

1 Introdução

Em julho de 2008, Ezio Manzini escreveu:

Changing the Change é uma conferência para designers, e por esta razão está animada pelo otimismo realista do designer. Isso se baseia em duas ideias principais, que podemos chamar de otimistas-realistas. A primeira é que a mudança que está acontecendo rumo a uma sociedade que se autodefine com base nas redes e no conhecimento, ainda assim não sustentável como a que tinha antes, de qualquer modo pode ser reorientada para a sustentabilidade. A segunda é que a comunidade dos designers pode desempenhar um papel positivo nesta necessária reorientação, e isso pode ser feito através da construção de um novo *conhecimento de design*. (MANZINI, 2009, p. 4, tradução nossa)

Este trecho faz parte da introdução à conferência *Changing the Change* sobre o papel e o potencial da pesquisa em Design na transição para sustentabilidade realizada em Turim no mês de julho de 2008. Estas palavras são representativas da ideia, hoje em dia amplamente compartilhada, das potencialidades da ação do designer na resolução dos problemas que afligem a sociedade contemporânea, na definição de soluções capazes de melhorar as condições de vida da população e, mais em geral, em promover e colaborar para o estabelecimento de uma sociedade mais sustentável. De acordo com essas ideias, o designer tem o potencial de favorecer essas mudanças desenvolvendo, promovendo e apoiando inovações sociais radicais.

Considera-se aqui como **Inovação Social** uma inovação de natureza *bottom-up* capaz de responder às necessidades da sociedade de hoje, de gerar mudanças duradouras e de melhorar problemas sociais amplos. Nela as pessoas interessadas participam do processo e são capacitadas por ele, permitindo assim uma redistribuição do poder de decisão da sociedade. Ao mesmo tempo, as inovações sociais apresentam-se como soluções de natureza multidisciplinar, flexíveis e capazes de ir além dos limites institucionais. O Design pode favorecê-las e promovê-las através da sua capacidade de dialogar com outros âmbitos disciplinares e de desenvolver soluções integradas de produtos, serviços e comunicação, ou seja, estratégias, capazes de enfrentar os desafios do mundo contemporâneo. **Estratégia de Design e processos criativos colaborativos** emergem, portanto, como

ferramentas privilegiadas para promoção de uma sociedade mais justa e da redução dos problemas sociais.

Estes conceitos fazem parte do amplo debate que tem início nos anos 1970 em torno da contribuição do Design na definição de uma sociedade mais democrática. E é neste âmbito que tem origem a presente tese.

Se o Design, através de processos participativos criativos, tem o potencial de melhorar e redefinir os contextos de vida cotidiana e melhorar as condições de vida da população, esta sua ação torna-se relevante e pede uma imediata aplicação em **contextos sociais frágeis, de conflito e marginalizados**.

O **contexto social**, de acordo com Barnett e Casper (2001), é o conjunto de território físico, infraestruturas, relações sociais, serviços, cultura, arte, práticas, religião, governo. Trata-se, então, de cidades, regiões, bairros, redes familiares, comunidades etc.; contextos dinâmicos que mudam ao longo do tempo porque resultado de forças internas e externas. Considera-se aqui **contextos sociais frágeis, de conflito e marginalizados** os contextos que se caracterizam por serem caóticos e hiper politizados, por falta de segurança pública, por divisões sociais, por insuficiente presença de instituições formais, por lutas pelo poder, pela presença de atores com agendas conflitivas, (UNDP, 2012) por condições econômicas e sociais frágeis e por sofrer por exclusão social.¹

Eles se apresentam como um lugar privilegiado de ação, pela importância e pela necessidade de melhoria e transformação. No entanto, até hoje contextos sociais frágeis, de conflito e marginalizados constituem áreas onde ainda é pouco frequente a atuação do Design, sobretudo pelo que diz respeito aos recentes conceitos de Inovação Social e de Estratégia de Design. Por isso, o tema em torno do qual se articula esta tese é o da ação do designer em experiências participativas que usam a estratégia de Design para promover Inovação Social em contextos sociais frágeis, de conflito e marginalizados. Para o desenvolvimento da pesquisa, foram consideradas especificamente as **favelas cariocas**, que por sofrerem por muitas questões sociais, tais como exclusão social, desigualdade, ausência do Estado no fornecimento dos serviços básicos, pobreza a presença de situações cotidianas de violência e criminalidade, são paradigmáticas deste tipo de ambiente.

