

## 4 Análise e aprofundamento dos dados

O desenvolvimento da ação da pesquisadora-designer na fase de pesquisa de campo, objeto do capítulo anterior, foi bem diferente do imaginado. Esta divergência levou a querer entender as razões e investigar as dinâmicas que ocorreram com a finalidade de identificar possíveis processos sociais relevantes implícitos na base, capazes de influenciar a ação do designer no desenvolvimento de experiências participativas em contextos sociais frágeis e marginalizados. De acordo com um procedimento semelhante ao proposto pela *grounded theory*, foram analisados os dados empíricos coletados com o objetivo de identificar possíveis categorias de investigação. Através da análise e seleção dos dados<sup>125</sup>, foram identificadas algumas questões, chamadas aqui de **macro-categorias de investigação**, que indicaram os passos sucessivos da pesquisa (SCOTT, 2009). Assim como, de acordo com Stern (1980), na *grounded theory* o pesquisador seleciona os dados e os aprofunda através de perguntas mais profundas e focadas, da mesma seriam feitas entrevistas com designers profissionais que desenvolveram experiências criativas participativas no Brasil visando capacitar os participantes e promover a melhoria das suas condições de vida em contextos sociais atormentados por problemas como desigualdade, exclusão, pobreza, etc. O objetivo era verificar a existência destas questões também em outras situações e investigar como outros designers as enfrentam e lidam com elas. Outros dados úteis para a elaboração teórica que seguiu foram assim coletados.

Este capítulo apresenta um resumo da análise e categorização dos dados obtidos na pesquisa de campo, uma descrição das macro-categorias de investigação identificadas e relacionadas às questões-chave relacionadas com a ação do designer no desenvolvimento de projetos criativos participativos que visam promover Inovação Social em contextos sociais frágeis, de conflito e marginalizados, bem como o resultado do seu aprofundamento e comparação com outros designers.

---

<sup>125</sup> Na *grounded theory* o pesquisador pode selecionar os indícios nos quais focar a sua atenção, deixando os falsos e se concentrando nos que considera mais importantes (STERN, 1980).

#### 4.1. Análise da experiência de campo e categorização dos dados coletados

Ao longo da fase de pesquisa de campo foram colhidos numerosos dados. Os que foram considerados na análise aqui relatadas são: as notas de campo, a narrativa apresentada no capítulo anterior – relevante enquanto síntese do que aconteceu – algumas entrevistas realizadas com membros da ONG parceira<sup>126</sup> e alguns documentos obtidos, entre os quais em particular os e-mails.

A análise acima descrita foi realizada de acordo com um procedimento semelhante ao proposto pela *grounded theory*: em um primeiro momento, os dados foram analisados e codificados, depois os códigos que surgiram foram categorizados para chegar depois à explicitação das principais questões a serem investigadas nas fases subsequentes da pesquisa. Ou seja, desenvolveu-se um processo semelhante ao da **codificação inicial** e da **codificação focada** da metodologia considerada. Especificamente, a fase de **codificação inicial ou aberta** da *grounded theory* prevê que o pesquisador examine os dados e identifique neles alguns processos. Pode-se articular em diferentes níveis: os dados podem ser analisados palavra por palavra, linha por linha, ou ocorrência por ocorrência. Estas unidades, palavras, linhas, eventos, são codificados usando **códigos substanciais**, ou seja, expressões capazes de mostrar a sua substância. Podem ser de dois tipos: ou a linguagem das pessoas observadas e/ou entrevistada; ou implícitos, ou seja, construídos pelo pesquisador com base nos conceitos obtidos pelos dados e capazes de explicitá-los.

Na presente análise, em particular, entre as diferentes tipologias de dados considerados, concentrou-se nos que direta ou indiretamente estavam relacionados às ações do designer e ao processo de Design. Trata-se, com efeito, de tudo o que foi identificado como relacionado às ações realizadas no contexto, à liberdade de ação, à rede do projeto, às ferramentas utilizadas, ao tempo necessário, à coleta de informações etc.

Palavras-chave foram depois associadas aos conceitos expressos para resumí-los. Ao fazer isso, foram consideradas as seguintes unidades de análise: nas entrevistas, as respostas às perguntas colocadas; nas notas de campo foi considerado cada evento; o mesmo na narrativa da experiência; e, por fim, no que diz respeito aos documentos escritos possuídos, uma série de códigos foram atribuídos a cada um. Os

<sup>126</sup> O Apêndice 12 apresenta o protocolo das entrevistas realizadas com os membros da ONG. O conteúdo, no entanto, por razões de confidencialidade, não é disponibilizado no seu todo.

códigos substanciais definidos foram depois associados entre si por afinidade até a identificação de algumas **categorias** básicas. Estas, de acordo com um processo semelhante àquele que na *grounded theory* é chamado de codificação focada, foram depois analisadas, comparadas, relacionadas e agrupadas em **macro-categorias** a partir de suas relações. Estas macro-categorias, indicativas de processos significativos na execução das ações de Design neste tipo de projetos, permitiram elaborar algumas considerações iniciais sobre o desenvolvimento de experiências participativas de Design em contextos sociais complexos que visam promover a Inovação Social. Estas são as questões que guiaram as fases de investigação seguintes.

Foram destacadas duas categorias principais: a primeira foi resumida com a palavra **tempo**; enquanto a segunda na expressão **parceiros de projeto e interesses locais**. Estas são, portanto, as questões-chave de investigação para compreender melhor a realização de experiências criativas participativas com objetivo de melhoria social em contextos de exclusão.

No que concerne à macro-categoria **tempo**, ela é o resultado da associação das seguintes categorias: tempo de mudança, o tempo para o desenvolvimento do projeto, tempo das relações, tempo dos financiamentos, tempo de inserção, tempo de ação, tempo de conhecimento, tempo do contexto, tempo da ONG, diferenças temporais. Estas, por sua vez, são resultado dos códigos associados a determinados conceitos expressos nas entrevistas e a alguns acontecimentos vividos nos quais foi colocado o foco. Especificamente, os entrevistados muitas vezes relataram a importância de desenvolver projetos de longo prazo para conseguir mudanças reais e às vezes o contraste entre essa ideia e o tipo de ação proposto; a necessidade de um tempo amplo para obter pequenas mudanças e a participação dos habitantes; a importância de ações de natureza não pontual e esporádica, mas ampla e contínua; a necessidade de um tempo para conseguir os financiamentos para o desenvolvimento do projeto; o tempo amplo necessário para criar uma relação com as pessoas; a dificuldade de inserir uma pessoa por um curto período de tempo na ONG.

Da mesma forma, das notas de campo e na narrativa da experiência emerge: a necessidade de um tempo amplo para a inserção e compreensão do contexto; a percepção de um tempo e ritmo contextual diferente no desenvolvimento das próprias ações; a necessidade de um amplo tempo para construir relações com as pessoas; a importância de um tempo de convivência no contexto; a percepção e verificação da existência de um tempo diferente na base das ações da ONG. Ao

longo da codificação dos dados surgiu também que muitos deles indicavam um contraste tanto em relação às expectativas específicas da designer no desenvolvimento das suas ações, quanto no que diz respeito aos procedimentos comumente utilizados na área do Design.

