

## 6

### Considerações finais

Inovação Social, Design Participativo, Co-Design, contextos sociais frágeis, de conflito e marginalizados, são alguns entre os conceitos a partir dos quais esta tese objetiva discutir a relação entre Design e Sociedade. E, num plano específico, o papel político do designer nesta. Trata-se de uma discussão que ao longo da tese fomentou reflexões mais amplas sobre o campo do Design, sobre o que significa e no que consiste fazer Design hoje.

A pergunta inicial de pesquisa, “Como o designer pode desenvolver experiências participativas capazes de promover Inovação Social nas favelas cariocas?” teve origem na ideia, hoje em dia sempre mais divulgada e amplamente compartilhada, de que o Design possa contribuir de forma significativa para uma sociedade mais justa e que a sua aplicação tenha a potencialidade de colaborar na resolução de situações críticas, quais sejam, por exemplo, a degradação do meio ambiente e as gritantes diferenças e injustiças sociais. Observa-se, de fato, entre muitos designers e pesquisadores da área, um crescente interesse para uma prática de projeto capaz de promover a melhoria das condições da sociedade e dos contextos de vida cotidianos e, sobretudo, de empoderar a população na satisfação das próprias necessidades, promovendo assim dinâmicas democráticas que contribuam à redistribuição de poder na sociedade.

Várias abordagens e ferramentas têm sido desenvolvidas e divulgadas, por consultorias e centros de ensinos em Design, para dar suporte a esta atuação social dos designers. Na maioria dos casos, estes modos de ação se baseiam em processos criativos de natureza participativa e colaborativa: a participação do usuário é um elemento fundamental de uma ação de Design que visa alcançar melhorias sociais. Neste cenário, tanto o âmbito de intervenção escolhido quanto a importância atribuída à participação promovem uma nova posição política para os designers na sociedade. Com efeito, a participação do usuário no processo de Design implica uma partilha do poder de tomada de decisão que é normalmente exercido pelo designer e por quem encomenda o projeto, e isso favorece, como acima antecipado, a possibilidade de uma participação democrática. Este tipo de dinâmica capacita os

participantes e promove seu ativismo. Ao mesmo tempo a colaboração do usuário permite o desenvolvimento de situações mais adequadas ao contexto, enquanto baseadas nas necessidades reais dos interessados, nos recursos disponíveis e no conhecimento local. Processos participativos de Design tornam-se estratégia para melhorar a capacidade da população envolvida, de se organizar em torno de situações que desejaria mudar e de encontrar uma solução para as mesmas.

Assiste-se, com cada vez maior frequência no âmbito da disciplina, à proliferação de modelos e ferramentas para atuação do designer no âmbito social, de palestras de divulgação do novo papel do designer, e de workshops e cursos de formação para designers interessados em atuar na área social. Em consequência, um número cada vez maior de designers - profissionais estabelecidos, recém-formados e futuros - acredita que as próprias competências sejam fundamentais para a melhoria das questões sociais, se interessa para uma prática de Design que vise à Inovação Social e pretende atuar neste âmbito. As ferramentas e os cursos que têm suscitado o interesse dos designers tornam-se sua fonte de aprendizagem, onde eles procuram e conseguem indicações para o desenvolvimento de projetos de cunho social.

A pesquisa desenvolvida – tentando investigar a ação do designer que atua em contextos sociais frágeis, de conflito e marginalizados para promover e potencializar processos locais de Inovação Social através de experiências participativas e da estratégia de Design, e de entender qual é hoje o papel do designer na sociedade – trouxe à luz as inúmeras dificuldades que caracterizam o desenvolvimento deste tipo de processo e ação. São estas dificuldades que tanto levaram aos resultados de pesquisa quanto mostraram a complexidade deste tipo de ação, alimentando reflexões e uma discussão sobre a atuação social do designer e os modelos e as abordagens propostos.