¹ De acordo com Silver (2007) a exclusão social é um processo multidimensional que afasta grupos ou indivíduos das relações sociais e das instituições e impede a sua plena participação nas atividades da sociedade onde eles vivem.

1.1. Contextos sociais frágeis, de conflito e marginalizados: as favelas cariocas

No presente texto, usa-se a palavra **favela**, em vez de **comunidade**, que vem sendo oficialmente mais utilizada no Brasil. A opção se deu a partir das declarações feitas pelo Repper Fiell, morador da favela Santa Marta², por ocasião do encontro *Resistir é ocupar ... rappear a Cidade!* organizado pela Universidade Nômade e realizado na Casa de Rui Barbosa, no Rio de Janeiro em junho 2013, que também podem ser encontradas no seu livro *Da favela para favelas*. Repper Fiell afirma que quer ser chamado de **favelado** e que seu contexto de origem seja designado por **favela**, tanto porque reconhece a dignidade desse termo e sua história quanto por ser representativo da dignidade desses contextos (FIELL, 2011).

De acordo com a definição do *Observatório de Favelas*³, a **favela** é um território que é parte integrante da cidade e que se distingue pelas seguintes características: insuficiência histórica de investimentos imobiliários, financeiros e de serviços por parte do Estado e do mercado formal; estigmatização sócio espacial, por parte de moradores de outras áreas da cidade; edificações de tipo autoconstruído que não observam os parâmetros definidos pelo Estado; apropriação social do território, principalmente para fins de moradia; alta densidade das habitações; indicadores educacionais, econômicos e ambientais inferiores em comparação à média da cidade; elevada presença de desemprego e de emprego informal; alta densidade demográfica; ocupação de áreas urbanas caracterizadas por um elevado grau de vulnerabilidade ambiental; grande concentração de negros e descendentes indígenas; baixa soberania estadual em comparação com as outras áreas da cidade; alta incidência de situações de violência; relações de vizinhança caracterizadas por intensa sociabilidade e forte valorização das áreas comuns como um lugar de convivência (OBSERVATÓRIO DE FAVELAS, 2009).

Especificamente, para os fins da presente pesquisa, as **favelas cariocas**, ou seja, da cidade de Rio de Janeiro, foram selecionadas como contexto específico de

² Santa Marta é uma das inúmeras favelas da cidade de Rio de Janeiro. Está localizada na Zona Sul da cidade, entre os bairros de Botafogo e Laranjeiras.

³ O *Observatório de Favelas* é uma organização social que desenvolve atividades de pesquisa, consultoria e ações públicas voltadas a produzir conhecimento e proposições políticas sobre as favelas e os fenômenos urbanos. Ver, para maiores informações, em: <http://observatoriodefavelas.org.br>.

investigação. A cidade de Rio de Janeiro, hoje em dia, apresenta 1094 favelas⁴ (IBGE, 2010) que a partir da definição acima e do que foi aprofundado ao longo do trabalho, são afetadas pelas seguintes questões principais:

- **Exclusão social:** trata-se de contextos que se caracterizam por exclusão social e segregação espacial por parte de uma classe dominante da sociedade (SOUZA e SILVA, 2001). Evidentes são as desigualdades sociais e econômicas, o estado de inferioridade e de invisibilidade e o não-reconhecimento da condição de cidadãos;
- **Ausência do Estado:** nelas as políticas sociais e urbanas são incompletas e descontínuas. No passado, viveram também tentativas de repressão e remoção por parte do Estado. Devido à presença de grupos criminosos, o poder do Estado não é reconhecido e as instituições não têm autonomia. Conseqüentemente, a população não exerce a sua cidadania, não cumpre com seus deveres (pagamento de impostos, por exemplo), há falta de interesse no que é coletivo, há apropriação indiscriminada do espaço público, a lógica dominante é a do individualismo e há indulgência sobre a ilegalidade (SOUZA e SILVA, 2003; 2010);
- **Pobreza:** caracterizam-se por baixa renda e nível de educação, precariedade das habitações e a presença de muitos trabalhadores manuais;
- **Violência e criminalidade:** nesses contextos, um elemento importante é a presença de grupos criminosos que dominam o território por meio do poder das armas. Há atividades ilegais, como o tráfico de armas, drogas, prostituição, comércio de bens roubados (SOUZA e SILVA, 2004).

A questão da violência e da criminalidade existente nas favelas cariocas, ou seja, nas da cidade de Rio de Janeiro, pede um aprofundamento a fim de entender algumas das situações que ocorreram no decorrer desta pesquisa, a fim de entender algumas das situações que ocorreram no decorrer desta pesquisa, as mudanças em curso na cidade e a relevância deste estudo.

As favelas cariocas caracterizam-se pela presença e dominação por parte de **Grupos Criminosos Armados** (GCA) que segundo Souza e Silva (2010):

⁴ O Censo IBGE 2010, apresenta o número de favelas, que são chamadas pelo IBGE de *aglomerados subnormais*, do estado de Rio de Janeiro, ou seja 1332, e especifica que o 82,1% estão localizadas na região Metropolitana do Rio de Janeiro, ou seja 1094 favelas.

... são núcleos ou redes criminosas que atuam em atividades econômicas ilícitas, extorsivas e/ou irregulares a partir de uma base territorial específica. O controle das suas atividades se sustenta na coação, especialmente pelo uso de armas de fogo; na naturalização das atividades pelos moradores – tal como o Jogo do Bicho; Videopôquer; “gatonet”; transporte irregular etc. – e na capacidade de oferecerem um determinado nível de segurança cotidiana ao morador. Com efeito, os grupos criminosos se legitimaram nos territórios populares a partir da capacidade de regularem a ordem social. A incapacidade (ou desinteresse) das forças de segurança do Estado para garantir, historicamente, uma presença regular nesses territórios permitiu que os GCAs construíssem um processo privado de regulação do espaço público; reprimissem os crimes contra o patrimônio dos moradores locais e afirmassem o monopólio do direito de matar. Desse modo, eles se legitimaram como os ordenadores das práticas coletivas locais. (SOUZA e SILVA, 2010, p. 7)

Nos últimos anos interesses políticos, econômicos e sociais levaram o Estado a desenvolver uma série de políticas oficialmente voltadas para reintegrar estes territórios na cidade. Ou seja, para restabelecer a presença e autoridade do Estado e promover políticas de desenvolvimento e de integração local. Isto tem sido feito através da ocupação desses territórios pelo Estado, de acordo com a política das Unidades de Polícia Pacificadoras (UPPs). Vieira e Silvia Mello (2011) explicam a sua natureza:

As UPPs pretendem ser, de acordo com o projeto apresentado pelo governo do estado, “um novo modelo de segurança pública e de policiamento”, que busca promover a interação entre a população e a polícia, aliada ao fortalecimento de políticas sociais nas favelas. Orientam-se, segundo seus formuladores, pelos princípios da polícia comunitária (ou polícia de proximidade), que tem como conceito e estratégia a parceria da população com as instituições da área de segurança. De acordo com o secretário de segurança, José Mariano Beltrame, a “missão” das Unidades de Polícia Pacificadora é a de “recuperar territórios empobrecidos dominados há décadas por traficantes e pelas milícias armadas” e “levar a paz às comunidades”. (VIEIRA, SILVA MELLO, 2011, p. 372-373)

As favelas envolvidas neste processo são definidas *favelas pacificadas*, ou seja, passaram por um processo de pacificação. Trata-se de uma intervenção maciça das forças policiais que tira o controle e a dominação do território pelo GCA e o traz de volta ao controle do Estado.

