando. São muitas pessoas, muitas necessidades e muitas histórias"
	"Inicialmente tínhamos reuniões a cada três meses. Na época era só eu, o Jackson, o irmão dele e os ciclistas. Aí tinha uma pessoa com a gente, o Igor, que saía naturalmente fazendo anotações e mandava pra todo mundo e a gente ia desenvolvendo. Mas desde a saída dele não tem mais sido feito isso"
	"Surgiu esse ano vontade de voltar a fazer reuniões com mais frequência, porque a coisa começou a fluir e não vimos mais necessidade."
	"Estávamos cogitando a possibilidade de ter alguém acompanhando e intermediando, porque eram muitas pessoas. Quando eram poucas era fácil de organizar o horário. Ficou mais difícil de conciliar horários, mas a gente viu que não estava sendo saudável"
7. Está transferindo para outros o conhecimento gerado na sua iniciativa? Mais especificamente, o que está transferindo (conceitos, competência, técnicas etc.)? Como (por meio de comunidades, redes profissionais, experiência direta, eventos, cursos, sites, livros, vídeos etc.)?	"foi uma das coisas que me fez me apaixonar pela fermentação. A fermentação tem pouquíssimo conteúdo, mas toda casa que tu entrar tem alguma compota fermentando, da galera que cozinha. Mas tem pouco registro, principalmente no português. É todo um mundo novo para descobrir."
	"eu faço muito boca a boca. Todo vez que encontro com alguém, consigo desenvolver uma receita. Aposto muito nisso, da presença, de falar com as pessoas, de receitas. Tendo uma pizzaria que desenvolve sabores semanais esse assunto está sempre pairando"

	"A gente tentou no site um blog com receitas, mas não tinha nada de acesso. Acho que vídeos dá mais certo nessa área, mas como dá certo trabalho e a gente estava com foco de pegar na pizzaria acabei deixando de lado esse projeto"
	"Olhando o blog pensei que poderia fazer um livrinho"
8. A sua iniciativa já inspirou outras? Se sim, quais?	"Tem uma amiga minha que hoje está com uma empresa de alimentos veganos em Santa Cruz"
	"A Thais, que tem a Fisalis, que trabalha com a gente e tem certa influência"

Galpão do Plátano	
1. O que te inspirou a criar a tua iniciativa?	"foi meio orgânico. Tínhamos a área, que era bem degradada, no centro de Porto Alegre. Era uma área inventariada e, como não estávamos morando em Porto Alegre, não tínhamos contato com o espaço. Quando voltamos para Porto Alegre, não sabíamos o que fazer. Deixamos acontecer para entender o que acontecia naquele lugar"
	"Conheci o João, que fazia parte de um grupo de um coletivo que estava pleiteando um terreno para fazer uma horta, queriam fazer uma horta num terreno que era da prefeitura, e estavam tendo muitas dificuldades"
	"me deu o insight: por que não oferecer esse espaço para que a horta se concretize? Pode ser uma coisa muito legal para agregar pessoas, fazer um trabalho social junto."
	"tivemos apoio de uma empresa chamada Isla Sementes, que nos ajudou no mutirão de limpeza."
	"O pessoal das hortas foi se organizando e fazendo os mutirões, e foram chegando pessoas que se conectam com a causa. Grupos que trabalham com permacultura, vizinhas que gostam de plantar"
	"Já tinha trabalhado em um supermercado de produtos orgânicos em São Paulo, e enxergava ali um espaço propício para uma feira orgânica"
	"conheci uma ecojornalista, a Anahí Fróes, que conseguiu alguns feirantes para participar da feira"
	"Tive essa influência de ter horta em casa"
2. Há iniciativas que te inspiraram?	"Apoena, um supermercado de orgânicos em São Paulo"
	"A gente tinha tido essa experiência no Vila Flores. Víamos que era possível fazer esse tipo de ação, porque a gente via que as pessoas se conectam e têm interesse. O Vila foi um grande berçário para isso"
	"Fui visitar várias propriedades no cinturão verde de Porto Alegre, que têm as hortas"
	"Fui participar de uma troca de sementes com um grupo de produtores da RAMA, que passam o dia inteiro juntos. Trocam ideias e trocam as sementes crioulas"
3. Recebeu ensinamentos dessas pessoas/iniciativas de forma direta ou indireta? Se sim, o que você aprendeu com elas (conceitos, competências, técnicas etc.)?	"O Vila é um ativador de experiências"
	"Quando tu estás inserido nesse ecossistema os conhecimentos vêm vindo"

	"que quando a gente trabalha com a natureza, com a agricultura, principalmente a agricultura familiar e orgânica, a gente tem que entender muito bem que não depende da gente, depende do meio ambiente. A gente sabe que vai comer as frutas somente daquela estação"
4. Como esse conhecimento chegou até você (por meio de cursos, livros, palestras, vídeos etc.)?	"A gente trabalha basicamente com vendas. Como já tinha trabalhado em um supermercado e a minha formação é de designer, então tenho muita facilidade com as redes, já tinha uma base"
	"muito fazer as visitas, conhecer as pessoas com quem você está trabalhando. Gerando essa conexão com o agricultor diretamente [...]"
5. Na sua iniciativa e contexto, precisou adaptar alguma coisa? Se sim, o que precisou adaptar?	"Fui pesquisar muito sobre comunicação, como comunicar, como divulgar, como captar o cliente. Venho trabalhando muito em cima de como falar sobre isso de forma que as pessoas se conectem. É relativamente fácil porque as pessoas que prezam por uma boa alimentação entendem rapidamente isso"
	"Era um desafio levar pessoas até aquele lugar, era uma questão de infraestrutura"
6. Percebe que a iniciativa evoluiu? Se sim, como isso aconteceu? Houve situações e encontros que promoveram novos aprendizados?	"abrimos para fazer mais rodas de conversa, para o Festival Vegano, trazendo mais coisas para o local e gerando consequências positivas para a feira"
	"uma vez por mês, pós-feira, a gente sentar e fazer uma reunião para que a gente pudesse fazer uma avaliação do mês para ver o que estava bom e o que não estava para avaliar, através dos números, dos resultados"
7. Está transferindo para outros o conhecimento gerado na sua iniciativa? Mais especificamente, o que está transferindo (conceitos, competência, técnicas etc.)? Como (por meio de comunidades, redes profissionais, experiência direta, eventos, cursos, sites, livros, vídeos etc.)?	"criar o relacionamento com o cliente através da empatia, de uma comunicação clara, límpida"
	"Tivemos que trabalhar a captação de clientes. Íamos na rua distribuir panfletinhos, com as vizinhas, os porteiros. Essa coisa tete a tete foi muito valiosa, porque trouxe muita gente para perto. A gente saía com o panfletinho na mão conversando com as pessoas"
	"A gente juntou várias pessoas que se conectam com as questões de sustentabilidade. O espaço reúne mais duas iniciativas que trabalham, um com compostagem urbana e com reciclagem de microplásticos para fazer produtos. E o pessoal da horta. A gente tenta levar essas informações para o nosso público, porque a gente acaba sendo a âncora. Através da feira a gente consegue reunir essas iniciativas e divulgar como são feitos esses processos. Através disso a gente procura fazer essa comunicação e disseminar novas maneiras de sustentabilidade que vêm acontecendo e que estão próximos de nós"
	"somos ponto de coleta de óleo de cozinha, de esponjas, de coleta de vidros"
8. A sua iniciativa já inspirou outras? Se sim, quais?	"A gente teve duas visitas, do pessoal da Das Guten, que estão fazendo cestas orgânicas. E o pessoal do Local Farmers, e também trocamos umas figurinhas. Acho que somos inspirações mútuas uns para os outros"