Isso trouxe questionamentos sobre a dimensão temporal de realização deste tipo de projetos, ou seja, sobre todas as regras e práticas temporais que regulam as dinâmicas de Design, do contexto e dos outros atores participantes. Surge um primeiro forte contraste entre a experiência vivenciada e projetos de Design que em períodos de tempo breve se propõem a conseguir a participação das pessoas e gerar mudanças reais. Muitas perguntas emergiram, tais como: qual é o tempo de desenvolvimento de projetos de Design participativos que querem promover Inovação Social em contextos sociais que sofrem por numerosos e diferentes problemas? Qual o tempo da participação das pessoas no projeto de Design? Qual o seu impacto sobre o processo de Design? Quais deveriam ser as características temporais das ações do designer, ou seja, em relação à velocidade, à duração e à repetição, neste âmbito? E ainda: qual é o tempo da mudança? Uma série de perguntas e reflexões onde o tempo começou a aparecer como uma questão importante para o desenvolvimento dos processos de Design aqui considerados.

A segunda macro-categoria é a chamada de **parceiros de projeto e interesses locais**. Nasce da análise das seguintes categorias: acesso ao contexto, conhecimento do contexto, liberdade de ação, integração, governança do processo, ONG, interesses locais, dinâmicas de poder. Os códigos substanciais que estão na base e que se referem às notas de campo e à narrativa apresentada foram definidos a partir de: o interesse divergente verificado entre vários atores no objeto de desenvolvimento do projeto; o papel desenvolvido pelo parceiro de projeto ao permitir o acesso ao contexto, o seu conhecimento e a circulação nele; a dificuldade de integração no contexto e na ONG parceira; a necessidade de agir dentro da natureza processual do parceiro de projeto; a impossibilidade de tomar decisões de forma independente e a dificuldade em controlar o processo de Design; a sensação da pesquisadora de ser conduzida no processo; a total dependência da ONG parceira; a falta de conhecimento e a descoberta das dinâmicas implícitas e inter-atores locais. O material coletado nas entrevistas é, ao contrário, invés porta-voz de: um posicionamento recíproco dos atores locais e a influência destes sobre as ações que desenvolvem; o impacto dos atores locais sobre as ações da população e sobre as

dinâmicas do contexto; o papel da ONG parceira na viabilização e o seu conhecimento; a dificuldade da ONG de integrar uma pessoa por um curto período de tempo na sua estrutura e a sua posição ideológica.

É necessário um parceiro para acessar, compreender e agir neste tipo de contexto? Qual é a sua influência sobre as ações do designer? As ONGs podem realmente ser um parceiro privilegiado de ação? Qual é a influência das relações existentes entre os diferentes atores sobre o desenvolvimento do projeto? O parceiro entende o tipo de ação proposta? Estas são apenas algumas das perguntas surgidas a partir da análise dos dados. Em primeiro lugar, se a ONG inicialmente parecia ser o parceiro ideal de uma rede de projeto nesse contexto, aparece agora como uma figura ambígua e surgem perguntas sobre a sua necessidade, importância e influência. De fato, emergiram formas de ação e objetivos diferentes. Ainda mais, parece evidente como os interesses locais e as formas de se relacionar podem afetar o processo de Design. A partir disso, revela-se importante explorar essa questão e entender quais configurações da rede criativas são mais adequadas.

Vários códigos da análise eram também relacionados aos conceitos de **população e participação**. Decidiu-se, no entanto, não aprofundá-los separadamente, por um lado porque podem ser associados a outras macro-categorias, como por exemplo o tempo; pelo outro por serem muito específicos da situação analisada e, portanto, não adequados para o processo proposto. Surgiram a partir da associação das seguintes categorias: participação no processo, características da população, interpretação e aplicação do conceito de participação. Estas se basearam na identificação de: uma baixa, quase inexistente, participação das pessoas nos eventos realizados; um baixo nível de participação em outras iniciativas desenvolvidas pela ONG; o contraste com a ideia inicial de que era fácil de obter; a insuficiente divulgação por parte da ONG; o pouco interesse da ONG na realização de um processo participativo de acordo com o que tinha sido proposto pela designer. As mesmas entrevistas destacam: a dificuldade em obter a participação das pessoas e a necessidade de um tempo suficiente e amplo para fazê-lo; a reduzida participação devido a questões familiares e sociais; a falta de um senso de pertencimento e de confiança no futuro; a necessidade de uma comunicação intensa; a presença da criminalidade local como fator que impede a participação das pessoas; a necessidade de criar um ambiente adequado para incentivar esta participação.

Qual é a experiência e a opinião de outros designers sobre as duas macrocategorias consideradas? Acredita-se que as questões identificadas podem ser recorrentes em projetos participativos que visam promover melhoria social em contextos semelhantes ao considerado. Lembra-se, finalmente, que o tempo e os parceiros do projeto e os seus interesses são elementos do contexto e também condições de desenvolvimento do projeto.

## **4.2. A opinião dos designers**

### **4.2.1. Escolhas metodológicas**

#### **4.2.1.1. Critérios de seleção e perfil dos entrevistados**

Em uma pesquisa qualitativa a seleção dos entrevistados pode se basear no critério da homogeneidade ou no da heterogeneidade. Neste caso procuraram-se inicialmente designers que tinham em comum uma afinidade de trabalho, ou seja, por realizarem projetos de Design de molde participativo com o objetivo de melhorar a condição social dos participantes e de empoderá-los em contextos que sofrem por problemáticas sociais como desigualdade, exclusão, pobreza etc. No começo, foi feita uma seleção com base em um critério de **homogeneidade fundamental**, ou seja, com base na uniformidade das experiências profissionais e criativas por sujeitos, modalidades e objetivos. Ao fazê-lo, foram tomados em consideração designers com os quais se entrou em contato ao longo do desenvolvimento da pesquisa e cujos projetos pareciam ter afinidades com a experiência do Complexo da Maré. Posteriormente, eles foram selecionados com base em um critério de **heterogeneidade**: procurava-se, de fato, testemunhos de designers com diferentes níveis de experiência e que tivessem realizado seus próprios projetos em contextos semelhantes, mas, ao mesmo tempo, não idênticos ao da pesquisa aplicada que foi realizada a fim de chegar a considerações mais gerais. Nesta fase foram entrevistadas no total três designers: Fernanda de Oliveira Martins, Jeanine Torres Geammal e Samara Tanaka.

**Fernanda de Oliveira Martins** é uma designer com quase trinta anos de experiência em design gráfico, e mais recentemente em Design para a sustentabilidade. Em 2004 fundou o escritório de **Mapinguari Design** cuja atividade

está concentrada nas áreas de Design Social e para Sustentabilidade (MARTINS, 2013). A entrevista focou-se em particular em um projeto realizado para a associação de artesãs **Ver-as-Ervas** e na sua atuação como uma consultora do SEBRAE em diferentes projetos que envolvem comunidades artesãs, em particular sobre o projeto para a **Associação Comunitária dos Artesãos e Lapidários de Floresta do Araguaia** (ACOALFA) e para o grupo **Cardume de Mães**, projeto da ONG **Arrastão** de São Paulo. No caso de **Ver-as-Ervas**, trata-se de um projeto de um sistema de identidade visual realizado em Belém com um grupo de vendedores de ervas que operam no Mercado do **Ver-o-Peso** da cidade. A intervenção foi pedida pelo **Instituto Peabiru**, uma ONG local, que estava trabalhando na reorganização interna da associação de vendedores de ervas, visando uma melhor representação no relacionamento com a empresa **Natura** que tentava ter acesso ao conhecimento tradicional possuído por eles. Nos outros casos a intervenção, sempre visando à criação de uma identidade visual, foi solicitada pelo SEBRAE. Em todos os projetos considerados a designer atuou para realizar um produto específico. Por sua própria escolha, foram realizados de acordo com metodologias participativas, não só para inserir a comunidade no mercado, mas, ao mesmo tempo, promover a sua autoestima, o reconhecimento e a valorização de sua identidade cultural (MARTINS; SILVA, 2007).