O que foi dito até agora mostra como as favelas cariocas representam um elemento estratégico para o desenvolvimento econômico e social da cidade e para torná-la mais integrada e justa. De fato, para o desenvolvimento sustentável da cidade é necessário que todas as suas áreas, recursos e habitantes sejam adequadamente valorizados, potencializados e seus direitos respeitados. Identificá-las como âmbito de ação do Design, a partir do que foi dito no começo deste texto, é importante pela natureza do contexto, pela urgência de uma solução, pela falta de cidadania que

requer uma redistribuição do poder. Ao fazê-lo, o Design é colocado no processo de redefinição urbana e em interação com instituições, empresas públicas, privadas e sociais. Em tudo isso reside a importância desta pesquisa.

1.2. Problema de pesquisa, hipótese e objetivos

Após um primeiro momento de seleção do tema de pesquisa e a identificação de um contexto de interesse específico, foi identificado o problema de pesquisa: como o designer pode desenvolver experiências participativas e usar a estratégia de Design para promover Inovação Social nas favelas cariocas?

Esta pergunta traz consigo muitas outras: como o designer pode ter acesso a este território? Quais são os parceiros ideais da rede de projeto? Como o designer pode aprofundar o próprio conhecimento deste contexto e estabelecer um relacionamento com as pessoas do lugar para começar aí uma colaboração? Quais ações e quais ferramentas são necessárias para um designer que queira desenvolver experiências participativas nele?

Uma primeira fase de revisão bibliográfica, na qual foram identificados os principais conceitos e investigadas estratégias de pesquisa e abordagens de projeto, culminou na formulação da seguinte **hipótese**: a colaboração com organizações locais e o uso de uma estratégia de pesquisa capaz de permitir um conhecimento aprofundado do contexto e das suas necessidades, bem como a colaboração e emancipação das pessoas, permitem que o designer desenvolva experiências participativas capazes de gerar Inovação Social em contextos sociais frágeis, de conflito e marginalizados.

A partir disso a pesquisa pretendia responder ao seguinte **objetivo**: potencializar a ação do designer no desenvolvimento de experiências participativas que promovam a Inovação Social em contextos sociais frágeis, de conflito e marginalizados. E orientava-se pelos seguintes **objetivos específicos**:

- Verificar as potencialidades do uso da Pesquisa-Ação e da colaboração com uma organização não governamental (ONG) no desenvolvimento de experiências participativas em uma favela carioca;
- Identificar as questões-chave relacionadas à ação do designer e discuti-las;
- Desenvolver indicações para a ação do designer no fomento de experiências participativas neste tipo de contexto.

Ao longo do trabalho, no entanto, os desenvolvimentos da pesquisa levaram a introduzir necessariamente algumas mudanças na hipótese inicial. De fato, concentrou-se a atenção sobre os **fatores contextuais** que podiam ter um impacto relevante sobre a ação do designer. De acordo com Edwards e Steins (1999) os **fatores contextuais** são as forças dinâmicas de tipo social, cultural, econômico, político, tecnológico e institucional exercidas localmente pelos atores locais e pelo contexto ao qual pertencem. A partir disso, a **segunda e definitiva hipótese** desenvolvida foi a seguinte: a atuação do designer em experiências participativas que visam promover a Inovação Social em contextos de exclusão e conflito é beneficiada pela adoção de abordagens que consideram os fatores contextuais.

