

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA
DO RIO DE JANEIRO



Chiara Del Gaudio

**Design Participativo e Inovação Social:
a influência dos fatores contextuais.**

Tese de doutorado

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design da PUC-Rio como requisito parcial para obtenção do título de Doutor em Design.

Orientador: Prof. Alfredo Jefferson de Oliveira
Co-orientador: Prof. Carlo Franzato

Volume I

Rio de Janeiro
Fevereiro de 2014



Chiara Del Gaudio

**Design Participativo e Inovação Social:
a influência dos fatores contextuais.**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design da PUC-Rio como requisito parcial para obtenção do título de Doutor em Design. Aprovada pela Comissão Examinadora abaixo assinada.

Prof. Alfredo Jefferson de Oliveira

Orientador

Departamento de Artes & Design - PUC-Rio

Prof. Carlo Franzato

Co-orientador

Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS

Profa. Flavia Nizia da Fonseca Ribeiro

Departamento de Artes & Design - PUC-Rio

Profa. Zoy Anastassakis

Departamento de Artes & Design - PUC-Rio

Profa. Carla Martins Cipolla

Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ

Profa. Lia Krucken Pereira

Universidade Estadual de Minas Gerais - UEMG

Profa. Denise Berruezo Portinari

Coordenadora Setorial do Centro de Teologia e Ciências Humanas - PUC-Rio

Rio de Janeiro, 19 de Fevereiro de 2014

Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do trabalho sem autorização da universidade, do autor e do orientador.

Chiara Del Gaudio

Graduou-se em Industrial Design pelo Politecnico di Milano em 2005. Recebeu o título de Mestre em Design & Engineering pela mesma instituição em 2008. Está cursando um Pós-doutorado pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS) desde Maio 2014.

Ficha Catalográfica

Del Gaudio, Chiara

Design Participativo e inovação social: a influência dos fatores contextuais / Chiara Del Gaudio ; orientador: Alfredo Jefferson de Oliveira ; co-orientador: Carlo Franzato. – 2014.

2 v. : il. ; 30 cm

Tese (doutorado)–Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2014.

Inclui bibliografia.

1. Artes e design – Teses. 2. Design Participativo. 3. Co-Design. 4. Inovação Social. 5. Inclusão Social 6. Favelas. 7. Contextos sociais de conflito e marginalizados. 8. Divergências temporais. 9. Fatores contextuais. 10. ONG I. Oliveira, Alfredo Jefferson de. II. Franzato, Carlo. III. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de Artes e Design. IV. Título.

CDD: 700

Para Laura.

Agradecimentos

Ao meu orientador, pela confiança, a oportunidade, a troca de ideias e pela infinita paciência.

Ao meu co-orientador pela disponibilidade, a presença, as preciosas indicações, a objetividade e por tudo o que me ensinou.

À Laura, por outros caminhos possíveis, por acreditar em mim e pela proximidade.

À minha família, especialmente ao meu sobrinho e aos seus sorrisos nos dias mais desafiantes.

Ao meu tio e a sua família, por apoiar toda minha escolha, pela escuta e a companhia.

À PUC-Rio pela oportunidade e pela bolsa concedida.

Aos professores do Departamento de Artes & Design da PUC-Rio, pelos ensinamentos, pela acolhida e disponibilidade. Especialmente a professora Rita Couto, pela preciosa e generosa ajuda que me deu em momentos fundamentais; e ao professor Claudio Magalhães, por me ter generosamente envolvido em atividades desejadas e relacionadas ao meu trabalho.

A organização parceira do Complexo de Favelas da Maré e a todas as pessoas que encontrei e participaram da minha experiência.

Aos colegas e amigos que me acompanharam e me deram suporte neste percurso. Especialmente Barbara e Fernanda, pelas horas dedicadas, a troca de ideias e a amizade; Zoy, pelas indicações, as aulas e por me ter acolhido; Monica, Aline, Ronise e Jucelia pela presença, as conversações infinitas e sobretudo pela amizade; Flavia pela escuta e ajuda; família Carvalho, por ter me acolhido e pela inquantificável ajuda; Magda pelos cafés, as palavras, o suporte, a alegria; Eugenia pelo otimismo e a ajuda desde o começo.