**Jeanine Torres Geammal** é uma designer e professora da **Escola de Belas Artes da Universidade Federal** do Rio de Janeiro (EBA-UFRJ) no curso de Desenho Industrial. Ela tem experiência no âmbito do Design artesanal e na atuação com grupos e comunidades para melhorar produtos e processos, além do âmbito do Design de jóias (GEAMMAL, 2013). A entrevista se concentrou sobre o projeto que ela desenvolveu juntamente com as **Mulheres da Palha**<sup>127</sup>. Trata-se de uma comunidade de mulheres artesãs que trabalham com a palha da carnaúba em Juazeiro do Norte, cidade localizada na região sul do estado do Ceará no Brasil. A comunidade considerada apresenta condições de vida precárias caracterizadas por uma baixa taxa de educação, falta de serviços básicos como água, transporte, etc. (GEAMMAL; NUNES; LOSS, 2012). Trata-se de um projeto universitário interdisciplinar desenvolvido por professores e alunos dos cursos **Design de Produtos; Comunicação Social/Jornalismo; e Administração** da Universidade Federal do Ceará (UFC) – Campus Cariri, e do curso de **Desenho Industrial** –

<sup>127</sup> Para maiores informações sobre o projeto **Mulheres da Palha**, ver em: <http://mulheresdapalha.blogspot.com.br/>.

**Projeto de Produto** da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), financiado pelo banco Santander. Os designers neste caso focaram seja no objetivo “pontual” de melhorar o produto feito pelas artesãs, seja na realização de ações mais amplas para influenciar e promover a organização e integração do grupo. Propuseram-se a fazê-lo através de experiências participativas com o objetivo de aumentar os recursos sociais e econômicos deste grupo e de permitir uma troca e partilha de conhecimento entre estudantes e artesãs.

**Samara Tanaka** é um designer carioca que trabalha com Design Estratégico na **MJV**<sup>128</sup> e realiza pesquisas e projetos independentes sobre a Inovação Social. Ela faz parte da **MECCA Rede**<sup>129</sup> na qual se ocupa do **Design Aberto P2P**. A entrevista focou sobre este último tema, bem como nas suas pesquisas independentes, em especial as realizadas no Complexo do Lins, uma favela do Rio de Janeiro. Ambas preveem a sua atuação e experimentação em favelas do Rio de Janeiro, cujas características e problemáticas são semelhantes aos do Complexo de Favelas da Maré, ou seja, exclusão social, violência, pobreza, falta de serviços básicos, etc. **Design Aberto P2P** é uma iniciativa semanal que acontece no Complexo do Alemão e que usa as ferramentas e o processo de Design para promover um maior ativismo da comunidade em relação à realização de seus próprios desejos e à satisfação de suas necessidades; isto é feito por meio de uma interação pessoal com as pessoas. No Complexo do Lins, por sua vez, Tanaka explora como um designer pode promover a participação política das pessoas no que diz respeito à resolução das questões presentes em um território. Também neste caso, o trabalho não é realizado a partir de uma instituição, mas baseia-se no seu contato direto com o contexto. Ela se mudou para o mesmo para entender se através da sua presença e ação cotidiana poderia trazer esta mudança.

São aqui usados os nomes e dados verdadeiros das três entrevistadas porque foram escolhidas precisamente por causa de sua experiência e pelo seu valor para os fins desta pesquisa. No que diz respeito ao pedido de participação na entrevista foi realizado por meio de um convite enviado por e-mail e a entrevista foi realizada presencialmente em locais públicos da cidade do Rio de Janeiro.

<sup>128</sup> **MJV Tecnologia & Inovação** é uma empresa de consultoria em Inovação.

<sup>129</sup> A **MECCA Rede** (Microeconomia Co-criativa Conectiva Global) utiliza o capital social para transformar a realidade e projetar soluções colaborativas para as questões existentes na comunidade.



#### 4.2.1.2. Construção do roteiro

A coleta de dados foi realizada por meio de um roteiro semi-estruturado criado a partir das categorias e macro-categorias identificadas. Nenhuma entrevista piloto foi feita. O roteiro de base, apresentado na tabela n. 1, foi adaptado a cada vez ao conteúdo expresso pelo entrevistado e às suas reações; perguntas foram então inseridas, alteradas, retiradas, mas sem distorcer o roteiro de base. Este último é composto por quatro partes principais: a primeira diz respeito aos dados pessoais e de identificação; a segunda à experiência de trabalho e aos principais projetos desenvolvidos; a terceira explora os elementos básicos de desenvolvimento do projeto; e a quarta está relacionada com as dinâmicas de desenvolvimento do projeto. Nas duas últimas partes os pontos definidos e as perguntas colocadas se concentraram especificamente nas macro-categorias identificadas. Foram colocadas, na maioria dos casos, na segunda parte da entrevista, para permitir ao entrevistado uma familiarização com a situação e sua introdução.

Os elementos do roteiro não são colocados na forma de perguntas e em cada entrevista foram tratados em uma ordem e de maneira diferente para tentar manter o máximo possível um determinado nível de espontaneidade e naturalidade e se encaixar no fluxo da conversa e do pensamento do entrevistado. Embora tenham sido feita nas entrevistas perguntas sobre os mesmos temas presentes no roteiro, nem todas forneceram respostas para todas as perguntas.

Nome
Idade
Profissão
Experiência de trabalho
Descrição do/dos projeto/s
Colaborações e parceiros de desenvolvimento do projeto
O contexto: acesso e conhecimento
Expectativas e resultado
Papel e função do designer
Resposta da população e sua participação
Dimensão temporal de desenvolvimento do projeto

**Tabela 1 - Roteiro das entrevistas com as designers**

### 4.2.1.3. Gravação das entrevistas e análise

Após a aceitação do convite para serem entrevistadas, a entrevista aconteceu em alguns casos rapidamente; em outros, ao contrário, foi difícil marcar uma data. Em todos os casos, as entrevistas foram gravadas com equipamento eletrônico em formato mp3. Após a gravação, foram transcritas, prestando atenção para manter as frases assim como foram proferidas pelas entrevistadas. Após a transcrição, antes da análise, houve, também neste caso, uma fase de codificação do texto, resposta por resposta, mas, desta vez procurando só os códigos que tinham afinidade com as macro-categorias precedentemente identificadas. Em seguida, foram uma vez mais analisados os conceitos expressos, selecionados em dois momentos distintos: no primeiro caso, numa análise **inter-participante**, onde foram comparadas as respostas de todas as entrevistadas; no segundo caso, numa análise **intra-participante** onde cada entrevista foi analisada individualmente.

Na primeira fase foram comparadas as respostas de todos para procurar concordâncias, desencontros e diferentes explicações sobre as questões indagadas. Posteriormente, uma análise sistemática de cada entrevista permitiu encontrar contradições, inconsistências ou novos conceitos. Após este momento de explicação dos objetivos e procedimentos adotados, serão apresentados os resultados. A modalidade escolhida para apresentá-los é a de macro-categoria, tecendo um diálogo e uma discussão sobre o que foi testemunhado. Em relação às omissões são indicadas por reticências entre parênteses, e o nome da entrevistada é mencionado no final, sempre entre parênteses.