O **objetivo principal** acabou sendo o de investigar a influência dos fatores contextuais na ação do designer, enquanto os **objetivos específicos** passaram a ser:

- Indagar o desenvolvimento de uma experiência de Design participativa que visa à promoção de Inovação Social em contextos sociais frágeis, de conflito e marginalizados e nela os elementos que influem na implementação das ações pelo designer;
- Identificar questões relevantes, aprofundá-las e contextualizá-las;
- Desenvolver indicações para a ação do designer no desenvolvimento de experiências de participação neste tipo de contexto.

1.3. Metodologia de pesquisa

Em um primeiro momento planejou-se organizar a investigação em três fases: (a) criação de um quadro teórico de referência e identificação do contexto específico; (b) Pesquisa-Ação; e (c) análise e interpretação dos dados. Ao longo da pesquisa, no entanto, a partir dos eventos que ocorreram, das situações e dados encontrados, esta metodologia sofreu algumas alterações. Será agora apresentada a metodologia utilizada e as diferentes fases que a compõem. Ao fazer isso, serão mostradas as alterações feitas em relação ao que foi inicialmente pensado, aprofundando as razões por trás delas e os novos elementos que foram introduzidos para realizar a pesquisa.

A **primeira fase** da pesquisa previa o aprofundamento da própria compreensão teórica acerca da contribuição do Design no âmbito social e da ação do designer em experiências participativas que visam promover inclusão, acesso e participação. A finalidade era identificar as abordagens e os elementos mais

adequados para responder ao problema de pesquisa através de uma fase de pesquisa aplicada. Para fazê-lo, foi realizada uma revisão bibliográfica nos principais livros e revistas do campo e, ao mesmo tempo, foi feito um aprofundamento, através de participações e observações pessoais da pesquisadora, das atividades do Departamento de Artes & Design (DAD) da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio) neste âmbito. Especificamente:

- Buscou-se maior compreensão do fenômeno da contribuição do Design no âmbito social e dos elementos-chave neste processo;
- Foram estudados e definidos os conceitos-chave da pesquisa;
- Aprofundou-se a abordagem do *Participatory Design* (PD); a abordagem do *Design for Social Innovation* desenvolvido pela rede DESIS (*Design for Social Innovation and Sustainability*) e o conjunto de ferramentas *Human Centred Design toolkit* (HCD toolkit) desenvolvido por IDEO;
- Foi aprofundada a experiência do DAD da PUC-Rio, no específico a metodologia educacional do *Design em parceria* -, as suas diferentes interpretações e outras atividades de molde social realizadas devidas às evoluções do debate no departamento. Tudo isso através de uma revisão teórica e da participação na disciplina *Projeto Básico 1 - DSG1001* do DAD da PUC-Rio e de algumas entrevistas.

Além disso, após a definição do contexto específico onde se queria explorar esta questão, foram estudadas as principais características, dinâmicas e necessidades com o objetivo de alcançar uma melhor compreensão do território de ação. Ao mesmo tempo, foram também identificados alguns elementos práticos para realização da etapa seguinte. Em primeiro lugar foi identificado o contexto específico de realização da pesquisa aplicada: o Complexo de favelas da Maré, um conjunto de dezesseis favelas localizado na zona Norte do Rio de Janeiro. Depois, foi escolhido um parceiro que permitisse o acesso ao território e colaborasse no desenvolvimento do projeto: uma ONG local.

Nesta primeira fase de revisão teórica foi aprofundada também a estratégia de pesquisa da Pesquisa-Ação através da qual se queria desenvolver a pesquisa de campo com finalidade preparatória e para entender como ela podia incentivar e potencializar a abordagem e a ação do designer no contexto de ação. O interesse na Pesquisa-Ação surgiu a partir do desejo de utilizar uma abordagem que permitisse uma compreensão mais profunda de um contexto desconhecido além do desenvolvimento de uma