Ao Brasil, ao Rio de Janeiro, a experiência de doutorado neste país e nesta cidade, por ter mudado o meu olhar.

À Maré e aos seus moradores por tudo que me deram e ensinaram.

A todos entrevistados pela participação e por terem compartilhado comigo suas experiências e a Isadora Bayma pela ajuda.

A Leonora Corsini, pelo ótimo trabalho de revisão do texto que permitiu a real existência desta tese em Português.

Resumo

Del Gaudio, Chiara; Oliveira, Alfredo Jefferson de (orientador); Franzato, Carlo (co-orientador). **Design Participativo e Inovação Social: a influência dos fatores contextuais**. Rio de Janeiro, 2014. 342p. Tese de Doutorado - Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

Esta tese investiga a ação do designer que atua em contextos sociais de conflito e marginalizados para promover e potencializar processos locais de Inovação Social através de experiências participativas e da estratégia de Design. Por isto, em primeiro lugar, foi desenvolvida uma revisão teórica com relação ao âmbito da contribuição social do Design, às abordagens e práticas mais conhecidas e ao contexto selecionado. Este momento foi preparatório para a fase subsequente de pesquisa que consistiu na implementação de um projeto de Design participativo em uma favela carioca em colaboração com uma ONG local. Ao longo da pesquisa de campo foram coletados dados usando como estratégia a observação participante. Em seguida, os dados foram analisados, sendo identificadas duas macro categorias de investigação, que são fundamentais para o tipo de ação de Design considerada. Trata-se do tempo e dos parceiros de projetos e interesses locais. Ambas foram depois verificadas, compreendidas e detalhadas através de entrevistas com designers e de uma nova fase de revisão teórica. Tudo isso permitiu chegar aos resultados de pesquisa: foram levantadas duas questões que podem influenciar o processo de Design, obstaculizá-lo ou até impedi-lo. Em primeiro lugar, o tempo apresentou-se com um elemento determinante no desenvolvimento de um projeto, capaz de favorecê-lo ou obstaculizá-lo. De fato, podem ocorrer divergências temporais entre o designer e o processo de Design, o contexto e os parceiros de projeto. Em segundo lugar surgiu a influência das forças contextuais exercidas pelos atores locais - e baseadas em interesses e agendas internas - sobre as ações do designer e a sua relação com a estrutura da rede de projeto. Os resultados de pesquisa sugerem que: (1) os fatores contextuais podem influenciar o processo de Design no desenvolvimento de projetos participativos que visam promover processos locais de Inovação Social; (2) a ação do designer em experiências participativas que visam a Inovação Social pode se beneficiar de abordagens que consideram os fatores contextuais; (3) as metodologias e ferramentas desenvolvidas até então para a atuação do designer no âmbito social

não são suficientes para a ação. Por fim, a partir disso, a tese promove uma reflexão sobre a proposta de um Design social eficaz e a atual formação em Design neste âmbito.

Palavras-chave

Design Participativo; Co-Design; Inovação Social; Inclusão Social; Favelas; Contextos sociais de conflito e marginalizados; Divergências temporais; Fatores contextuais; ONG.

Abstract

Del Gaudio, Chiara; Oliveira, Alfredo Jefferson de (advisor); Franzato, Carlo (co-advisor). **Participatory Design and Social Innovation: the influence of contextual factors.** Rio de Janeiro, 2014. 342p. Doctoral Thesis - Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