### 4.2.2. Diálogos sobre o tempo

A partir da análise dos dados de campo, começou-se a desenvolver a ideia de que o tempo possa ser uma questão fundamental e de conflito no desenvolvimento de projetos participativos na esfera social. De fato, o tempo parece ser uma questão importante para todas as três entrevistadas. E é também a que retorna com mais frequência nas respostas fornecidas por elas, seja nas perguntas diretamente pensadas para compreendê-la, seja nas outras. Além disso, em algumas respostas a sua importância está diretamente explicitada, em outras não: Martins e Geammal

abordam diretamente a questão do tempo, enquanto a opinião de Tanaka pode ser deduzida a partir das suas declarações.

As entrevistadas, por um lado problematizam esta questão e a sua influência, pelo outro mostram o potencial que ela tem se for considerada cuidadosamente. Em geral, emergem três maneiras diferentes de se referir ao tempo: o tempo como uma entidade/característica específica dos diferentes atores envolvidos no projeto; o tempo como uma ferramenta e o tempo como recurso. Contemporaneamente, é discutido tanto em relação aos participantes do projeto, ou mais em geral ao contexto de projeto, quanto em relação ao designer ou ao processo geral de Design. A partir destas premissas, será aprofundado agora o que foi afirmado pelas três designers.

#### **4.2.2.1. Percepção do tempo**

Martins, que foi a única a fazê-lo, se refere ao tempo como uma característica específica de um contexto e de um grupo social. De acordo com ela, há uma diferença entre o tempo, neste sentido, de uma comunidade e o tempo dos designers. Situação esta que, por exemplo, foi percebida durante a experiência no Complexo da Maré. A partir dos projetos participativos de Design que desenvolveu com comunidades artesanais, afirma que as diversidades temporais são uma dificuldade para um designer que tenha por objetivo desenvolver projetos participativos: “O primeiro fator que eu vejo de dificuldade do trabalho participativo com comunidades... o tempo é diferente do nosso tempo” [MARTINS].

De acordo com Martins, para resolver este problema é necessário que o designer entenda e respeite o tempo local, mas que ao mesmo tempo transmita aos participantes a existência de outro tempo, diferente, e que permita compreendê-lo:

O nosso tempo é outro, e a gente que está chegando lá... A gente tem que aprender a respeitar o tempo deles; por outro lado, de alguma forma que nem eu sei qual é, a gente também tem que começar a fazer com que elas compreendam que existe um outro tempo além delas, e que algumas vezes elas vão ter que compreender esse outro tempo. [MARTINS]

Trata-se, portanto, de dois processos simultâneos e diferentes: um tem a ver com o designer e seu processo, o outro com os participantes do projeto.

#### 4.2.2.2. Tempo como recurso

Na maioria dos casos, o tempo é descrito como um recurso que permite: o conhecimento recíproco; a construção de uma relação de confiança; a inserção no contexto; a formação dos participantes; a formação e aquisição de poder de ação por parte do designer no contexto específico. Em última análise, como um recurso para a ação. Nos depoimentos das designers, o tempo assim entendido é discutido a partir de suas duas características: a durabilidade, entendida como tempo de execução de um projeto e das ações individuais; e o ritmo, entendido como ritmo de ação e entre as ações.

Pretende-se agora investigar as funções que são atribuídas por elas. O tempo é um recurso para o conhecimento. Martins de fato ressalta a importância e a necessidade de um tempo para chegar à uma compreensão do contexto, de seus ritmos e das suas dinâmicas; este tempo que será funcional, mais tarde, ao desenvolvimento de estratégias eficazes para a ação. No caso do projeto **Ver-as-Ervas**, por exemplo, demorou seis meses para realmente começar a desenvolver o projeto. Nesse tempo, foram realizados uma série de reuniões e eventos, que permitiram à designer se adaptar ao ambiente e compreender os seus ritmos:

... E aí que começou então essa conversa, durou seis meses até a gente começar realmente a trabalhar, ou seja, em seis meses eu ia, chegava lá no mercado, reunia com o grupo, que às vezes não eram todas que queriam conversar. Então, por exemplo, até eu entender o *timing* delas, quando que elas queriam sentar, elas não gostam de sair da barraca, então elas não gostam de fazer reunião de manhã, elas gostam de fazer reunião só depois das três da tarde, então foi um grande aprendizado dos dois lados. [MARTINS]

O caso **Ver-as-Ervas** mostra, no entanto, como esse tempo é essencial para que o designer compreenda questões não declaradas mas úteis para o projeto:

... Mas esses seis meses, por outro lado, valeu para eu perceber muitas coisas que elas não me falavam que, por exemplo, qual é a renda de uma barraca? A gente ganha cinco mil reais por mês. Eu fui trezentas vezes lá nesses seis meses, eu vi que não ganhavam cinco mil reais, se somasse tudo que eu vi elas vendendo, não dava mil. [MARTINS]

Tais informações permitem de fato definir as ações sucessivas. Esta questão é relatada por todas as três entrevistadas. O tempo funcional ao conhecimento do contexto torna-se então o tempo para a ação do designer, uma vez que permite, como será possível ver também nos outros testemunhos, compreender como agir e mover-se no contexto, a direção e o fim da ação do designer e qual estratégia de ação

implementar para atingir o próprio objetivo. Esta função, a partir da análise das entrevistas e das características próprias dos projetos e das designers, não depende da experiência do projetista, mas do desenvolvimento de experiências criativas participativas em contato com uma cultura diferente. Martins afirma a esse respeito:

... Não era falta de capacidade profissional, era o perceber que tudo que eu tinha feito para todo cliente normal não poderia ser feito para elas, porque a cultura era nova para mim, era uma questão minha, e porque eu achava que elas é que tinham que trazer os elementos formadores dessa identidade. [MARTINS]

O que foi dito até agora retorna em vários momentos de todas as entrevistas. Tanaka, por exemplo, trata do tempo para o conhecimento ao falar do acesso de um designer à um território desconhecido, diferente daquele ao qual está acostumado e cujos códigos e regras não conhece. Na sua experiência e tentativa de desenvolver algumas ações no Complexo do Lins, por exemplo, foi necessário um tempo para a inserção, para se familiarizar com o contexto, para entender as suas dinâmicas, perigos e para ser reconhecida:

... Mas aí eu fui aos poucos, você vai se acostumando, todo o sábado eu estou indo lá, nunca me aconteceu nada, as pessoas estão me vendo, passam a me reconhecer, você passa a conhecer as crianças, os adultos também que estão ligados de alguma forma. [TANAKA]

Nas suas palavras emergem os aspectos de duração e ritmo, já presentes na repetição das ações desenvolvidas nos seis meses de conhecimento de Martins. Em todas as entrevistas aparece como muitas vezes uma simples ação tem uma duração maior porque, para alcançar o resultado desejado, é preciso repeti-la várias vezes e em intervalos frequentes. Há, portanto, um ritmo premente das ações e um menor do processo como um todo.