Horta do Morro da Formiga	
1. O que te inspirou a criar a tua iniciativa?	"Coloquei no grupo do Centro Histórico que eu queria fazer uma horta e se alguém pilhasse a fazer comigo. E pra minha surpresa muita gente pilhou. Ali naquele post mesmo já começamos a ver como ia fazer, fizemos um grupinho, dali já começamos a nos encontrar para começar a procurar terreno"
2. Há iniciativas que te inspiraram?	"já morei em comunidade nos anos 1980, morava numa comunidade antroposófica em Rolante, cuidava da horta lá. Isso está no meu DNA já"

	"conheci o Luis, do Pacuca, das hortas comunitárias de Floripa, que vinha para cá nos ajudar. Conheci o pessoal da horta da Lomba do Pinheiro"
3. Recebeu ensinamentos dessas pessoas/iniciativas de forma direta ou indireta? Se sim, o que você aprendeu com elas (conceitos, competências, técnicas etc.)?	
4. Como esse conhecimento chegou até você (por meio de cursos, livros, palestras, vídeos etc.)?	"Fiz muito curso, muitas oficinas, tanto na Horta da Lomba quanto nos encontros e seminários de agricultura urbana. A gente criou o Fórum de Agricultura Urbana"
	"através da prática, tentativa e erro. Nesse terreno a gente faz muita coisa na base da experimentação"
5. Na sua iniciativa e contexto, precisou adaptar alguma coisa? Se sim, o que precisou adaptar?	"a gente troca muito sabores e saberes com as pessoas. Tem que ter muito jogo de cintura, porque ninguém é igual. Sempre tem egos envolvidos."
	"lidar com a diversidade da cidade"
	"tu não pode chegar e sair plantando em uma praça, agora já está mudando isso. Mas até algum tempo atrás só podia plantar plantas ornamentais"
6. Percebe que a iniciativa evoluiu? Se sim, como isso aconteceu? Houve situações e encontros que promoveram novos aprendizados?	"o Fórum de Agricultura Urbana. Nos encontramos toda semana ali na Assembleia. Criamos uma lei pra regularizar a agricultura urbana e periurbana estadual"
	"A gente tem um grupo de Whatsapp que a gente troca muita coisa ali, que tem outras pessoas importantes, parceiros, apoiadores. Pessoal da Lomba, pessoal do Fórum, da Ufrgs, da Agronomia, da Todavida. Aí tu tem uma dúvida, uma coisa, e coloca ali e o pessoal procura ajudar. A gente também marca as reuniões e mutirões"
	"fazemos reuniões online, depende da necessidade. O Whatsapp resolve um monte de coisa"
7. Está transferindo para outros o conhecimento gerado na sua iniciativa? Mais especificamente, o que está transferindo (conceitos, competência, técnicas etc.)? Como (por meio de comunidades, redes profissionais, experiência direta, eventos, cursos, sites, livros, vídeos etc.)?	"passou para a troca dos sabores e saberes. A gente faz cursos, oficinas, tem o Festival da Primavera, que tem várias práticas acontecendo num dia só"
	"A gente faz muita parceria com a Escola Porto Alegre, que faz trabalho com pessoas em situação de vulnerabilidade. A gente começou a fazer uma horta lá, oficinas de capacitação, de fazer sabão a partir do óleo reciclado de cozinha, reconhecer as PANCs nas ruas que eles podem comer, os fitoterápicos que podem ajudar"
	"A gente tem as páginas na rede, o Instagram da horta."
	"Tem muita gente fazendo teses e trabalhos de conclusão, tanto aqui quanto no terreno da José do Patrocínio"
	"A gente fez já cursos, oficinas. Fizemos muitas oficinas, e geralmente fazemos oficinas de coisas mais práticas, tipo mudas e estaquias, identificação de plantas, isso bomba, geralmente vai uma galera. Hortas em pequenos espaços, aproveitamento integral dos alimentos. Tudo isso a gente faz oficina"
8. A sua iniciativa já inspirou outras? Se sim, quais?	"Teve um pessoal da Mirabal, que fomos lá ajudar eles a iniciar a horta deles. Teve a Cooperativa Paulo Freire. Teve uma escola, que agora não vou lembrar o nome. "
	"E outras pessoas que vêm de outros bairros, que têm um terreno perto. O pessoal que está montando a horta do Menino Deus, a gente ajudou como eles tinham que proceder com o CNPJ, emprestamos nosso estatuto para eles"