The thesis investigates the designer's action in conflict and marginalized social contexts aimed at promoting and enhancing local Social Innovation processes through participatory experiences and the Design strategy. Firstly, a theoretical review of the social contribution of Design, of the best-known approaches and practices, and of the selected context was developed. This moment had been preparatory for a subsequent phase of applied research that occurred with the implementation of a participatory Design project inside a Rio de Janeiro slum in collaboration with a local NGO. During field research data were collected through participatory observation. Their later analysis led to identify two key research macro-categories - time, and Design partners and local interests – that were verified and better understood through some interviews with designers and a new phase of theoretical review. All this led to research results: two main issues that may influence, impede or hinder the development of this kind of project were identified. Firstly, time appeared as a fundamental element in project development, able to promote or prevent it. In fact, temporal divergences between the designer and the Design process, between the context and the Design partners may occur. Secondly, the influence of the forces exerted by local actors - and based on interests and inner agendas - on the designer's actions emerged as well as its relation to the project network structure. Research results indicate that: (1) contextual factors may influence the Design process in participatory projects aiming at promoting local Social Innovation processes; (2) the designer's action in participatory experiences may benefit of approaches that consider contextual factors; (3) the methodologies and tools that have been developed to support designer's work in the social field are not enough for action. Finally, this thesis promotes a reflection about the widespread idea of an efficient Social Design practice and about Design education in this area.

Keywords

Participatory Design; Co-Design; Social Innovation; Social Inclusion; Slums; Conflict and Marginalized Social Contexts; Temporal divergences; Contextual factors; NGO.

Sumário

1	Introdução	21
1.1.	Contextos sociais frágeis, de conflito e marginalizados: as favelas cariocas	23
1.2.	Problema de pesquisa, hipótese e objetivos	26
1.3.	Metodologia de pesquisa	27
1.4.	Estrutura da tese	32
2	A contribuição social do Design	34
2.1.	A ação do Design na resolução de problemáticas sociais	35
2.1.1.	As origens do debate	36
2.1.2.	Do Design for Need ao Co-Design	42
2.1.3.	O debate hoje: Design e Inovação Social	45
2.2.	Algumas práticas criativas atuais com finalidade social	52
2.2.1.	O Participatory Design	53
2.2.2.	O Design for Social Innovation	56
2.2.3.	O Human Centred Design toolkit	59
2.2.4.	Interpretação e implementação do debate	62
2.3.	O debate no nível local: a experiência do DAD da PUC-Rio	63
2.3.1.	A metodologia educacional do <i>Design em Parceria</i> : definição e origens	64
2.3.2.	As características do <i>Design em Parceria</i>	65
2.3.3.	Aplicação atual do <i>Design em Parceria</i> na disciplina <i>DSG1001</i>	67
2.3.4.	A vitalidade do debate no DAD: impacto, desdobramentos e evoluções do <i>Design em Parceria</i>	70
3	A ação do designer em experiências participativas: a favela da Maré	76
3.1.	O contexto, a organização parceira e o relato da experiência: escolhas metodológicas e contextualização	76
3.1.1.	Organização de pesquisa de campo	76
3.1.2.	A escolha do parceiro	82
3.1.3.	A Maré	95

3.2. A imersão inicial: a inserção na ONG, o conhecimento do contexto e a escolha de um projeto	101
3.2.1. Planejamento inicial	103
3.2.2. Conhecendo a Maré	105
3.2.3. A inserção na AZUL	113
3.2.4. A escolha do projeto: a <i>Praça Comprida</i>	125
3.3. Da escolha do projeto até o primeiro evento	128
3.3.1. Primeiros imprevistos	128
3.3.2. Que território é este?	133
3.3.3. Finalmente as primeiras ações	142
3.3.4. Novos contratemplos	147
3.3.5. Tentativas de organizar um workshop interno	153
3.4. A primeira reunião com os moradores	161
3.4.1. Preparativos	161
3.4.2. Reunião pré-encontro	164
3.4.3. A reunião	166
3.5. A segunda reunião com os moradores	171
3.5.1. Preparativos, tentativas e fracassos	171
3.5.2. Encontro na praça	177
4 Análise e aprofundamento dos dados	183
4.1. Análise da experiência de campo e categorização dos dados coletados	184
4.2. A opinião dos designers	188
4.2.1. Escolhas metodológicas	188
4.2.2. Diálogos sobre o tempo	192
4.2.3. Parceiros de projeto e interesses locais	200
5 Questões para o espaço de ação do designer	207
5.1. Divergências temporais	207
5.1.1. Divergências entre as normas temporais do Design e as normas do contexto e da sua evolução	211
5.1.2. Divergências entre a velocidade de ação do designer e a velocidade de participação da população	217