O tempo permite compreender como se comportar em relação à situações locais e cotidianas que fazem parte da integração no contexto. Sobre a própria experiência, por exemplo, Tanaka diz:

... E aí eu fiquei desesperada, porque eu falei, cara o que que eu faço, eu não sei qual é esse código, uma coisa são os moradores que já estão ali, eles sabem quais são os códigos, ah, não vou me meter... [TANAKA]

Da mesma forma, também para Tanaka o tempo permite um outro entendimento: tem um valor formativo para o designer e permite que entenda quais ações são mais ou menos eficazes. Se no primeiro momento da sua entrada no Complexo do Lins queria, por exemplo, realizar um laboratório de co-criação para

promover na população habilidades de resolução, mais tarde afirma ter compreendido que esta não teria sido a ação mais apropriada:

... Mesmo para fazer coisas pequenas eu preciso entender mais, o que é, o que significa morar aqui, o que que significa, como as pessoas pensam em resolução de problemas, como é que elas pensam, enfim, que papel isso teria na vida delas. Se houvesse um laboratório desse jeito, então eu assim, eu reverti completamente essa lógica. Eu falei cara, esquece o laboratório, esquece as ideias que eu tenho, e eu vou viver, vou entender o que que é, e eu vou a partir daqui tentar gerar coisas junto com as pessoas que possam fazer sentido para elas, pode ser que algum dia isso se torne um laboratório, mas pode ser que se torne outra coisa, mas assim, é meio que um trabalho de formiguinha até que isso vire uma coisa maior, eu já estava querendo implementar uma coisa muito grande. [TANAKA]

Tanaka diz que um tempo de imersão profunda na vida do contexto é necessário para compreender as reais necessidades e entender como promover processos participativos adequados a ele. Nas suas palavras transparece o contraste com as suas expectativas iniciais de designer: por um lado, o desejo de realizar logo e rapidamente um projeto; pelo outro, a compreensão de que mesmo para obter pequenas mudanças é necessário um intervalo de tempo grande. Esta é uma questão que já apareceu no depoimento de Martins, que em vários momentos da entrevista ressalta que “seis meses” foram necessários, como para indicar o espanto do designer ao se confrontar com um intervalo de tempo maior que o esperado, comum na profissão.

Geammal também apresenta a necessidade e o valor de um intervalo inicial de tempo dedicado ao conhecimento e na definição das ações e redirecionamento das suas expectativas. A permanência muda as perspectivas do designer que vai para o território com ideias de projeto e objetivos diferentes:

As expectativas iniciais é que elas ganhassem autonomia na concepção de um produto que estivesse mais adaptado a uma possibilidade de mercado, essas expectativas também foram sendo um pouco alteradas, essas foram as iniciais, na medida em que o processo foi andando [...]eu comecei a perceber que eles não eram as únicas questões que estavam aí em jogo, mas com o tempo passando, o que eu fui percebendo... isso em primeira instância, que eu acho que tinham questões que estavam muito para além da minha possibilidade de ajudá-las, e isso era muito frustrante, numa determinada maneira, mas eu também acho que isso em alguma medida era uma questão de tempo, porque um projeto dessa natureza não tem como resolver todas as questões em tão pouco tempo, então eu acho que ficando eu lá até hoje essas questões iam continuar surgindo e a gente ia continuar... [GEAMMAL]

O tempo lhe permitiu perceber as reais questões em jogo e as situações a serem enfrentadas, definir objetivos de projeto mais realistas. Ela argumenta também que a complexidade social destes contextos requer um tempo prolongado, seja para a formulação da ação, seja para a sua implementação. Também em Tanaka foi possível

ver um redirecionamento dos seus objetivos e modos de ação, que ela acredita que tenham que ser os mais naturais possíveis, em relação ao ritmo do contexto:

Então isso foi uma coisa que eu percebi ao longo do tempo, que era muito mais interessante quando eu ficava, ia para associação dos moradores, ficava lá batendo papo, e começo a conversar com as pessoas, e de repente joga uma ideia no ar, e vamos pensar nisso, e a coisa flui naturalmente. [TANAKA]

Então, todas afirmam a necessidade de um período amplo inicial para começar o projeto, e suas declarações mostram um contraste com aquilo que estavam acostumadas em outros âmbitos. Finalmente, de acordo com Geammal, esse período serve não só para coletar informações, mas para estruturar uma relação com as pessoas: “então tem um tempo de *start*, de conhecimento, de estabelecimento de relação, que é muito grande para um projeto dessa natureza e que consome muito tempo” [GEAMMAL].

Emerge, portanto, um outro conceito: o tempo como tempo de relação. Projetos participativos fortemente baseados na colaboração requerem, de acordo com elas, um tempo para construir a relação com os participantes. Isso é algo que foi visível também na experiência de campo realizada durante a pesquisa: um tempo amplo foi necessário para criar relações, por exemplo, com os membros da ONG parceira. Martins fala em relação a isso de “confiança”: “Ao mesmo tempo em que eu fui conquistando confiança, eu fui descobrindo o que fazia efeito e o que não fazia” [MARTINS]. Um elemento fundamental para as artesãs envolvidas participarem e trazerem cultura, identidade, contribuição:

... Então esses seis meses, enquanto resultado palpável, foi, assim, ter confiança um no outro, foi conseguir afinar um discurso, como é que eu conseguia falar que elas me entendessem, e o que elas diziam eu compreender, sempre dos dois lados, entender coisas que elas não diziam, ou diziam de maneira diferente mas eu percebia de outra, e aí qual é a estratégia que eu ia fazer para desmascarar sem desmascarar, mas revelar. [MARTINS]

E nisso que é possível identificar uma outra questão: todas as designers falam da necessidade de um tempo para permitir aos participantes se familiarizar e compreender o processo de Design. Eles não estão acostumados a esse modo de agir e raciocinar, e devem se sentir confiantes, em si mesmos e em relação às dinâmicas propostas para fazê-lo. Geammal, com efeito, apresenta a dificuldade dos participantes do projeto **Mulheres da Palha** de participar do projeto e a sua necessidade de se sentirem competentes e confiantes em si mesmas nesta atividade:

Foi, era muito custoso no começo, depois elas ficaram mais soltas, mas no começo era muito difícil, tinha um medo de crítica, claro, então até quebrar isso, essa ideia de que

... você não vai ser criticada, do que você falar vai ser considerado, é um grande passo [...]. Mas eu acho que depois de um tempo elas começaram sim a participar, a perceber que o que elas falavam era considerado. [GEAMMAL]

Tanaka diz também que o desenvolvimento de um projeto de Design participativo requer dos participantes um tempo de processamento das informações que “é um tempo de processamento muito longo, muito diferente de eu conversar com uma pessoa que tem o background já relacionado a isso” [TANAKA]. E ainda:

... Eu tentei no início fazer mais coisas, fazer reuniões e tal, e eu fui vendo que isso soava muito falso assim, não era genuíno realmente, não era uma coisa que estava nascendo ali naturalmente, porque tinha uma dificuldade grande das pessoas entenderem o que eu estava querendo fazer, eu tentava explicar, e as pessoas falavam, ah, está bom, entendi, mas você vê que elas não entenderam exatamente, estão com outras referências na cabeça, então falei cara, eu estou gastando uma energia muito forte tentando explicar uma coisa, e de repente sei lá, de repente essa coisa não é o que deve ser feito, sabe, eu não vou falar sobre métodos de Design, de cocriação participativo, são umas coisas meio... [TANAKA]

É, portanto, necessário um tempo para a formação dos participantes que lhes permita colaborar, ou seja, a participação em si leva muito tempo para, como visto antes, construir uma relação de confiança e capacitar.