Locals Only	
1. O que te inspirou a criar a tua iniciativa?	Trabalhei um pouco aqui, um pouco em Buenos Aires, um pouco em São Paulo. Quando voltei pra Porto Alegre não consegui entrar no mercado da gastronomia. Descobri que era um mercado mais antigo, com muito oportunismo, era um mercado bem complicado. Trabalhei por quase um ano em restaurantes e, no último que trabalhei, o chef de cozinha me jogou uma forma com uns 30 entrecot. Nesse momento decidi que não ia mais trabalhar em restaurante nenhum em Porto Alegre"
	"tive um insight de coisas que já tinha visto tanto em Buenos Aires como em São Paulo, a partir de alguns movimentos culturais de ocupação de rua, várias formas artísticas acontecendo na rua. Mas vi que a comida ainda estava muito longe disso. A gente bebia latão enquanto via algumas coisas muito legais, comia churrasquinho. Aí comecei o projeto Comida de Rua, em 2013, de ocupação dos espaços públicos, tendo a gastronomia como aproximação dos novos usos dos espaços públicos."
	"começamos a aprender sobre economia local e sustentável. Quando o evento começou, a gente era louco por um patrocínio de uma empresa grande. A gente viu que nada disso era uma realidade, a gente viveu muito mais um espaço coletivo, em que pequenas cervejarias começaram a aumentar o número de venda, pequenos chefes começaram a ter mais visibilidade. A gente começou a falar um pouco de consumir local, de como a força de consumir o que está perto, além de ser mais fresca, gera renda para a tua microrregião, distribui a renda melhor, acaba conhecendo as pessoas para onde o teu dinheiro vai"
	"a gente sentiu a necessidade de estar falando mais sobre isso, sobre consumo local e as redes. A gente decidiu que a melhor forma de fazer isso era abrindo um bar"
	"descomplicar o consumo de cerveja artesanal e criar uma nova identidade para a comida local"
	"tanto dentro da espiritualidade, quanto em pessoas que trabalham com sistema de agrofloresta, de recuperação de espaços, de movimentos e coletivos do localismo"
2. Há iniciativas que te inspiraram?	"com o pessoal do Vila Flores, identificar novos espaços para a cidade. Se tu identifica um novo espaço para a cidade, dá novos usos para a cidade, tu só troca de camada. Tu identifica novas plantas, novos usos."
	"o Pitanga Gastronomia, que são minhas amigas, e acabamos entrando numa rede e me incentivaram muito. Porque elas trabalham com uma comida vegana e vegetariana, que abre múltiplas possibilidades"
	"várias pessoas que lidavam com vegetarianismo e veganismo, que abre muitas possibilidades, desenvolver um novo olhar sobre as coisas"
3. Recebeu ensinamentos dessas pessoas/iniciativas de forma direta ou indireta? Se sim, o que você aprendeu com elas (conceitos, competências, técnicas etc.)?	"a principal coisa que aprendo com as pessoas que admiro é a coerência, a sustentabilidade do negócio como um todo. Estar sempre girando o dinheiro. Se as coisas acontecem assim acaba sendo uma mentira, porque tu não desenvolve de fato o potencial dela, e o potencial de que as pessoas chegam nela. As pessoas precisam consumir o que tu está fazendo, consumir coisas novas"
	"todas as pesquisas que eu fazia, que eu pegava pra criar, deveria virar produto. Superestima, não precisa fazer isso. Quando acaba criando um produto que está longe demais de as pessoas consumirem. Aprendi que para ser bom, fazer sucesso, dar sustentabilidade, a gente precisa se manter vivo e fazer coisas que as pessoas gostem. Acaba sendo uma pesquisa antropológica, de hábito de consumo, de qual problema posso resolver da pessoa"
	"que elas seguem o que elas acreditam. Por mais que tu tenha que fazer o que as pessoas gostem, tem que fazer o que tu acredita"
4. Como esse conhecimento chegou até você (por meio de cursos, livros, palestras, vídeos etc.)?	"Tive sorte de estar perto das pessoas que estavam buscando coisas parecidas, que pensavam coisas legais. Foi a sorte, foi a vibração de estar querendo isso"
	"ficava lá com ele, uma semana, às vezes 15 dias. Estar próximo dele e do território que ele está"
5. Na sua iniciativa e contexto, precisou adaptar alguma coisa? Se sim, o que precisou adaptar?	"a gente criou um negócio, decidi estar dentro do jogo. Um negócio dá lucro, para conseguir manter os empregos, as ideias que a gente acredita. A sustentabilidade é também manter vivo economicamente. Isso é a coisa mais complicada, ainda mais quando lidamos com novas possibilidades"

	"A gente acabava criando mecanismos de ir testando coisas"
	"A adaptação acaba sendo fácil para quem vê múltiplas alternativas, e entende que elas não são binárias e podem se comunicar entre elas"
	"A gente agora está testando muitas coisas. Temos um mercadinho online de produtos orgânicos, artesanais, ecológicos. Temos duas linhas de cardápio para tele-entrega, que são coisas de fácil assimilação e agora precisamos de sustentabilidade, de fazer girar."
6. Percebe que a iniciativa evoluiu? Se sim, como isso aconteceu? Houve situações e encontros que promoveram novos aprendizados?	"o Locals é um espaço de diálogo, que não é efêmero como um evento, e precisava ter um storytelling, uma história para contar. A gente definiu que, diferente dos outros lugares da cidade, ele não ia contar o final da história, ia começar a contar a história do começo. Porque pra nós tudo o que a gente está vivendo é aprendizado. A gente segue uma linha que começou com a produção local, a partir disso quis explorar os produtos da economia local. A partir de entender o localismo passei a entrar nessas coisas de microlocalismo, de entender as coisas que davam com menos energia possível, que a gente conseguia criar a partir de coisas que ou iam fora ou sem valor agregado"
	"Comecei um trabalho que foca no extrativismo urbano. Lido com ele como um processo como se fosse um processo de agrofloresta, por exemplo. O que acontece? Tem o mato ali, tu tem uma fronteira agrícola, em alguns pontos tu precisa criar clareiras, abrir espaços para novas coisas acontecerem, e a partir dali tu planta árvores e coisas combinadas, para que tu tenha uma floresta de comida. Na cidade a gente tem as mesmas possibilidades, a gente tem uma fronteira agrícola. A gente tem muitos espaços vazios na cidade que podemos plantar, muitos lugares que já estão mapeados"
	"o extrativismo urbano não é só sobre gastronomia, sobre sabor. Tem muitas camadas. Muito medicinal, muito de autocuidado, muito de melhorar pequenos aspectos do teu dia, como melhorar o caminho da tua casa até o trabalho. Tu vai te aventurando"
	"Mas também fala sobre geração de renda. Tem projetos muito legais em Porto Alegre, como o Amada Massa. Conversei com eles de, junto com os pães que eles entregam, a gente entregar compotas, geleias e cremes a partir de plantas que a gente encontra na rua, do extrativismo urbano"
	"Sinto muita falta de ferramentas que me comuniquem com pessoas que não são uma fraude. Preciso da credibilidade de pessoas, de amigos que me indiquem.""
	"reunir pessoas em uma rede para evoluir esses assuntos"
	"Fizemos muitos encontros para falar sobre as PANCs, para criar cardápios que levassem as PANCs. Principalmente com pessoas de fora, trazendo pessoas que pudessem falar, aproveitar e usar esse espaço que o Locals tem para gerar novas possibilidades"
	"Teve momentos de interação com outras plataformas, como o Translab. A gente faz diversos projetos juntos, conversar com eles sobre muitos anseios""
	"Teve o projeto que fizemos com a feira orgânica, que se chama Coma com as Mãos, que fechasse o ciclo: o produtor planta com as mãos, eu cozinho com as mãos e as pessoas comem com as mãos"
7. Está transferindo para outros o conhecimento gerado na sua iniciativa? Mais especificamente, o que está transferindo (conceitos, competência, técnicas etc.)? Como (por meio de comunidades, redes profissionais, experiência direta, eventos, cursos, sites, livros, vídeos etc.)?	"uma pessoa por vez acaba sendo mais fácil. Vejo isso muito naturalmente, principalmente nas pessoas que estão ao nosso redor, seja nos nossos colaboradores do bar, eles acabam entrando um pouco nessa maluquice, acabam consumindo mais PANCs. Acaba sendo significativo pra eles, não é só trabalho e dinheiro, acabam sendo os multiplicadores disso pra outras pessoas"
	"Tenho entendido qual a minha verdade, de trabalhar com uma comida cada vez mais medicinal. Talvez ainda não tenha as coisas técnicas para falar sobre isso"
	"A gente tem aproveitado o Whatsapp, a gente tem um cadastro, criamos uma rede de clientes, uma lista de reprodução, para saber as novidades do bar"