## **Resultados de pesquisa**

Ao longo do desenvolvimento da presente pesquisa foram identificadas algumas dificuldades que o designer pode encontrar no desenvolvimento de experiências participativas que visam promover a Inovação Social. Trata-se de dificuldades que podem limitar ou impedir sua ação, ou seja, dificultar sua governança do processo de projeto. Na literatura, a complexidade de desenvolvimento de projetos participativos é associada ao designer ter que lidar com

a complexidade dos seus novos colaboradores, complexidade típica do ser humano; ao compartilhamento de um poder de decisão que anteriormente era só seu; ou ainda à incapacidade de prever as ações futuras, ou seja, à instabilidade gerada pela colaboração com o usuário (SLOAN, 2009). São situações que o designer geralmente enfrenta com ajuda das ciências sociais e com ferramentas através das quais tenta dirigir e prever a forma da colaboração com o usuário, e que lhe permitem, teoricamente, que a dificuldade de governança e de desenvolvimento do processo seja parcial e determinada a cada vez. Não se acredita, porém, que estas motivações sejam suficientes para explicar as dificuldades que limitam e impedem a ação do designer neste tipo de projeto. De fato, as dificuldades identificadas ao longo da pesquisa apontam para um outro elemento fundamental a ser considerado neste cenário: **a relevância e influência dos fatores contextuais no desenvolvimento de projetos participativos**, ou seja, a relevância do **contexto** e das **condições de desenvolvimento do projeto**.

Considera-se aqui como **contexto** o conjunto do espaço físico, dos atores (participantes, colaboradores, não participantes) nele existentes e das dinâmicas que nele acontecem e entre eles ocorrem. No que diz respeito às **condições de desenvolvimento do projeto**, refere-se à rede de projeto e, dentro dela, ao tipo de parceiro e as características dos participantes (incluindo o conhecimento e a familiaridade ou não com o processo de Design), o tempo disponível, os recursos econômicos e as características do designer (educação, experiência, conhecimento do contexto).

No específico, foram identificadas duas questões principais com relação aos fatores contextuais e sua influência: o elemento **tempo** e sua influência no desenvolvimento dos projetos, e as **forças locais** e sua influência nas ações do designer.

Em primeiro lugar, o **tempo** emergiu como uma questão crucial para o desenvolvimento de um projeto. Isto porque, como defendido por Dille e Söderlund (2011), os projetos são avaliados em relação aos objetivos alcançados em intervalos de tempo pré-definidos; exigem a sincronização das rotinas dos atores participantes em nível temporal e o estabelecimento de um tempo global que permita a realização das ações do projeto. Se isso não acontecer, a divergência e o desalinhamento das ações impedem a realização. Esta situação pode ser comum em projetos de Design

participativo realizados em contextos sociais frágeis, de conflito e marginalizados, pois há atores que respondem a normas, leis e dinâmicas diferentes e não estão acostumados a trabalhar juntos. Uma tipologia de projetos definidos como interinstitucionais (DILLE; SÖDERLUND, 2011). O tempo de um projeto é um elemento social, não objetivo e imposto de fora, porque cada entidade que participa tem um tempo que é o seu próprio. Por esta razão, muitas vezes as regras temporais – regras que determinam o momento e a velocidade de execução das ações e a percepção de tempo (KROHWINKEL-KARLSSON, 2008) – dos diferentes atores não coincidem e isso pode impedir ou dificultar o desenvolvimento de um projeto comum.

Ao longo da pesquisa foram identificados quatro tipos de **divergências temporais** – diferenças entre as normas temporais e de percepção do tempo possuídas pelos diferentes atores – algo que é essencial considerar no desenvolvimento dos projetos: divergências entre as normas temporais do Design e as do contexto e da sua evolução; entre a velocidade de ação do designer e a de participação da população; entre as normas temporais do Design e as das instituições parceiras; entre as normas temporais do Design e o tempo necessário à inserção no contexto. Observou-se, por exemplo, que as expectativas temporais de mudança do designer estão em contraste com o tempo de mudanças de contextos reais, e ainda mais de contextos que sofrem por questões sociais e políticas relevantes. Ou que é necessário um intervalo de tempo amplo entre a entrada em contato com o contexto e o desenvolvimento do projeto, a fim de permitir o conhecimento, a compreensão, o desenvolvimento de uma relação com os outros atores, e que isso não é considerado pelos designers. Ou ainda, que a participação não é imediata e muitas vezes torna-se necessário treinar os participantes para eles participarem das dinâmicas propostas.