No entanto, no que concerne mais em geral ao conceito de duração de um projeto, por todas é apresentada a diferença com o seu modo mais usual de agir. Geammal acredita também que há uma diferença entre o tempo necessário para a mudança e o imposto pelos projetos. Apresenta o contraste entre a situação que ela vivenciou e as que propõem soluções por meio de workshops rápidos, ou ao tempo imposto pelos financiadores. No seu caso, por exemplo, acredita que um período de dois anos seria um tempo mínimo para uma ação desse tipo:

... Mas uma experiência muito pontual, de chegar lá e aplicar um workshop, eu não acreditava em hipótese alguma que pudesse funcionar.. Para mim isso nunca foi uma viabilidade num projeto dessa natureza, não tem como você chegar num contexto como esse, aplicar um workshop, ir embora e achar que está tudo resolvido, não existe. E aí a gente começou a trabalhar numa atuação que era cada vez mais próxima com as mulheres, assim, com uma proximidade muito grande, encontros semanais frequentes, às vezes de uma, às vezes de duas vezes por semana, em que a gente conversava e buscava atuações que eram que a gente começou a perceber, muito para além das questões estabelecidas no projeto inicialmente. [GEAMMAL]

Segundo Geammal, uma ação de Design rápida, tal como a proposta por workshops de curta duração, não é capaz de promover uma verdadeira mudança e uma resolução dos problemas do contexto. Projetos como o caso **Mulheres da Palha**, ou seja, projetos com comunidades, no sentido de grupo de pessoas que se confrontam com uma série de problemas sociais básicos, como pobreza, saúde, educação, requerem um tempo maior, seja para a resolução e melhoria dos



problemas, seja para a real compreensão das questões a serem abordadas. No caso das **Mulheres da Palha**, um contato próximo, através de encontros frequentes, ou seja, um contato mais íntimo, permitiu superar uma fase de conhecimento superficial inicial. Também Geammal, como Martins, problematiza a questão do tempo, mas em um sentido diferente: como duração do projeto. A duração de um projeto participativo é definida por entidades externas, tais como, por exemplo, os financiadores, e está em contraste com a necessária:

... A questão temporal [...] foi uma questão prioritária no projeto, primeiro porque era um projeto do Santander, então é um projeto que já nasce com um tempo estabelecido de dois anos, de um ano, renovável por mais um, que é um tempo mínimo para uma ação dessa natureza, é um tempo que não dá nem para imaginar. [GEAMMAL]

Sobre a questão das oficinas Martins tem um ponto de vista diferente. Em alguns momentos da entrevista afirma que as muitas experiências lhe permitiram desenvolver uma metodologia através da qual atualmente, como consultora do SEBRAE, é capaz de realizar a identidade visual através de uma oficina de alguns dias. Mas, ao mesmo tempo, afirma que seja devido ao SEBRAE, quando o grupo já está reunido e pronto para receber o designer, seja muitas vezes por meio do projeto, surgem questões locais, que não são, no entanto, resolvidas pelo designer. O processo participativo permite identificá-las, mas a resolução não pertence ao mesmo projeto.

Finalmente, para concluir esta seção sobre o tempo, há uma última e importante consideração apresentada por Tanaka: os participantes deste tipo de projetos muitas vezes não possuem o tempo necessário que lhe permitiria participar, e isso é um elemento subestimado pelo designer:

Mas isso é uma dificuldade ainda, você ter as pessoas para fazerem coisas junto com você, assim, cara, porque todo mundo trabalha muito, quando não trabalha, tem que cuidar, fazer comida, cuidar de criança, não se o que lá, muitos dos jovens eu acho que tem... Assim eu tenho muito interesse de trabalhar assim final da adolescência, esse pessoal que está realmente pensando o que vai ser da minha vida, mas são pessoas exatamente que estão, ou dois trabalhos ou já estão com filhos, e aí cara, acabou teve filho, aí dificulta, não dá para fazer alguma coisa que não está te trazendo renda, porque é legal, sabe? [TANAKA]

As dificuldades econômicas destas comunidades, os compromissos de trabalho impedem a população de participar. O tempo neste caso é um recurso a ser possuído pelos participantes como pré-requisito para serem protagonistas dos processos.

### **4.2.3. Parceiros de projeto e interesses locais**

#### **4.2.3.1. A rede de projeto**

Um dos objetivos das entrevistas realizadas era investigar as possíveis configurações da rede de projeto no desenvolvimento deste tipo de projetos e, a partir das experiências das entrevistadas, qual a configuração ideal e seu impacto sobre as dinâmicas do processo. Na experiência realizada no Complexo da Maré escolheu-se, por exemplo, a partir de uma revisão teórica e de uma análise dos atores locais, ter um parceiro do contexto e acreditou-se que uma ONG podia ser o ideal. Posteriormente esta característica da rede de projeto seria questionada. Era a ONG o parceiro ideal para acessar o contexto e desenvolver experiências participativas? Era necessário ter um parceiro para explorar o contexto? Como outros designers organizaram e se aventuraram neste tipo de experiência? Como eles se relacionavam com interesses divergentes dos atores envolvidos? Assim como no caso da macro-categoria tempo, entre as designers entrevistadas houve quem abordasse diretamente o assunto da rede de projeto, como Tanaka, e também quem relatou a sua própria experiência e as decisões tomadas na organização do projeto e as razões por trás dessa decisão base.

As entrevistas mostraram redes de projeto que se diferenciam entre elas por: os atores que constituem a rede de projeto; como a rede foi formada; o objeto de projeção no qual focam e em torno do qual se juntam. Com relação aos atores, estes distinguem-se pela natureza, pelas suas características e pelo número: por exemplo, em alguns casos as ações são implementadas com grupos já formados e com uma identidade forte, em outros com o fortalecimento-criação de um grupo, em outros com a ausência de um grupo e a tentativa de promovê-lo; em outros casos há a presença de uma instituição ou de um mediador. Com relação à formação da rede dos atores, pode mudar a iniciativa projetual e, em seguida, o elemento que levou à formação da rede que se manifesta nas diferentes maneiras de se relacionar no seu interior. Finalmente, podem ter objetos de projeção pontuais; ou às vezes, a ação visa promover processos, como foi visto na apresentação do perfil das entrevistadas e dos seus projetos. Como se caracterizam, nesta perspectiva, as experiências de projeto vivenciadas pelas designers?

Martins relata dois tipos de situação vivenciados. No caso de **Ver-as-Ervas** foi contatada em um primeiro momento por uma ONG que estava trabalhando para ajudar o grupo de artesãs a se estruturar, enquanto em outros casos agiu como consultora do SEBRAE. No primeiro caso, o de **Ver-as-Ervas**, há: três atores principais, um designer, uma ONG e um grupo já existente de artesãos; uma ação de longa duração e um diálogo constante entre os três atores. No segundo caso, o de consultora do SEBRAE, há uma instituição, um designer e um grupo de artesãos, uma ação de curto prazo e o diálogo ocorre principalmente entre o designer e o grupo em questão. Em ambas as situações, o designer é chamado por alguém que não age por iniciativa própria: em uma é chamado por uma ONG, que terá a função de parceiro; em outro por uma instituição, que terá a função de mediador, embora a iniciativa seja do mesmo grupo atendido. Além disso, o objeto de desenvolvimento do projeto, a identidade visual, é bem específico. No caso da ONG houve uma situação de concordância e troca constante sobre ações e metas, enquanto no caso do SEBRAE a liberdade é ainda maior porque para esta instituição o que é importante é o resultado:

Nesse primeiro trabalho, a ONG era a ONG do meu marido, então eu nem posso dizer que eu decidi sozinha, porque a conversa rola em todos os níveis, em todos os momentos, inclusive rolava muito mesmo [...] então a ideia era meio conjunta mesmo. Então assim, havia concordância nesse sentido, porque sempre estava trocando com eles. Agora com as outras, com o SEBRAE, alguns trabalhos que eu faço hoje, eu faço com o SEBRAE, o SEBRAE tanto faz, contanto que eu entregue uma marca. [MARTINS]

No caso de **Ver-as-Ervas**, portanto, a forma de agir foi acordada com a ONG. Nos outros, pude decidir sozinha a modalidade de desenvolvimento: “Com o SEBRAE, por exemplo, sou consultora do SEBRAE, eles me chamam para fazer uma marca, para ele—tanto faz se é participativa ou não, mas eu faço participativa” [MARTINS]. Neste caso, o SEBRAE teve a função de permitir o acesso e a inserção no ambiente, apesar do ambiente de projeto ser já constituído. Propôs de fato um grupo já interessado em desenvolver um projeto, ou seja, que já se reuniu desde a sua chegada para trabalhar juntos, num contexto mais receptivo.