	"Dentro do clube de assinaturas tu ganha uma cesta de produtos orgânicos e artesanais uma vez por semana. Dentro dela a gente tem feito um fanzine com ilustrações e atrás sempre tem uma receita. Tenho falado sobre fermentação, incluído ingredientes não convencionais para as pessoas se adaptarem"
	"tem o Papayas, como sugestão de uma nova forma de trabalhar"
	"retorno dos vasilhames, com retorno das embalagens para tentar criar novas formas econômicas"
	"A gente fez umas aulas de queijo, já falou sobre PANCs"
	"sobre a abundância e a escassez, que fala muito de extrativismo urbano, de novos usos, de outros produtos"
8. A sua iniciativa já inspirou outras? Se sim, quais?	"O Urban Farmcy, falando de localismo, veio depois do Locals Only"
	"algumas alternativas que começamos a usar aqui, como os copos de pote, vi muitas pessoas usando depois"

Pitanga Gastronomia	
1. O que te inspirou a criar a tua iniciativa?	"fomos morar numa casa com muitas árvores frutíferas e plantas espontâneas"
	"começou na faculdade de Biologia, temos um professor superativista chamado Paulo Brack"
	"na biologia existe essa lenda, o Valdely Kinupp. Não é a primeira pessoa a falar de PANCs, tem outras pessoas que falam desses matos comestíveis. O Valdeli, junto com a Irani, que é uma nutricionista, criadora do acrônimo PANC."
	"a gente viu como uma alternativa financeira que a gente poderia vender algumas coisas, e como a gente tinha em casa seria melhor se a gente diminuísse nosso custo e também enriquecesse nutricionalmente. E também, como é o nosso slogan, diversificando o seu paladar"
	"A gente teve contato dentro da faculdade com a Família Bellé, a gente foi na propriedade deles várias vezes e temos uma relação bem íntima com eles"
2. Há iniciativas que te inspiraram?	"tem o Sítio Capororoca"
	"Hoje tem dia também tem uma outra pessoa muito inspiradora que é a Bruna do Crioula Curadoria, que traz um olhar social, um conhecimento antropológico das PANCs"
	"A Irani também foi uma inspiração no uso integral dos alimentos"
3. Recebeu ensinamentos dessas pessoas/iniciativas de forma direta ou indireta? Se sim, o que você aprendeu com elas (conceitos, competências, técnicas etc.)?	"principalmente o uso integral dos alimentos, tu ter um olhar para o alimento de respeito"
	"Com o Brack foi muito a desmistificar as plantas, olhar o 'jeitão' dela"
	"Com a Família Bellé, a gente fez um encontro nacional dos estudantes de biologia. Foi uma vivência bem intensa com a terra, e naquele evento a gente assumiu a cozinha. E ela fez uma salada e usou polpa de butiá. Era tão absurdo, mas ficou muito bom. Era um desprendimento"

	"Da Bruna é o ensinamento de olhar as PANCs como uma alternativa alimentar. Ela fala sobre colheita urbana. A gente tem muita comida disponível e gratuita na cidade, mas tem um desconhecimento"
	"a gente desenvolver essa autonomia da coleta"
4. Como esse conhecimento chegou até você (por meio de cursos, livros, palestras, vídeos etc.)?	"agradeço muito à universidade"
	"a primeira coisa foi o contato com o Brack e com estudantes que já estavam tendo essa vivência"
	"essas conexões ocorrem com muita espontaneidade"
	"também conheço o Rodrigo do Locals Only. A gente se encontrava no bar, tomava cerveja e conversava"
	"muito desse conhecimento veio através das conversas, das trocas"
5. Na sua iniciativa e contexto, precisou adaptar alguma coisa? Se sim, o que precisou adaptar?	"Eu cozinho menos com PANC do que eu gostaria. Tem coisa que tem mais aceitação, tem coisa que tem menos aceitação"
	"preciso usar coisas que não são brasileiras, que são de outros estados, mas sempre tentando ficar dentro do cultivo orgânico"
6. Percebe que a iniciativa evoluiu? Se sim, como isso aconteceu? Houve situações e encontros que promoveram novos aprendizados?	"O Bistrô foi um ponto crucial, em que se profissionalizou mesmo. No momento em que a gente trouxe as PANCs para uma comida de bistrô parece que levamos mais fé no que estamos fazendo"
	"a coisa acontece muito no âmbito da conversa"
	"a gente teve acompanhamento do Sebrae, principalmente na área administrativa, e fiz um acompanhamento na área de marketing digital"
7. Está transferindo para outros o conhecimento gerado na sua iniciativa? Mais especificamente, o que está transferindo (conceitos, competência, técnicas etc.)? Como (por meio de comunidades, redes profissionais, experiência direta, eventos, cursos, sites, livros, vídeos etc.)?	"A gente dá cursos sobre PANC"
	"A gente tem feito postagens no Instagram, mostrando as plantas"
	"A gente fez uma série de lives, pra justamente abordar esses três lados. Para falar justamente do pioneirismo das PANCs, o ponto de vista do produtor e a questão social para escapar da gourmetização"
	"sempre que tenho a oportunidade, estou com alguém na rua, vou encontrar uma PANC e falar dela, dar mudas de presente"
8. A sua iniciativa já inspirou outras? Se sim, quais?	"A gente já viu pessoas que fizeram curso com a gente e criaram suas iniciativas gastronômicas"