A compreensão dessas diferenças é fundamental tanto para considerá-las e resolvê-las quanto para valorizá-las. Foi possível entender que no desenvolvimento de um projeto desse tipo é necessário identificar microciclos comuns, momentos de tomada de decisão e eventos regulares, não só para uniformizá-los, mas também para articulá-los de forma adequada na definição de um novo cenário espacial e temporal que permita novas dinâmicas que colaborem para melhorar as condições de vida local. Para uma ruptura com o passado é necessário organizar de forma diferente os recursos que cada ator considerado traz. Simultaneamente, através destas diferenças

emerge a necessidade de considerar o tempo como ferramenta para o desenvolvimento de projetos de Design participativos e de explorar o seu potencial. Ou seja, o designer não tem que se concentrar no desenvolvimento de uma inovação rápida, na redução do tempo dos processos, mas no desenvolvimento de dinâmicas que se integrem com as locais e guiá-las no longo prazo.

Em síntese, acredita-se que seja importante que os designers as considerem no planejamento de seus próprios processos e que predisponham as bases para uma ação e colaboração diferente no contexto considerado. Sugere-se, portanto, adicionar uma fase no desenvolvimento do processo de Design para preparação. Da mesma forma, é importante que, ao planejar os próprios processos, considerem um período de tempo de desenvolvimento apropriado ao parceiro e ao ambiente, em vez das suas expectativas. Estabelecer um intervalo de tempo idôneo não é importante apenas para o sucesso do projeto, mas também para evitar um estado de frustração do designer e de não satisfação das expectativas geradas entre os atores e os participantes.

A pesquisa mostrou também que as **forças locais**, que estão presentes em um contexto, podem influenciar e determinar o desenvolvimento de um projeto. Portanto, é necessário que sejam consideradas, compreendidas e gerenciadas pelo designer. Normalmente, processos criativos participativos e colaborativos são difíceis de gerir por causa da partilha de poder e da impossibilidade de governança do processo tradicionalmente exercida pelo designer. Esta perda é muitas vezes associada com a aquisição de poder de decisão por parte dos participantes e, portanto, considerada positiva. Acredita-se, no entanto, que existem outras motivações na sua base, cujo entendimento é relevante.

Ao desenvolver um projeto participativo em um contexto real, o designer atua em um espaço de conflito, porque síntese dos diferentes interesses dos atores locais. Estes interesses podem ser divergentes em relação aos objetivos do projeto e, em seguida, manifestar-se como forças antagônicas ao mesmo. Sua identificação não é fácil porque muitas vezes eles não são declarados e as forças se exercem por meio de ações que não são facilmente identificáveis. Pelo seu potencial de impedir a ação do designer, é importante que ele as entenda e gerencie. Embora a sua compreensão aconteça através de um tempo de convivência no contexto, a sua gestão pode se dar através da configuração da rede de projeto: o tipo de atores e de relação entre eles

pode determinar uma menor ou maior influência dessas forças. É esta uma ferramenta-chave do designer.

Introduzir uma fase anterior à colaboração para formar e experimentar, com os parceiros de projeto, dinâmicas de Design que permitam a compreensão do processo, das potencialidades e de testar a colaboração, é crucial. Para o desenvolvimento de um projeto é necessário o apoio total do próprio parceiro e isso depende tanto de sua agenda quanto da compreensão do potencial e do processo de Design. É por isso que é importante que os designers entendam que, ao agir em novas áreas, têm que se confrontar com atores e colaboradores que não estão acostumados à sua presença e ação, sendo necessária uma informação e formação adequada. Da mesma forma, uma aprofundada análise pré-projeto da rede de atores e das condições de desenvolvimento do projeto pode permitir que o designer identifique possíveis elementos de influência e defina estratégias para evitar que se oponham ao desenvolvimento do projeto.

As duas questões aqui acima tratadas representam, como antecipado, a **influência dos fatores contextuais nas ações do designer**. Raramente abordagens e metodologias participativas que promovem uma ação de Design que visa à melhoria social discutem estes fatores e as dificuldades que causam no desenvolvimento dos projetos. Assim, a partir deste entendimento definiu-se que **a ação do designer em experiências participativas destinadas a promover Inovação Social pode se beneficiar da adoção de abordagens que considerem os fatores contextuais**. Esta proposição adapta a apresentada por Light e Akama (2012), que afirmam que, ao se confrontar com processos participativos, transmitir e ensinar uma metodologia “pura” não é útil porque não permite a compreensão de como isso realmente acontece. Concorde-se com isso: de fato, não considerar as questões apresentadas faz com que o designer muitas vezes não esteja preparado para as situações e dificuldades com que se confronta – as divergências temporais, a falta de participação da população, os obstáculos colocados pelas forças de poder locais, a incapacidade do parceiro de projeto de lidar com as divergências temporais e com a falta de conhecimento, compreensão e preparação à um processo de Design participativo; e, finalmente, a frequente falta de preparação da população para participar de dinâmicas participativas.