A experiência de Geammal é, contudo, diferente. No seu caso, teve: o designer, uma associação que proporciona o contato, um líder/mediador e um grupo de artesãs de natureza precária. O objeto do projeto inicialmente pontual rapidamente se ampliou, o tempo foi de longa duração e, embora tivesse tido uma constante interação com o grupo, foi fundamental a presença de um mediador que pertencia ao

grupo. E a iniciativa foi da designer. De fato, interessada em realizar um projeto participativo com um grupo artesanal, dirigiu-se com uma colega a uma associação local que indicou o grupo **Mulheres da Palha** e que forneceu o primeiro contato, mas que não desenvolveu nenhuma outra ação de preparação do contexto e do grupo:

Bom, surgiu, eu acho, que da necessidade de atuação da universidade, de integração da universidade com a comunidade. A gente não tinha nenhuma relação com as mulheres, eu tinha uma paixão, sempre tive, por arte e artesanato popular, e no Cariri tem um centro muito importante que é o Mestre Noza, que congrega e intermedia a relação de todos os artesãos da região do Cariri [...] E esse grupo de mulheres também está ligado a esse grupo que já está mais institucionalizado, então eu procurei o Mestre Noza e especialmente o Hamurabi, que é o presidente da associação, e me coloquei à disposição para possíveis projetos em parceria, para ajudar. [...] O Hamurabi disse que as Mulheres da Palha era um grupo com muitas necessidades, e a gente procurou por elas. [GEAMMAL]

A associação, neste caso, não executou nenhuma ação que visasse facilitar o seu acesso ao contexto. Após o contato, o mediador real entre ela e o grupo foi um dos próprios membros do grupo, que em um segundo momento apareceu como a pessoa com mais autoridade no contexto. Neste caso, houve então uma pessoa principal de referência:

... A primeira vez, na verdade, o Hamurabi, que era o presidente da associação, nem chegou a ir com a gente, ele simplesmente falou, me deu o contato, disse que eu ia ligar, eu liguei para Luiza, que era... a pessoa que articulava essa relação externa do grupo, quase sempre, a Luiza fala muito bem, é muito inteligente, e aí normalmente era ela que era essa figura central de relacionamento; e aí eu liguei para a Luiza, ela reuniu as mulheres que de alguma maneira estavam ligadas a esse grupo. [GEAMMAL]

Diferente é, por outro lado, a experiência de Tanaka. No seu caso, existe uma designer que está agindo por sua própria iniciativa diretamente com a população sem um objeto específico de projeto e com um tempo amplo. Tanaka de fato não considera apropriado colaborar com ONGs, porque, segundo ela, elas representam estruturas de poder com seus próprios interesses e que, por essa razão, as pessoas ficam relutantes em colaborar com elas. A parceria com uma ONG é, assim, vista como um possível obstáculo. Além disso, Tanaka considera essencial uma ação sem intermediários, de fato, uma interação um a um, interpessoal:

Hoje que eu conheço algumas pessoas em favelas diferentes, conheço pessoas que estão ligadas a isso, eu não tentaria entrar por uma ONG, eu tentaria entrar com pessoas que simplesmente moram na favela, que vão saber indicar outras pessoas, ou eu ia tentar buscar, se eu tiver algum interesse específico, por exemplo, a questão de reaproveitamento de alimentos, lixos, sei lá. Eu ia buscar uma pessoa que já está fazendo alguma coisa relacionada, mas que não necessariamente virou uma ONG, ou

se for uma ONG no início, que é pequenininha, aí eu acho interessante, você vai criar uma... Entrar de uma outra forma, não através do que representa a ONG como estrutura de poder, que é muito isso. Que tem muita, eu acho, que tem muita resistência, [...] eu sei que no Alemão tem muita gente que não quer interagir com ONG, porque historicamente já viu que são lugar... São empresas realmente, que tem o interesse em dinheiro, em ter patrocínio, e não sei o que lá. [...] Quando as pessoas percebem que são só pessoas, que não são, não é uma ONG, elas se abrem muito mais, isso realmente vira uma interação de pessoa para pessoa. [TANAKA]

O ideal em projetos participativos que queiram promover Inovação Social, segundo ela, é interagir diretamente com as pessoas envolvidas. Também no projeto **Design Aberto 2P2** procurou o contato direto com as pessoas e o menor número de intermediários possível:

No Alemão eu estou envolvida com uma rede de pessoas, todas têm esse *drive* de compartilhamento de tecnologias sociais, de conhecimento, então são todas pessoas assim que valorizam, e dentro de uma rede de P2P, todo mundo é ligado de alguma forma a esse movimento, que é troca pessoa a pessoa, sem envolvimento de governo, de ONG, a gente evita esse tipo de coisa, [...] Então é basicamente uma rede de pessoas que estão sempre trocando coisas, se encontrando, conversando, trocando conhecimento. [TANAKA]

Da mesma forma, no que diz respeito a sua atividade no Complexo do Lins, embora durante a entrevista tenha mencionado uma tentativa sua de colaborar com o presidente da Associação dos Moradores que pode parecer contraditória, diz que a sua escolha na realidade se baseia na interação ocorrida com essa pessoa, no seu interesse no bem da comunidade, mas como membro da mesma e na ausência de ambições de poder:

Ele é uma pessoa lá chave, porque além de ser referência, todo mundo conhece ele, ele é uma pessoa que realmente está pensando muito, já tem anos que ele faz esse trabalho, é um cara jovem, tem trinta e poucos anos, e ele está sempre pensando o que que ele pode fazer para comunidade, ele realmente também tem esse *drive* de melhoria da comunidade, apesar de ser ligado com política, ele não tem essa ambição de poder, eu imagino do que da Maré, no Alemão é muito diferente, as associações são muito politizadas. [TANAKA]

O presidente da Associação é então considerado porque indivíduo do contexto. Com efeito, Tanaka reafirma os conceitos acima mencionados em uma outra parte da entrevista: “No caso de lá, ela é a única associação que tem uma certa força, mas assim é uma pessoa, ele não é um grupo de pessoas que tem força” [TANAKA].