APÊNDICE C – DIMENSÕES DE ANÁLISE, CATEGORIAS E UNIDADES DE ANÁLISE

Dimensões de análise	Categorias finais	Categorias intermediárias	Categorias iniciais	Unidade de análise	
CARACTERÍSTICAS SEMENTE	Ethos incorporado	Ressignificação do tempo	Respeito à sazonalidade	"[aprendi que] que quando a gente trabalha com a natureza, com a agricultura, principalmente a agricultura familiar e orgânica, a gente tem que entender muito bem que não depende da gente, depende do meio ambiente. A gente sabe que vai comer as frutas somente daquela estação"	
				"deu a vontade de viver essa coisa da terra, para entender quanta energia precisa para o alimento chegar até a cidade"	
			Menor ritmo de vida	"[tivemos referência] de ter um ritmo diferente"	
		Ressignificação do trabalho	Prazer no trabalho	"em Porto Alegre tivemos referência de estilo de vida. Que casar prazer com trabalho tinha tudo a ver"	
	Construção de utopias políticas e culturais	Relações territoriais	Novas formas de viver a cidade / fruir na cidade		"com o pessoal do Vila Flores, identificar novos espaços para a cidade. Se tu identifica um novo espaço para a cidade, dá novos usos para a cidade, tu só troca de camada. Tu identifica novas plantas, novos usos."
					O pessoal que está montando a horta do Menino Deus, a gente ajudou como eles tinham que proceder com o CNPJ, emprestamos nosso estatuto para eles"
				Extrativismo urbano	
				Insumos locais	"[Café Bonobo e Vulp Bici Café que] tinham essa pegada de usar insumos locais"
			Autonomia alimentar	Direito ao alimento	"Da Bruna [da Crioula Curadoria] é o ensinamento de olhar as PANCs como uma alternativa alimentar. Ela fala sobre colheita urbana. A gente tem muita comida disponível e gratuita na cidade, mas tem um desconhecimento"

				"Fui entrando em temáticas como a segurança alimentar e nutricional e o direito humano à alimentação adequada, que são dois conceitos que trazem a agroecologia muito forte."
			Identificação das PANCs	"a gente desenvolver essa autonomia da coleta"
				"A ideia era mostrar que a pessoa poderia ter uma alimentação mais rica sem gastar dinheiro"
				"Com o Brack foi muito a desmistificar as plantas, olhar o 'jeitão' dela"
				"A gente queria identificar as plantas e aprender a cozinhar com elas"
		Processos de reparação social	Teologia da Libertação	"A espiritualidade, com a Teologia Integral e a Teoria da Libertação, me ajudou muito, principalmente quando percebi que a igreja tem um papel social que não é realizado."
				"Ele fazia parte da Pastoral da Juventude Rural. Tinha um padre na nossa cidade que tinha consciência da agricultura ecológica e pregava isso."
				"Eram forças que estavam surgindo na época. A pastoral da juventude, tratavam isso dentro dos movimentos liberalistas da igreja, dentro da Teologia da Libertação"
			Combate à fome	"a possibilidade de mitigação da pobreza e do combate à fome"
				"[falamos da] questão social [das PANCs] para escapar da gourmetização".
		Novas relações de trabalho	Novas economias	"Morando em uma parte periférica da cidade olho para alguns processos coletivos aqui e replico."
				"sociocracia, para estabelecer as relações de trabalho. Dentro da economia colaborativa e criativa e, principalmente, a sociocracia."
				"[falamos sobre] sobre a abundância e a escassez"
				"começamos a aprender sobre economia local e sustentável."
	Construção de laços sociais	Comunicação	Conexão com a iniciativa	"Fui pesquisar muito sobre comunicação, como comunicar, como divulgar, como captar o cliente. Venho trabalhando muito em cima de

				como falar sobre isso de forma que as pessoas se conectem."
			Ensinar sobre nova cultura alimentar	"[comunicar] é relativamente fácil porque as pessoas que prezam por uma boa alimentação entendem rapidamente isso"
				"Quando a gente começa a trabalhar com as PANCs cria uma outra forma de vender. A gente tem que ensinar as pessoas que dá pra comer e como comer. Então a gente precisa ficar inventando coisas"
				"não tinha o hábito de comer flores aqui."
		Criação de infraestrutura	Criação de acesso	"Era um desafio levar pessoas até aquele lugar, era uma questão de infraestrutura"
			Adaptações urbanas	"Uma coisa é ter uma propriedade. É diferente de uma horta comunitária, é um espaço público. Agricultura rural e agricultura urbana é bem diferente."
	Construção de novas relações com o meio ambiente	Produção sustentável	Formas de produção orgânica	"[aprendi sobre] alimento saudável, orgânico"
"agrofloresta da Embrapa"				
"A Emater foi muito importante para a formação de orgânicos, e o Centro Ecológico. Não tinha uma expertise em agroecologia, e o Centro Ecológico era referência nesse momento"				
"São as experiências da Betinha e as minhas inspirações em ecologia, agricultura, CSAs. Vivi várias experiências agroecológicas no tempo em que vivi em Brasília, com o movimento Nova Brasília."				
		Sementes crioulas	"cuidar das sementes crioulas, não transgênicas, e envolver a comunidade."	
		Novas relações com o alimento	Dietas alternativas	"o Café Bonobo, o Vulp Bici Café. Lugares que serviam comida vegana e vegetariana"