pesquisa em conjunto com a comunidade local, seja para gerar um conhecimento teórico seja para contribuir para a emancipação da população. Segundo Dick (2002) trata-se, com efeito, de um processo de investigação em que ação e pesquisa, as suas duas finalidades, são atingidas simultaneamente: a pesquisa é realizada com o objetivo de aumentar a compreensão do pesquisador sobre um fenômeno e de levar à geração de conhecimento sobre isso; por sua vez, a ação tem a finalidade de gerar uma mudança que melhore a vida de uma comunidade, organização ou programa. A este paradigma pertencem diferentes e numerosas metodologias que compartilham algumas características e princípios: uma colaboração paritária entre pesquisador e sujeito da pesquisa, até o ponto que às vezes a distinção desaparece; participação; objetivo de transformação que se manifesta através da tentativa de colocar em prática novas alternativas para solucionar os problemas; ser um processo cíclico, espiralado, flexível (DICK, 2002) que permite que a compreensão da situação que está sendo estudada torne-se cada vez mais clara e completa, nos diferentes momentos do processo.

Todas as atividades planejadas tinham como objetivo a compreensão das questões tratadas e de preparar a pesquisadora para fase de campo da pesquisa.

Na **segunda fase** estava prevista a realização de uma Pesquisa-Ação para verificar a validade da hipótese através do desenvolvimento, da prática e da avaliação de estratégias e ferramentas de projeto. Planejou-se desenvolvê-la no Complexo de Favelas da Maré junto a uma ONG local. No início desta fase foram desenvolvidos alguns protocolos de pesquisa que visavam orientar a ação da pesquisadora-designer e que integravam algumas das ferramentas de Design para o desenvolvimento de um diálogo estratégico⁵ à metodologia da Pesquisa-Ação proposta por Thiollent (1985). Foram planejadas as seguintes etapas: uma fase de mergulho inicial, uma fase preparatória, uma fase que foi chamada de *Design Orienting Scenarios* (DOS), uma fase chamada de *Design Plan* (DP)⁶, e, finalmente, uma fase de divulgação dos resultados. Todas juntas visavam introduzir ao contexto, permitir a identificação de uma questão estratégica de ação e o desenvolvimento de uma ação conjunta com os parceiros de

⁵ Foram considerados especificamente os apresentados por Manzini, Jégou, e Meroni no capítulo *Module B: Design Oriented Scenarios: generating new shared vision of sustainable Product Service Systems*. In: *Design for sustainability a Global Guide* (2009).

⁶ As definições de *Design Orienting Scenarios* e *Design Plan* foram inspiradas em Manzini, Jégou e Meroni no capítulo *Module B: Design Oriented Scenarios: generating new shared vision of sustainable Product Service Systems*. In: *Design for sustainability a Global Guide* (2009).

projeto e a comunidade. Não foi, porém, possível realizar o planejando em razão de uma série de dificuldades e eventos ocorridos na colaboração com a ONG e na própria ação no território na área, que impediram de compartilhar o processo de pesquisa, os objetivos e as ações. Esta situação foi na época discutida já durante a qualificação de doutorado, quando se questionou se era oportuno continuar ou não a pesquisa aplicada. Concluiu-se por continuá-la porque, em primeiro lugar, tais dificuldades foram consideradas sintoma de algumas questões importantes a serem exploradas para promover este tipo de ação do designer.