## Considerações para a prática de Design social e para a pesquisa em Design

A partir da pesquisa desenvolvida e dos resultados obtidos foi possível refletir acerca de duas temáticas principais: **(1) o discurso atual sobre o Design social**, especificamente as ferramentas desenvolvidas, a formação em Design e o papel do designer; e **(2) a pesquisa em Design**, tanto com relação ao desenvolvimento e às metodologias de pesquisa quanto com relação à divulgação dos resultados.

**(1)** Em primeiro lugar, as experiências de projeto da pesquisadora e das designers entrevistadas tornaram evidente que **as informações atualmente divulgadas, na forma de ferramentas e modelos para ação, não são suficientes para permitir uma ação de Design com viés social**. De fato, a fase de pesquisa aplicada, relatada em detalhe no capítulo 3, mostra as dificuldades e impossibilidades de ação de uma pesquisadora-designer que possuía tanto competências de Design, sendo formada e tendo experiência na área, quanto o conhecimento, bem aprofundado por razões de pesquisa, das diferentes e principais ferramentas e estratégias para atuação social que hoje em dia são amplamente conhecidas no interior da disciplina. Uma situação que é, portanto, parecida à dos outros designers que pretendem atuar na área social. Se ao começar esta pesquisa, de acordo com um pensamento difundido entre os designers, se acreditava que ferramentas e competências fossem a chave de ação para a prática de Design social, o percurso até aqui desenvolvido questiona esta ideia. Com efeito, mostrou-se como os designers tiveram dificuldades na fase inicial de desenvolvimento dos projetos, bem antes da aplicação de técnicas e ferramentas. Portanto, o problema e as dificuldades no desenvolvimento destes projetos não estão nestas últimas. O que é em discussão não é sua validade no momento de aplicação: o problema é de outra natureza. A pesquisa de campo relatada evidencia, especificamente, **a relevância das características do contexto ao permitir o desenvolvimento do projeto e a aplicação das ferramentas**. De fato, consultorias e centros de pesquisas desenvolveram abordagens e ferramentas em contextos caracterizados por processos e dinâmicas, na maioria dos casos democráticos e transparentes. Um tipo de contexto de projeto e ação que é bem diferente, por exemplo, do selecionado para a pesquisa de campo, qual seja, o Complexo da Maré. A partir disso chegou-se ao seguinte entendimento: **a**

**aplicação das ferramentas e estratégias consideradas está ligada à satisfação de algumas condições contextuais básicas**, questão que ainda não é considerada e discutida por quem as desenvolveu. Quais seriam estas condições? Esta pesquisa evidenciou uma fundamental: a **democracia**, a possibilidade de processos democráticos e transparentes acontecerem. Esta condição, no caso do Complexo da Maré, era frágil ou inexistente: em um território onde as pessoas não têm liberdade de se expressar, de lutar pelos próprios direitos, onde a sua afirmação é ligada a ameaças à própria vida, dificilmente será possível desenvolver processos participativos ou colaborativos que promovam melhores condições de vida locais, e nos quais as pessoas possam se expressar. As ferramentas, nestes casos, tornam-se inúteis. E esta condição básica não é considerada por quem divulga as ferramentas.

IDEO, por exemplo, promove sua aplicação para melhoria das condições de vida de pessoas que estão na base da pirâmide, sem discutir suas condições de expressão e ação. A partir disso, é possível afirmar que é necessário que os designers tenham uma postura mais crítica com relação a isso. É, pois, importante entender quais são estas condições, lembrando, porém, que quando forem satisfeitas, o designer precisa ainda se confrontar com a influência dos fatores contextuais, como evidenciado pelos resultados da presente pesquisa.