				<p>"várias pessoas que lidavam com vegetarianismo e veganismo, que abre muitas possibilidades, desenvolver um novo olhar sobre as coisas"</p> <p>"Meu pai conheceu o livro Macrobiótica Zen, que falava sobre a macrobiótica e a agroecologia e as práticas"</p>
			Uso das PANCs	<p>"E ela [a Família Bellé] fez uma salada e usou polpa de butiá. Era tão absurdo, mas ficou muito bom. Era um desprendimento"</p> <p>"O recorte ecológico vem das PANCs."</p> <p>"não tinha o hábito de comer flores aqui."</p> <p>"curso de PANCs"</p> <p>"[sobre abundância] que fala muito de extrativismo urbano, de novos usos, de outros produtos"</p>
			Aproveitamento integral dos alimentos	<p>"A xepa da feira também influenciou, como forma de aproveitamento integral dos alimentos"</p> <p>"principalmente o uso integral dos alimentos, tu ter um olhar para o alimento de respeito"</p>
APROPRIAÇÃO	Adequação às demandas do mercado	Adaptação do modelo de negócio	Mudança no produto	<p>"[foi adaptado] a própria pizza. A ideia era alugar uma casa, morar em cima e fazer comida. Fazer pão de fermentação natural e cerveja. Mas tu vens pra cidade e as realidades começam a vir. Preços de aluguéis absurdos, a gente vai fazendo conta, projetando venda, vendo o que poderia ficar melhor."</p> <p>"a gente criou um negócio, decidi estar dentro do jogo. Um negócio [é aquilo que] dá lucro, para conseguir manter os empregos e as ideias que a gente acredita"</p>
			Mudança no formato de atendimento	"O Bistrô foi um ponto crucial, em que se profissionalizou mesmo. No momento em que a gente trouxe as PANCs para uma comida de bistrô parece que levamos mais fé no que estamos fazendo"
			Educação empreendedora	"a gente teve acompanhamento do Sebrae, principalmente na área administrativa, e fiz um acompanhamento na área de marketing"

			digital"
	Adequação à cultura alimentar tradicional	Flexibilização dos insumos	"o que mexe um pouquinho com a gente é o nosso ingrediente principal que é a castanha de caju. O trigo conseguimos aqui, fazemos um blend com o trigo do pessoal do assentamento de Santa Maria e outra metade italiana. Mas a castanha de caju continua vindo lá do norte. Meu sonho é fazer queijo de pinhão" "Eu cozinho menos com PANC do que eu gostaria. Tem coisa que tem mais aceitação, tem coisa que tem menos aceitação"
Adequação às demandas sociais	Busca pela diversidade	Diversidade	"lidar com a diversidade da cidade"
			"adequações das pessoas com crenças e culturas diferentes"
		Demandas sociais	"fiz curso das Promotoras Legais, enfrento essa questão, às vezes tem que dar uma de psicóloga. Temos trabalhado com uma questão social muito grave"
			"trabalhar as pessoas, que têm muito a trazer, mas têm [que lidar com] violência doméstica"
Dimensões agregadas	Novas prática alimentares	Vegetarianismo e veganismo	"elas [do Pitanga Gastronomia] trabalham com uma comida vegana e vegetariana, que abre múltiplas possibilidades"
		Conservação dos alimentos	"Passamos um tempo no interior e tivemos contato com esse conteúdo [a fermentação] e algumas práticas"
		Uso integral dos alimentos	"A Irani também foi uma inspiração no uso integral dos alimentos"
			"principalmente o uso integral dos alimentos, tu ter um olhar para o alimento de respeito"
			"Fizemos muitos encontros para falar sobre as PANCs, para criar cardápios que levassem as PANCs."
	Conexões sistêmicas	Resgate de saberes	"Trabalho com turismo, e quando vêm pessoas mais velhas elas têm

				conhecimento sobre essas plantas. É um resgate de saberes"
			Uso consciente dos recursos	"a gente sempre fala da questão do lixo, a conscientização do uso da água. Não é só a produção sem veneno, mas a conscientização sobre o meio ambiente"
			Economia circular	"[um projeto] que se chama Coma com as Mãos, que fechasse o ciclo: o produtor planta com as mãos, eu cozinho com as mãos e as pessoas comem com as mãos"
	Estratégias de comunicação	Colaboração interna	Reuniões	"Inicialmente tínhamos reuniões a cada três meses. Na época era só eu, o Jackson, o irmão dele e os ciclistas. Aí tinha uma pessoa com a gente, o Igor, que saía naturalmente fazendo anotações e mandava pra todo mundo e a gente ia desenvolvendo."
"uma vez por mês, pós-feira, a gente sentar e fazer uma reunião para que a gente pudesse fazer uma avaliação do mês para ver o que estava bom e o que não estava para avaliar, através dos números, dos resultados"				
"fazemos reuniões online, depende da necessidade."				
"muitas reuniões de formação"				
"Temos reuniões semanais com as pessoas que trabalham com a Crioula. Eu e Betina conversamos todos os dias."				
Banco de ideias			"O banco de ideias [...] é um caderno de desenho e também um diário, uma coisa que escrevo e desenho. [...] A Betina tem um quadro com post-its."	
Whatsapp			"A gente tem um grupo de Whatsapp que a gente troca muita coisa ali, que tem outras pessoas importantes, parceiros, apoiadores. Pessoal da Lomba, pessoal do Fórum, da Ufrgs, da Agronomia, da Todavida. Aí tu tem uma dúvida, uma coisa, e coloca ali e o pessoal procura ajudar. A gente também marca as reuniões e mutirões"	
	"O Whatsapp resolve um monte de coisa"			
	"[trabalhamos com] grupo de Whatsapp "			

			Ferramentas de gestão de projetos	"Trabalhamos com o Trello para fazer o que precisamos para os clientes"
		Colaboração externa	Eventos	"abrimos para fazer mais rodas de conversa, para o Festival Vegano, trazendo mais coisas para o local e gerando consequências positivas para a feira"
				"e outros debates, de construção do próprio projeto coletivo"
				"uma professora pensando sobre a pandemia e a fome, como as pessoas podem se alimentar com o que planta"
				"Principalmente com pessoas de fora, trazendo pessoas que pudessem falar, aproveitar e usar esse espaço que o Locals tem para gerar novas possibilidades"
				"A gente já fez bastante oficina."
				"A gente fez uma série de lives"
				"A gente fez umas aulas de queijo, já falou sobre PANCs"
			Tocas com a comunidade	"encontros de conversa com a comunidade. É um espaço que é terapêutico e pedagógico. As conversas acontecem nessas trocas. Espaço é para ajudar a plantar e levar, e as trocas acontecem nesses momentos."
			Redes profissionais	"Tivemos um número muito alto de estagiários, do Infe, da Ufrgs, que participaram dessa implantação"
				"o Fórum de Agricultura Urbana. Nos encontramos toda semana ali na Assembleia. Criamos uma lei pra regularizar a agricultura urbana e periurbana estadual"
		"[com a rede Wooff] tem trocas muito intensas, às vezes um mato aqui é um tempero na Colômbia"		
		"Tem dias que passo o dia de trabalho conversando, falando sobre processos. Mesmo que não saia do papel coisas que a gente fale na conversa, acho potente o encontro."		