5.1.3. Divergências entre as normas temporais do Design e as normas das instituições parceiras	220
5.1.4. Divergências entre as normas temporais do Design e o tempo necessário à inserção no contexto	223
5.1.5. Considerações sobre o tempo	225
5.2. A influência de forças locais e a perda da governança do processo de Design	227
5.2.1. Configuração da rede projetual e partilha e perda de poder	229
5.2.2. A influência das forças geradas por agendas não declaradas e pelas ações locais sobre a ação do designer	233
5.2.3. Considerações sobre a impossibilidade de governança do processo	239
6 Considerações finais	241
7 Referências bibliográficas	255
8 Informações entrevistas e e-mails	264
9 . Apêndices	266
9.1. Apêndice 1: Protocolo para o desenvolvimento da pesquisa de campo e as suas diferentes fases	266
9.2. Apêndice 2: Apresentação para Jucélia	269
9.3. Apêndice 3: Análise inicial da <i>Praça Comprida</i>	274
9.3.1. Apresentação	274
9.3.2. Tabela	285
9.3.3. Resumo dos principais conceitos	290
9.4. Apêndice 4: Material preparatório para o workshop interno	292
9.4.1. Apresentação dos atores e das dinâmicas atuais e possíveis	292
9.4.2. Texto explicativo	300
9.4.4. Ferramentas de trabalho: matriz	302
9.5. Apêndice 5: Primeiros esboços do panfleto para o primeiro encontro na <i>praça Comprida</i>	303
9.6. Apêndice 6: Panfleto e cartaz do primeiro encontro na praça	308

9.7. Apêndice 7: Ficha para coleta de desejos no primeiro encontro	309
9.8. Apêndice 8: Fichas preenchidas no primeiro encontro na praça	310
9.9. Apêndice 9: Panfleto e cartaz do segundo encontro na praça	322
9.10. Apêndice 10: Projeto apresentado no segundo encontro na praça Comprida	323
9.10.1. Elementos principais	323
9.10.2. As áreas	328
9.10.3. Infraestrutura	337
9.11. Apêndice 11: Ficha para coleta e troca de ideias no segundo encontro	340
9.12. Apêndice 12: Protocolo das entrevistas realizadas com alguns dos membros de AZUL	341
9.12.1. Critérios de seleção dos entrevistados	341
9.12.2. O roteiro	341
9.12.3. Gravação e transcrição das entrevistas	342

Lista de figuras

Figura – 1 – Complexo de favelas da Maré	95
Figura 2 – Domínio no Complexo de favelas da Maré ano 2013	99
Figura 3 – Mapa das ruas principais da pesquisa de campo	100
Figura 4 - Visão de cima da área quiosques da praça Comprida	127
Figura 5 - Visão aérea da praça Comprida (GOOGLE MAPS, 2012)	133
Figura 6 - Área de quiosques da praça Comprida	135
Figura 7 - Área para o lazer das crianças da praça Comprida	137
Figura 8 – Área para o lazer dos adultos da praça Comprida	137
Figura 9 - Pista de skate da praça Comprida	138
Figura 10 - Quadra de futebol da praça Comprida	138
Figura 11 - Primeiro encontro na praça: os membros da ONG e as crianças	168
Figura 12 - Primeiro encontro na praça: momento de preenchimento das fichas	169
Figura 13 - Primeiro encontro na praça: grupos de trabalho para o preenchimento das fichas	170
Figura 14 - Primeiro encontro na praça: apresentação dos desejos de um grupo	170
Figura 16 - Primeiro encontro na praça: Ligia termina o encontro convidando para o encontro seguinte e explicando o que será feito pela pesquisadora (à esquerda)	171
Figura 17 - Segunda reunião na praça: as crianças e os donos dos quiosques	179
Figura 18 - Segunda reunião na praça: os donos dos quiosques apresentam as suas necessidades	180
Figura 19 - Segunda reunião na praça: os donos dos quiosques e a presidente da Associação dos Moradores (à direita) continuam apresentando as próprias necessidades	181
Figura 20 - Visão geral da praça	323
Figura 21 - Área quiosques e palco para eventos	323
Figura 22 - Área lazer crianças e adultos	324