De fato, entendeu-se que a fase de pesquisa aplicada havia começado com insuficiente consciência e compreensão das questões em jogo no território e na rede do projeto. Em segundo lugar porque se reconheceu que a própria condição de pesquisadora-designer que agia sozinha e com pouca estrutura e experiência, podia fornecer um ponto de vista capaz de captar questões que pesquisas mais estruturadas não podiam. Por isso, decidiu-se de continuar investigando os processos que dominavam esse contexto e o desenvolvimento de ações de Design nele. Em seguida, primeiramente foi mudada a hipótese inicial. Depois, para compreender os processos locais e a influência nas ações do designer, foi feita uma mudança na própria metodologia: em lugar da Pesquisa-Ação, foi adotado um processo de pesquisa semelhante ao da *grounded theory*, ou seja, uma abordagem sistemática, indutiva e comparativa que permitisse construir posteriormente uma teoria (CHARMAZ, 2006). Isso significa chegar à compreensão de questões teóricas a partir dos dados empíricos coletados de forma sistemática durante a pesquisa. Estes são analisados, codificados e categorizados ao longo da pesquisa de campo e depois, com o intuito de identificar e desenvolver conceitos que por sua vez são codificados e integrados na teoria existente para desenvolver novos conceitos teóricos⁷. Escolheu-se, depois, a **observação participante** como estratégia para facilitar a coleta dos dados no campo (BERNARD, 1988 apud ANGROSINO 2009). Trata-se de “um processo de aprendizagem por exposição ou por envolvimento nas atividades cotidianas ou rotineiras de quem participa no cenário de pesquisa” (SCHENSUL, 1999 apud ANGROSINO, 2009).

A partir da mudança acima delineada, definiu-se uma nova **terceira fase** que envolveu a codificação e análise dos dados coletados e a identificação e

⁷ Os elementos chave desse processo são tratados no capítulo n. 4.

aprofundamento das macro categorias de pesquisa, representativas de questões presentes no contexto de ação, constando de:

- Codificação dos dados relacionados a questões relativas à ação do designer no desenvolvimento da experiência – tema da pesquisa – durante e após a experiência em si;
- Categorização dos códigos e identificação das macro categorias de investigação;
- Realização de uma investigação mais aprofundada seguida de um novo momento de coleta de dados por meio de entrevistas semi-estruturadas com designers profissionais com experiência no desenvolvimento de experiências criativas participativas em contextos sociais frágeis, de conflito e marginalizados;
- Análise dessas entrevistas por meio de uma codificação do texto através de códigos que podem ser relacionados às macro categorias identificadas.

Essas ações permitiram uma verificação e melhor compreensão das categorias-chave identificadas: **tempo e parceiros de projeto e interesses locais**.

Nesta fase, após o primeiro momento de codificação dos dados, houve também um aprofundamento da experiência através da realização de entrevistas semi-estruturadas com alguns membros da ONG parceira e uma sucessiva codificação e categorização dos dados. As categorias que emergiram foram relacionadas com aquelas identificadas anteriormente. Isto porque a primeira análise dos dados mostrou e confirmou a importância de questões relacionadas ao contexto e às condições de desenvolvimento do projeto. De fato, para a compreensão destas questões os dados coletados assumindo como prioritário o ponto de vista da pesquisadora e com foco exclusivo nas suas ações, não eram mais suficientes. Assim, ampliou-se a investigação e os dados disponíveis.

A **quarta** e última **fase** constou com uma nova **revisão da literatura** que visava uma **conceituação** das questões surgidas na análise dos dados de campo. Foram procurados, nas publicações existentes, livros e periódicos, elementos que pudessem confirmar e explicar os fenômenos identificados. Finalmente, foram elaboradas algumas diretrizes para o desenvolvimento de experiências participativas de Design em contextos sociais frágeis, de conflito e marginalizados.

1.4. Estrutura da tese

O capítulo 2 apresenta as bases teóricas que prepararam para a fase de pesquisa aplicada e que forneceram os elementos e as ferramentas para realização de uma ação de Design participativa que visava promover Inovação Social em um contexto social de conflito e marginalizado. Por esta razão, são apresentados a origem e o desenvolvimento do debate sobre a contribuição social do Design, as principais abordagens desenvolvidas, a discussão na sua forma atual e local e, sobretudo, os principais elementos para a aplicação do Design no âmbito social com o fim de melhoria das condições de vida da população afetada e, mais em geral, de uma democratização da sociedade. Os principais interlocutores neste capítulo foram: Nigel Cross, Victor Papanek, Gui Bonsiepe, Elizabeth Sanders, Ezio Manzini, Anna Meroni, *NESTA*⁸, o *Centre for Social Innovation*⁹, *IDEO*¹⁰ e o Departamento de Artes & Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