			Experimentação	<p>"Teve momentos de interação com outras plataformas, como o Translab. A gente faz diversos projetos juntos, conversar com eles sobre muitos anseios""</p> <p>"[a partir do] convívio com o Valdely, a gente fazia mil coisas. A gente queria identificar as plantas e aprender a cozinhar com elas"</p> <p>"Fui participar de uma troca de sementes com um grupo de produtores da RAMA, que passam o dia inteiro juntos. Trocam ideias e trocam as sementes crioulas"</p> <p>"através da prática, tentativa e erro. Nesse terreno a gente faz muita coisa na base da experimentação"</p>
				"A gente agora está testando muitas coisas. Temos um mercadinho online de produtos orgânicos, artesanais, ecológicos. Temos duas linhas de cardápio para tele-entrega, que são coisas de fácil assimilação e agora precisamos de sustentabilidade, de fazer girar."
DISSEMINAÇÃO	Ambientes de experiência	Espaços esporádicos	Eventos com vivências	"[O encontro dos estudantes de Biologia na propriedade da Família Bellé] Foi uma vivência bem intensa com a terra"
				"naquele evento [O encontro dos estudantes de Biologia na propriedade da Família Bellé] a gente assumiu a cozinha. Ela fez uma salada e usou polpa de butiá. Era tão absurdo, mas ficou muito bom. Era um desprendimento"
			Presença em feiras	"E as feiras também, é uma forma de multiplicar"
		"a gente começou a levar para a feira"		
		"eles [os estudantes] também nos ajudaram a vender na feira, e explicavam para as pessoas sobre as plantas"		
		"Através da feira a gente consegue reunir essas iniciativas e divulgar como são feitos esses processos"		
				"Teve o projeto que fizemos com a feira orgânica"
		Fomento às relações	Visitas	"muito fazer as visitas, conhecer as pessoas com quem você está

				trabalhando. Gerando essa conexão com o agricultor diretamente [...]"
				"E outras pessoas que vêm de outros bairros, que têm um terreno perto"
				"Fui visitar várias propriedades no cinturão verde de Porto Alegre, que têm as hortas"
			Relações com a vizinhança	"de vizinhos, pessoas que visitam. Fazer a boa fofoca, multiplicar a ideia de ter [as PANCs] em vasos, no fundo de quinta"
				"famos na rua distribuir panfletinhos, com as vizinhas, os porteiros. Essa coisa tete a tete foi muito valiosa, porque trouxe muita gente para perto. A gente saía com o panfletinho na mão conversando com as pessoas"
		Espaços de rotina	Espaços de trabalho	"A gente tinha tido essa experiência no Vila Flores. Víamos que era possível fazer esse tipo de ação, porque a gente via que as pessoas se conectam e têm interesse. O Vila foi um grande berçário para isso"
				"O Vila é um ativador de experiências"
				"E a gente faz parte do Wwoof, uma rede de trabalho voluntário. A gente recebeu umas 80 pessoas de todos os lugares do mundo."
				"[compartilhamos o conhecimento] principalmente nas pessoas que estão ao nosso redor, seja nos nossos colaboradores do bar, eles acabam entrando um pouco nessa maluquice, acabam consumindo mais PANCs. Acaba sendo significativo pra eles, não é só trabalho e dinheiro, acabam sendo os multiplicadores disso pra outras pessoas"
			Espaços de estadia	"ficava lá com ele, uma semana, às vezes 15 dias. Estar próximo dele e do território que ele está"
				"Vivemos no Instituto Origem, que a ideia era uma ecovila."
Ambientes de compartilhamento e troca		Compartilhamento de insumos	Compartilhamento de receitas	"Todo vez que encontro com alguém, consigo desenvolver uma receita. Aposto muito nisso, da presença, de falar com as pessoas,

				de receitas. Tendo uma pizzaria que desenvolve sabores semanais esse assunto está sempre pairando"		
				"[a gente começou a] colocar as flores no prato"		
				Compartilhamento de sementes e mudas	"é troca de sementes, de mudas"	
				"A ideia era multiplicar. Eu gosto de distribuir as PANCs por aí"		
				"[sempre que tiver oportunidade vou] dar mudas de presente"		
				Retorno de produtos	"retorno dos vasilhames, com retorno das embalagens para tentar criar novas formas econômicas"	
				"somos ponto de coleta de óleo de cozinha, de esponjas, de coleta de vidros"		
				Compartilhamento de ideias	Conversas informais	"muito desse conhecimento veio através das conversas, das trocas"
				"a coisa acontece muito no âmbito da conversa"		
"sempre que tenho a oportunidade, estou com alguém na rua, vou encontrar uma PANC e falar dela"						
	Redes profissionais	"A gente criou o Fórum de Agricultura Urbana"				
"sempre nos encontros, com troca de conhecimento"						
"o Pitanga Gastronomia, que são minhas amigas, e acabamos entrando numa rede e me incentivaram muito."						
Ambientes de aprendizagem	Produção de conteúdo	Redes sociais	"usada também as redes sociais. E temos o grupo do Fórum da Agricultura Urbana, o grupo da horta, o Instagram"			
"A gente juntou várias pessoas que se conectam com as questões de sustentabilidade. O espaço reúne mais duas iniciativas que trabalham, um com compostagem urbana e com reciclagem de microplásticos para fazer produtos. E o pessoal da horta. A gente tenta levar essas informações para o nosso público, porque a gente						