O que foi dito até agora abre caminho para uma reflexão sobre a atual formação em Design. Como antecipado, recentemente numerosos centros de ensino em Design, desde os mais conhecidos e afirmados até os de formação mais recente, têm adotado e promovido a ideia de um Design social capaz realmente de intervir no território e na sociedade e de promover sua mudança. Têm feito isso introduzindo nos próprios currículos disciplinas com foco no ensino de metodologias de ação para o desenvolvimento de projetos para inovação e melhoria social. Porém, a presente tese mostra, tanto nos relatos da pesquisadora quanto nos das outras designers, que a formação e as ferramentas não são suficientes e que os resultados possíveis de serem obtidos são bem inferiores às expectativas. A partir disso, o que acontece quando os designers que estão sendo formados por estas instituições tentam aplicar o que aprenderam? As experiências apresentadas trazem uma resposta assustadora: o insucesso é provável e as dificuldades certas. Na tentativa de desenvolvimento dos projetos os designers se deparam com a ineficácia do que aprenderam no lidar com os obstáculos que o contexto real coloca frente às suas ações. E quando dinâmicas e resultados são muito diferentes dos imaginados, desconforto, crises pessoais e



decepção podem facilmente tomar conta destes designers e levá-los a desistir de uma aplicação do Design no âmbito social.

Surgem então perguntas para pesquisadores e professores em Design: **como apresentar para os estudantes a prática de Design social? Qual tipo de formação está sendo oferecida para eles? O que estão sendo habilitados a fazer?** Responder a estas perguntas traz consigo outras questões: leva necessariamente a interrogar sobre o papel que está sendo atribuído ao designer com relação à sociedade, sobre o que é fazer Design hoje e, portanto, sobre o conceito de projeto na prática atual.

A presente tese, por exemplo, mostra designers que aplicam suas competências para o redesign de um espaço público em um contexto de conflito visando promover o ativismo da população; ou, ainda, designers que trabalham com artesãos e, a partir de uma atividade de melhoria dos produtos, tentam empoderar as pessoas para resolverem os problemas cotidianos; ou ainda, designers que vivenciam contextos comunitários e que através de pequenas ações, como falar com a população e oferecer sugestões, aspiram no longo prazo promover o ativismo dos indivíduos com relação às problemáticas que afetam suas vidas. Indefinidos e intangíveis são os objetos foco da ação de projeto e, ao mesmo tempo, inúmeras as dificuldades e limitados os resultados. Acredita-se que isso seja emblemático de uma idealização atual do designer e do seu papel. É difundida uma visão romântica e acrítica do seu potencial que é aplicado para resolução de questões bem diferentes, tanto entre si quanto com relação aos âmbitos tradicionais de ação da disciplina, e com expectativas elevadas. Aponta-se aqui para a necessidade de redução das expectativas atuais: tanto porque isso evitaria que os designers se deparassem com uma realidade tão diferente, quanto porque considerar as reais possibilidades de intervenção do designer teria o potencial de tornar a sua ação mais eficaz, evitando um uso inapropriado e focando em situações com as quais pode lidar. Por isso, é preciso se perguntar: **o que pode o designer? O que caracteriza sua ação e projetos?** O âmbito de ação dos designers tem se expandido, assim como o objeto de projeto. Resultados das ações dos designers são tanto produtos intangíveis quanto tangíveis, tanto produtos quanto sistemas e dinâmicas. Portanto, trata-se de questões a serem respondidas para fortalecer o ensino em Design. De fato, os limites da sua ação são sempre menos claros e delineados, e isso torna difícil o ensino e a definição do papel do designer na sociedade.

A partir do que foi exposto até agora nesta seção, **é necessário repensar o papel e a ação do designer** ainda mais no caso de experiências participativas que visam Inovação Social em contextos de conflito, frágeis e marginalizados. Os processos participativos de Design baseiam-se no pressuposto de que a população está interessada em participar e que possui características como ativismo, colaboração, confiança, disponibilidade de tempo e recursos, e interesse no bem comum. Uma vontade e características que, em contextos como os considerados, não são dadas. A população, muitas vezes pela própria experiência, não possui estas características e não é preparada para ações participativas ou que promovem melhoria para a comunidade. Torna-se então necessário que o designer crie essas pré-condições úteis para o desenvolvimento de experiências de participação. Trata-se de uma atividade de mobilização e de formação ao processo de Design, da criação de um microclima adequado, de uma infraestrutura para o desenvolvimento de projetos participativos futuros. Isso é algo que, no entanto, exige um tempo amplo. Considera-se, portanto, necessário repensar a finalidade da ação do designer nestes contextos e pesquisar as formas de agir para criar essas condições prévias.