Em Tanaka há duas considerações que são consideradas importantes em relação à questão dos parceiros de projeto e dos seus interesses: a questão do poder, que foi mencionada, e as formas de raciocinar e de agir das instituições locais. Segundo ela, estas agem de uma forma muito institucional e há uma dificuldade em

transmitir a compreensão da possibilidade de uma ação diferente que nasce do povo e que não só exige e espera recursos econômicos antes de agir:

Só que ele pensa muito de forma estrutural, como político, como associação, ele pensa, ah, saúde, água, educação, ele tem essa visão macro, como se fosse uma visão de governo, ele está suprindo o papel que o governo não supre, então ele pensa essa coisa, programa, eu quero implementar uma coisa aqui, não sei o que lá. Então assim, a perspectiva que eu trago para ele é muito diferente, é muito difícil para ele entender, falo assim, cara, eu falo para ele, tem coisas que você não depende do governo, você não precisa de uma ONG, você não precisa de ninguém para implementar, e só a gente juntar as pessoas e a gente consegue fazer, mas assim, para ele eu acho que ele ainda não viu exemplos suficientes desse tipo de coisa para que ele realmente se convença de que realmente vale à pena fazer isso, e não ir lá bater na porta de um vereador, para um vereador colocar um programa lá, sabe. [TANAKA]

Uma ação de natureza bastante diferente da proposta pelo designer, onde um resultado tangível é em primeiro lugar o resultado do empoderamento das pessoas. Ao considerar a possibilidade de não conhecer ninguém no contexto, ela afirma que para acessá-lo as ONGs poderiam ser usadas como ferramenta para entrar em contato com pessoas ativas no território: “nesse caso sim, eu entraria em contato com uma ONG, mas assim, eu entraria em contato com uma ONG para indicar pessoas, talvez.” [TANAKA] Assim, mesmo em contextos onde o acesso é difícil, como as favelas, ela não acredita que seja a melhor maneira de acessá-los e agir neles.

#### **4.2.3.2. Interesses locais**

No que Tanaka diz sobre as ONGs surge também o aspecto de eles terem interesses que podem não coincidir com os da população e, portanto, do projeto de Design, e que poderiam influenciá-lo. Ou seja, trata-se do interesse de um ator local da rede cuja possível existência é relatada também por Martins e Geammal que falam da possível influência de interesses e questões locais no desenvolvimento de um projeto. Ambas também afirmam que levou algum tempo para descobri-los. Isso é o que foi observado na seção anterior no caso de **Ver-as-Ervas**, no qual precisava de um tempo para descobrir questões não declaradas. Da mesma forma Martins traz também um outro exemplo de como nesse projeto precisou descobrir sozinha o conjunto de relações e os relativos interesses que existiam entre as artesãs e que eram fundamentais para direcionar o projeto. Nas suas palavras:

... [em seis meses] também consegui entender esse processo [...] o que está na barraca é uma pontinha que a gente vê de relações que têm por trás, normalmente a erveira traz uma filha ou um filho ou uma cunhada, quando é filho acaba vindo a cunhada,

porque a cunhada acaba aprendendo os segredos, ou a filha, e aí ela sustenta a família dela, a família do filho, mais um monte de gente, com aqueles que ela dizia que era assim e não era. [MARTINS]

Também em outra situação, na do projeto realizado com a **Associação Comunitária dos Artesãos e Lapidários de Floresta do Araguaia** no qual atuou como consultora do SEBRAE, surgiu uma discrepância entre os desejos do líder do grupo, que tinha o papel de mediador principal, e os dos seus membros. Martins acredita que através de um projeto de Design participativo, no entanto, é possível entender e trazer para fora estes interesses ocultos e divergentes. No caso dos artesãos da pedra, por exemplo, não afetaram o desenvolvimento das ações, mas foram descobertos por ele:

Então se no primeiro dia este líder meio que me deixou subtendido que a marca deste grupo era o Muiraquitã que era a peça mais vendida, era a peça com que o grupo era conhecido... porque era o produto que mais vendia do grupo era este Muiraquitã, mas este Muiraquitã depois eu fiquei sabendo que era dele. E o grupo por isso não queria que o Muiraquitã fosse a marca. Mas eles também nunca me falaram eu fui descobrindo esta verdade ao longo do tempo. Então eu fiquei... Entre a minha primeira conversa e a última eu descobri tudo o que acontecia... à medida que você vai fazendo o trabalho você acaba descobrindo estas coisas, aparecem todas de uma maneira e de outra ao longo do tempo. Você acaba descobrindo estas verdades porque você vai trocando, vai fazendo uma análise SWOT, vai fazendo um jogo de palavra, você vai pedindo para desenhar. Ao longo do tempo as pessoas vão te conhecendo, as conversas vão acontecendo e você fica descobrindo e o grupo na verdade, eles tinham feito este trabalho de lapidação e eles estavam encantados pela lapidação. [MARTINS]

Também na experiência de Geammal emergem interesses não comunicados. No início do projeto, por exemplo, o número declarado de artesãos pertencentes ao grupo foi aumentado em relação ao real. E uma questão-chave para obter financiamentos para um projeto é o número das pessoas que serão beneficiadas pela ação:

Luiza, ela reuniu as mulheres que de alguma maneira estavam ligadas a esse grupo, e a gente começou a trabalhar, então inicialmente num contexto de muitas mulheres, vinte e poucas mulheres, que obviamente depois a gente percebeu que não estavam todas ligadas ao grupo, isso foi uma questão também muito importante para o Santander, porque para o Santander os projetos que ele apoia tem que ter um impacto muito amplo, e numeroso, com bastante gente, no caso das mulheres o que aconteceu foi justamente uma redução do número de mulheres participantes do projeto, especialmente porque eu acho que aquele número inicial não era um número real, não era um número de verdade, todas as mulheres que tinham uma relação e que trabalhavam juntas, elas se reuniam esporadicamente para cumprir uma encomenda, mas essa reunião era esporádica, não era uma reunião consolidada, não era um grupo consolidado, o grupo mais consolidado foi o grupo que ficou no final que era muito menos numeroso que tinha sete ou oito mulheres. [GEAMMAL]

Geammal afirma também que as questões que mais influenciaram o projeto foram a diversidade de interesses e desejos das participantes e as relações mais ou menos conflituosas entre elas: “Um outro desafio muito importante era o de articular as diferenças e os desejos divergentes do grupo” [GEAMMAL] e também:

Então é isso assim, eu acho que talvez as expectativas, as minhas expectativas mais frustradas fossem em relação a questões que eu não conseguia da conta, que foram as questões relacionais entre elas, elas brigavam muito, e muitas se desentendiam, e eu não conseguia fazer com que isso de alguma maneira acontecesse menos intensamente, essas brigas acontecessem menos intensamente, eu acho que se eu fosse falar em frustração do projeto, é claro isso atrapalhava muito a gente pensar naquele espaço como um espaço de construção de auxílio coletivo, porque o que tinha ali eram mulheres que se olhavam isoladamente. [GEAMMAL]

Este capítulo mostra como foram identificadas duas questões que podem se revelar cruciais no desenvolvimento de ações por parte do designer em experiências participativas. Depois de uma primeira identificação através da análise dos dados, confrontou-se a experiência com as de designers que têm experiência no desenvolvimento de projetos participativos com finalidade social. Todas confirmaram a importância do tempo para a ação do designer. Elas apontaram a diferença entre o tempo de ação e desenvolvimento de um projeto do Design e o exigido por projetos participativos, especialmente quando visam gerar mudanças significativas e duradouras em contextos sociais frágeis, de conflito e marginalizados. Repetidamente emergiu, com efeito, um contraste entre as suas experiências em contextos participativos, as suas expectativas iniciais e as dinâmicas temporais comuns à profissão. Além disso, elas mostram as dificuldades, mas também as oportunidades que este fator pode aportar no desenvolvimento dos projetos. Da mesma forma, mostraram uma variedade de configurações das redes de projeto, a partir do objeto de projeção, as vantagens e desvantagens, e o modo de considerá-las e incluí-las no projeto. Todas enfatizaram a influência das dinâmicas locais no desenvolvimento do projeto. A partir disso, confirma-se a existência dessas questões e a sua capacidade de ter um impacto sobre o processo de Design. O passo seguinte da pesquisa foi o de aprofundar e organizar o que emergiu, a partir dos dados coletados na fase de campo e das entrevistas, por meio de uma nova revisão teórica. O resultado deste processo será apresentado no capítulo a seguir.