--	--

	<p>acaba sendo a âncora. Através da feira a gente consegue reunir essas iniciativas e divulgar como são feitos esses processos. Através disso a gente procura fazer essa comunicação e disseminar novas maneiras de sustentabilidade que vêm acontecendo e que estão próximos de nós"</p>
	"A gente tem as páginas na rede, o Instagram da horta."
	"A gente tem aproveitado o Whatsapp, a gente tem um cadastro, criamos uma rede de clientes, uma lista de reprodução, para saber as novidades do bar"
	"A gente tem feito postagens no Instagram, mostrando as plantas"
	"nas minhas redes sociais, não tinha mais pessoas, só fanpages, blogs, grupos de fermentação. Fiz uma rede social bem para isso. Então tinha muito acesso a conteúdo. Empresas divulgavam muito conteúdo, então era um feed de notícias muito bom"
	"Usamos as redes sociais para divulgar atividades que fazemos e oferecer informações para as pessoas terem práticas ecológicas na alimentação. Falamos de PANCs, aproveitamento integral de alimentos, técnicas culinárias. Temos um site, que é um portfólio das nossas atividades, e um blog com textos de opinião nas temáticas da sustentabilidade. O grande guarda-chuva é a alimentação, sustentabilidade na alimentação. Falamos da importância de práticas ecológicas na alimentação, como a alimentação vegana."
	"A gente fez uma série de lives"
Clube de assinaturas	<p>"Dentro do clube de assinaturas tu ganha uma cesta de produtos orgânicos e artesanais uma vez por semana. Dentro dela a gente tem feito um fanzine com ilustrações e atrás sempre tem uma receita. Tenho falado sobre fermentação, incluído ingredientes não convencionais para as pessoas se adaptarem"</p>
	"Temos o clube de assinaturas com uma comunicação específica para os assinantes, recebem uma receita mensal e gratuidade em

		curso ou alguma cesta de produtos."
	Livro	"o Livro das PANCs"
		"Meu pai conheceu o livro Macrobiótica Zen, que falava sobre a macrobiótica e a agroecologia e as práticas"
		"Meu pai conheceu o livro Macrobiótica Zen, que falava sobre a macrobiótica e a agroecologia e as práticas"
Espaços de educação	Cursos e oficinas	"Fiz muito curso, muitas oficinas, tanto na Horta da Lomba quanto nos encontros e seminários de agricultura urbana."
		"passou para a troca dos sabores e saberes. A gente faz cursos, oficinas, tem o Festival da Primavera, que tem várias práticas acontecendo num dia só"
		"A gente faz muita parceria com a Escola Porto Alegre, que faz trabalho com pessoas em situação de vulnerabilidade. A gente começou a fazer uma horta lá, oficinas de capacitação, de fazer sabão a partir do óleo reciclado de cozinha, reconhecer as PANCs nas ruas que eles podem comer, os fitoterápicos que podem ajudar""
		"A gente fez já cursos, oficinas. Fizemos muitas oficinas, e geralmente fazemos oficinas de coisas mais práticas, tipo mudas e estaquias, identificação de plantas, isso bomba, geralmente vai uma galera. Hortas em pequenos espaços, aproveitamento integral dos alimentos. Tudo isso a gente faz oficina"
		"A gente dá cursos sobre PANC"
		"foram feitas muitas oficinas de alimentação saudável"
	Trabalhos acadêmicos	"Tem muita gente fazendo teses e trabalhos de conclusão, tanto aqui quanto no terreno da José do Patrocínio"
		"Recebo bastante gente, alunos de doutorado e também de mestrado e da graduação aqui, da agronomia e da gastronomia"
		"Conheci o Valdely Kinupp em 2004. O trabalho de campo, a

			instalação do trabalho experimental dele foi aqui no sítio. Eu tinha algumas plantas que eu cultivava, e com a vinda dele a gente começou a fazer um trabalho com elas"
		Evento acadêmico	"Com a Família Bellé, a gente fez um encontro nacional dos estudantes de biologia."

APÊNDICE D – TERMO DE CONSENTIMENTO

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

Estamos convidando você a participar da pesquisa “Processos de disseminação de inovações sociais no setor de alimentação para a sustentabilidade”. Esta pesquisa parte do princípio de que, hoje, diferentes projetos emergem a partir da inspiração de iniciativa empreendedoras já existentes no ecossistema de alimentação para a sustentabilidade em Porto Alegre. O objetivo da pesquisa é o de contribuir para a compreensão desse processo de disseminação, propondo insumos metodológicos para permitir e promover a disseminação de inovações, assim como mapear o ecossistema de alimentação para a sustentabilidade e identificar a existência e como se configuram os processos de disseminação de inovações nesse ecossistema.

A pesquisa será realizada com os integrantes de diferentes iniciativas empreendedoras no setor em Porto Alegre.

Sua participação no estudo consistirá em responder algumas questões. A entrevista terá duração de, mais ou menos, 40 minutos.

Os riscos com essa pesquisa são mínimos, sendo que você poderia se sentir desconfortável em responder alguma pergunta, mas você tem a liberdade de não responder ou interromper a entrevista em qualquer momento. Tem também a liberdade de não participar da pesquisa ou retirar seu consentimento a qualquer momento, mesmo após o início da entrevista, sem qualquer prejuízo.

A participação nesta pesquisa é voluntária. Não gera custos aos participantes, assim como não prevê pagamento para os mesmos.

Em caso de dúvidas você poderá entrar em contato com a pesquisadora responsável, Luana Duarte Fuentesfria, pelo email luanafuente@gmail.com ou pelo telefone (51) 99948-9409. Contatando-a, você poderá marcar um encontro presencial com ela.

O Comitê de Ética em Pesquisa da Unisinos, também poderá ser consultado caso você tenha alguma consideração ou dúvida sobre a ética desta pesquisa pelo email cep@unisinos.br

Sua participação é importante e se espera que gere conhecimento relevante sobre os processos de disseminação da inovação. Os pesquisadores envolvidos nesta pesquisa pretendem divulgar os resultados da pesquisa, elaborando uma dissertação de mestrado e artigos científicos ou em outras atividades com fins educativos, científicos e culturais. Eventualmente, poderiam ser divulgadas transcrições da entrevista. Nestes casos, não usaremos seu nome.

Este termo será assinado em duas vias, por você e pela pesquisadora, ficando uma via em seu poder.

Acredito ter recebido informações suficientes a respeito do que li ou foi lido para mim, sobre a pesquisa “Processos de disseminação de inovações sociais no setor de alimentação para a sustentabilidade”. Discuti com a pesquisadora sobre minha decisão em participar do estudo de forma tal que ficaram claros o propósito do estudo, os procedimentos, a isenção de despesas, bem como as formas de utilizo das informações decorrentes da pesquisa. Assim sendo, concordo voluntariamente em participar deste estudo.

Nome do participante:

E-mail participante:

Assinatura do Participante:

Nome do pesquisador:

Assinatura do pesquisador:

Local: _____

Data: _____