No terceiro capítulo é descrita a experiência realizada no Complexo de Favelas da Maré com uma ONG local, nesta tese denominada AZUL de acordo com um procedimento ético destinado a não revelar a identidade das pessoas que participaram da pesquisa. Não se trata de um simples diário de campo: a sua estrutura e estilo de escrita foram decididos a partir de três objetivos distintos aqui apresentados. O primeiro é o de representar e mostrar a pesquisa de campo realizada e, sobretudo, a forma inicial de desenvolvimento da pesquisa e de análise da experiência. Queria-se, de fato, mostrar o forte foco nas ações da pesquisadora-designer e nas abordagens, técnicas e ferramentas de Design que levaram a dar pouca importância, em um primeiro momento, aos elementos contextuais. O segundo é o interesse em mostrar detalhadamente as dinâmicas ocorridas no desenvolvimento de uma experiência de Design participativa, a sua implementação e a importância de elementos e acontecimentos menores e aparentemente não considerados pelo Design. Ao mesmo tempo, esta escolha estava baseada também em ter reparado que dentro do âmbito da disciplina são frequentemente relatados apenas os resultados do projeto e,

⁸ *NESTA* (*National Endowment for Science, Technology and the Arts*) é uma organização sem fins lucrativos que promove Inovação no Reino Unido por meio de pesquisa, criação de redes, desenvolvimento de competências.

⁹ O *Centre for Social Innovation* foi fundado em 1999 para formar profissionais capazes de atuar na resolução de desafios ambientais e sociais globais. Realiza atividades de pesquisa, ensino e desenvolvimento de projetos por meio das atividades dos alunos.

¹⁰ *IDEO* é uma empresa de Design internacional e o seu trabalho no âmbito social é tratado no capítulo 2 desta tese.

sinteticamente, a metodologia utilizada e sistematizada. A partir do que foi observado, acredita-se que para a análise das questões relacionadas com uma abordagem deste tipo – que não existe em si, mas na sua aplicação, ou seja, na medida em que se adapta e adquire sua configuração real ao lidar com a realidade, quando implementada – seja necessário considerar todos os fatores que cooperam para a sua implementação e existem na situação específica. O terceiro objetivo é de permitir a compreensão dos acontecimentos e da complexidade do contexto e de uma ação nele também para leitores que não conhecem a realidade das favelas cariocas, ou de contextos semelhantes. Finalmente, este capítulo, junto com o seguinte, visa mostrar o deslocamento de uma visão focada no designer para um olhar mais amplo para os elementos do ecossistema em que atua, e os resultados trazidos por essa mudança.

No capítulo 4 são apresentados os resultados da análise dos dados de campo, as categorias que emergiram e o resultado do seu aprofundamento com três designers que têm experiência no desenvolvimento de projetos de Design participativo em contextos sociais vulneráveis: Fernanda de Oliveira Martins, Jeanine Torres Geammal e Samara Tanaka. Sua opinião e experiência foi organizada de acordo com duas macro categorias surgidas na fase de categorização: o tempo, e os parceiros de projeto e os interesses locais.

O capítulo 5 apresenta e aprofunda as questões que surgiram ao longo da pesquisa, a saber: a influência das divergências temporais que podem ocorrer no desenvolvimento de um projeto e das forças exercidas pelos atores locais e pela impossibilidade de governança do processo de Design. Isto foi feito através dos dados coletados ao longo da fase de pesquisa de campo, nas entrevistas realizadas com os membros da ONG parceira, nas entrevistas com as designers e através dos seguintes interlocutores teóricos: Therese Dille, Jonas Söderlund, Tone Bratteteig, Ina Wagner e Michel Foucault, entre outros.

Finalmente, o sexto capítulo apresenta as considerações finais e indica possíveis caminhos para o desenvolvimento de experiências de Design participativas em contextos sociais frágeis, de conflito e marginalizados.