Figura 23 - Pista de skate	324
Figura 24 - Quadra de esporte	325
Figura 25 - Planta com os elementos principais	326
Figura 26 - Espaço útil e remoção da grade	327
Figura 27 - Planta onde são apresentadas as diferentes possíveis áreas da nova praça	328
Figura 28 - Área cultura: palco para eventos culturais e área leitura	329
Figura 29 - Disposição dos assentos	330
Figura 30 - Palco para eventos e assentos	330
Figura 31 - Imagem da tipologia de assentos da área palco	330
Figura 32 - Planta da área lazer para as crianças	331
Figura 33 – Imagem de utilização e composição da área para as crianças	332
Figura 34 - Imagem de utilização e composição da área para as crianças	332
Figura 35 - Planta área quiosques	333
Figura 36 - Planta da área lazer para idosos	334
Figura 37 - Imagem de utilização e composição da área para idosos	335
Figura 38 - Imagem de utilização e composição da área para idosos	335
Figura 39 - Planta da área para praticar esporte	336
Figura 40 - Banheiros e sala dos equipamentos	337
Figura 41 - Possível infraestrutura da praça: lixeiras para coleta seletiva	338
Figura 42 - Hipótese de áreas verdes para praça Comprida	339

Lista de tabelas

Tabela 1 - Roteiro das entrevistas com as designers	191
Tabela 2 - Protocolo de ação da pesquisa aplicada	266
Tabela 3 - Roteiro das entrevistas com os membros de AZUL	342

Lista de abreviaturas e siglas

ACOALFA - Associação Comunitária dos Artesãos e Lapidários de Floresta do Araguaia

BOPE - Batalhão de Operações Policiais Especiais

CAT – Collective action toolkit

CHP - Centro de Habitação Provisório

CIEP - Centro Integrado de Educação Pública

DAD - Departamento de Artes & Design

DESIS - Design for Social Innovation and Sustainability

DOS - Design Orienting Scenarios

DP - Design Plan

DRS - Design Research Society

EBA-UFRJ - Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro

EMUDE – Emerging user demands for sustainable solutions

GCA - Grupos Criminosos Armados

HCD – Human Centred Design

HCD toolkit – Human Centred Design toolkit

IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística

ICSID – International Council of Societies of Industrial Design

MECCA Rede - Microeconomia Cocriativa Conectiva Global

NESTA – National Endowment for Science, Technology and the Arts

ONG - Organização Não Governamental

PD - Participatory Design

PUC-Rio - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro

SEBRAE - Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas

PSS - Sistemas de produto-serviço

Sitra - The Finnish Innovation Fund

UCD – User Centred Design

UN – United Nations

UNICEF - The United Nations Children's Fund

UPPs - Unidades de Polícia Pacificadoras

WCED - World Commission for Environment and Development

Lista de nomes fictícios usados

Almir

Ana

AZUL

Barbara Lino

Camila Lage

Carla Cavalcanti

Celina

Centro Cultural

Centro de Arte

Centro para as Mulheres

Claudio Silva

Curso de Direitos Humanos

Dança na Maré

Débora

Dona Dulce

Edna

Elisa

Flavia

FLOR

Projeto Gastronomia

Gabriela Lima

Gilberto

Grupo 2

Grupo de pesquisa sobre as favelas

João Rego

Jucélia

Júlio Carvalho

Lara

Ligia Santos

MAR

Marcio
Maré Verde
Monica Neder
Nordeste
Noticias
Pamela Souza
Para Maré
Passarela A
Passarela B
Passarela C
Passarela D
Passarela E
Paulo
Ponto Cultural
Praça Comprida
Priscilla
Projeto Escola Petrobras
Ronise Rezende
ROSA
Rua Joaquim Silveira
Rua Lateral
Rua Marques da Silva
Rua Passarela
Rua Paulo VI
Rua Trinta
Supermercado Mais
Tia Paula
Uma faculdade de arquitetura e urbanismo
Vera