(2) O caminho de pesquisa permitiu também refletir sobre **a pesquisa em Design**. A estrutura da tese que mostra o percurso de pesquisa colabora no desenvolvimento das reflexões. Em primeiro lugar, a fim de investigar a ação do designer em experiências participativas no contexto selecionado, foi inicialmente escolhida a estratégia de pesquisa da Pesquisa-Ação, na sua forma sul-americana. Isso porque se acreditou que fosse uma abordagem de pesquisa e projeto capaz de permitir uma compreensão profunda do contexto, bem como o compartilhamento de objetivos e procedimentos de ação e colaboração com organizações e instituições locais. Ou seja, teria permitido um profundo conhecimento e compreensão do contexto, um contato e interação próximos com a comunidade envolvida, de desenvolver um projeto para a sua emancipação, de favorecer uma colaboração constante e gerar um resultado tanto para o âmbito de pesquisa quanto para o real. Como foi demonstrado ao longo desta tese, foram experimentadas uma série de dificuldades em gerenciar o processo de pesquisa e de projeto e não foi possível realizar uma Pesquisa-Ação e, ao mesmo tempo, as ações e os processos de Design desejados. O insucesso em desenvolver uma abordagem de Pesquisa-Ação permite algumas reflexões. Em primeiro lugar, **desenvolver uma Pesquisa-Ação exige** uma

série de recursos, habilidades e condições que não podem ser tomadas como dadas. Ao longo da pesquisa enfrentou-se a dificuldade de realizar um processo deste tipo no contexto selecionado. Por um lado, confrontou-se com uma oposição não explicitada ao envolver, de fato, a comunidade interessada; pelo outro, com a própria incapacidade de lidar com esta situação e de redirecionar prontamente a própria ação. Acredita-se em primeiro lugar, que isto seja devido a uma falta de experiência no desenvolvimento deste tipo de pesquisa, portanto, **uma experiência maior** seria necessária para aplicá-la. Em segundo lugar, ao mesmo tempo, continua-se acreditando que a Pesquisa-Ação possa ser uma ferramenta valiosa, mas apenas quando há interesse de todos os participantes em envolver a comunidade, ou seja, ela **não é adequada em situações de conflito**. Requer, além disso, uma forma diferente de interagir e concordar com o próprio parceiro de projeto os procedimentos de pesquisa e as ações. É necessária **uma formação do parceiro, um comprometimento declarado em colaborar e os protocolos de pesquisa precisam ser mais claramente definidos e aceitos**.

Acredita-se também que, no desenvolvimento de uma Pesquisa-Ação, seja importante trabalhar com um grupo ou uma comunidade já estabelecida, não em um ambiente onde predomina uma atitude fortemente individualista e onde não há um grupo já interessado em colaborar. A experiência de campo desenvolvida tornou possível entender, além disso, que é importante que este tipo de ação, pela complexidade do contexto, não seja desenvolvida por uma única designer, mas por um grupo e que, ao mesmo tempo, é necessário deter uma experiência pregressa maior neste âmbito.

Sempre com relação à estratégia de pesquisa, é possível observar que num primeiro momento, apresentado no capítulo 3, foi utilizada uma abordagem metodológica que usou o ponto de vista da designer como central. Isso foi causado tanto por achar relevante o próprio ponto de vista - por razões que serão explicadas nos próximos parágrafos - quanto pelas dificuldades e a conseqüente impossibilidade de realizar uma Pesquisa-Ação, portanto, de uma troca constante entre pesquisadora-designer e parceiro. Verificou-se de fato a tendência a concentrar as próprias ações de pesquisa sobre a experiência vivenciada pela pesquisadora-designer, usando seu ponto de vista como filtro privilegiado dos eventos. Sucessivamente, uma primeira análise dos dados, no entanto, permitiu objetivar a situação e compreender que as questões relevantes a serem entendidas estavam relacionadas com o ecossistema no

qual se desenvolve a ação e que, embora o próprio ponto de vista tivesse permitido a identificação das questões, para uma real compreensão delas seria necessário também considerar outros pontos de vista. A partir destas reflexões foram realizadas e analisadas algumas entrevistas com os membros da ONG parceira. Tudo isso permitiu identificar a existência de questões fundamentais para o desenvolvimento do projeto relacionadas ao contexto onde se desenvolve a ação e, conseqüentemente, abrir para eles a mesma pesquisa, razão pela qual nos capítulos 4 e 5 são analisadas questões relacionadas com as instituições parceiras, a população e os elementos do contexto. É claro que, ao abordar estas questões, o ponto de vista da pesquisadora-designer não é suficiente, razão pela qual se num primeiro momento preferiu-se um ponto de vista fornecido que privilegiava o próprio olhar, posteriormente achou-se necessário ampliar o próprio ponto de vista para os outros elementos do ecossistema. A abordagem inicial pode se revelar uma ferramenta poderosa para o desenvolvimento de uma pesquisa, mas se esta for relativa a um contexto específico e à interação dos atores que acontece nele, pode não ser suficiente. Não ter entendido isso desde o início, o que se reflete na coleta inicial dos dados, representa um entre os limites desta pesquisa. **No desenvolvimento de pesquisas deste tipo é necessário promover e implementar um diálogo constante e direto com os atores existentes com a finalidade de enriquecer a compreensão da situação que é, de fato, uma questão fundamental no desenvolvimento de experiências participativas.**

Apresenta-se aqui também um valor específico desta pesquisa que está ligado a sua natureza. Esta foi realizada por uma pesquisadora-designer que sozinha – sem uma equipe de designer e pesquisadores – foi ao contexto, criou parceria, cuidou dos relacionamentos criados e do desenvolvimento do projeto. Estas condições permitiram que a pesquisadora tivesse **um ponto de vista privilegiado** sobre a realidade analisada e sobre o desenvolvimento de projetos participativos e colaborativos neste tipo de contexto. E ainda, sobre o seu desenvolvimento por designers comuns que não possuem a estrutura e os recursos (materiais, humanos, capacidades e experiências passadas) de pesquisas desenvolvidas por grandes centros de pesquisas e financiadas. Possuir este ponto de vista, que se entendeu como privilegiado, foi o que na pesquisa de campo levou a usar a estratégia da observação participante para coletar dados e capturar detalhes posteriormente analisados e que

levaram à identificação de algumas questões recorrentes e determinantes no desenvolvimento do projeto não identificadas por outras pesquisas.

Finalmente, o que foi dito até agora, permite extrair também uma reflexão mais geral sobre a divulgação deste tipo de projetos e sua discussão pela comunidade do Design. **No âmbito da pesquisa as dificuldades e as falhas na implementação de projetos deste tipo são pouco discutidas.** Como apresentado anteriormente, a participação não é um conceito trivial e processos participativos não são fáceis e imediatos. No entanto, enquanto por um lado são promovidas as suas potencialidades e as de processos participativos de Design, por outro lado, as suas dificuldades raramente são abordadas e discutidas. Implementar processos participativos é difícil, às vezes por questões aparentemente insignificantes, outras por razões muito mais complexas. As dificuldades possíveis de serem encontradas são um dos fatores-chave no desenvolvimento desses processos, por isso ensinar e divulgar uma metodologia em si não é suficiente.

Retomando o que foi dito anteriormente, os designers interessados em aplicar esta abordagem precisam estar cientes disso, assim como devem estar cientes de que metas como Inovação Social, a melhoria das condições de vida de uma dada comunidade etc., nem sempre são compartilhados e desejados por todos os atores existentes ou de fácil aplicação. A decisão de promover a melhoria das condições de vida da população e, especialmente, a sua emancipação e aquisição de poder, seja em contextos mais ou menos violentos e de exclusão, é uma escolha que colide com interesses opostos. É, portanto, importante que tudo isso seja abordado e discutido pela comunidade do Design: como mostrado pela tese, pode ser crucial para melhorar este tipo de ação.

## **Pesquisas futuras**

Os resultados encontrados nesta tese abriram alguns caminhos para a continuidade do estudo da ação do designer em experiências participativas em contextos de conflito, frágeis e marginalizados.

O primeiro deles é relacionado a dar suporte à inserção e ação do designer no contexto específico. Assim, uma linha de pesquisa a ser explorada é a dimensão temporal de desenvolvimento dos projetos, buscando entender como potencializar o

designer no identificar, analisar e visualizar as dinâmicas temporais dos atores da rede de projeto; e, ao mesmo tempo, as modalidades de articulação destas em novas dinâmicas. Uma segunda linha de pesquisa a ser explorada é identificar o potencial das diferentes configurações da rede de projeto e entender como influenciam o processo e quais seriam mais adequadas para seus objetivos.

Em segundo lugar, evidenciou-se aqui as dificuldades de envolvimento dos participantes e como isso esteve relacionado à sua condição de “estrangeiridade” com relação ao processo de Design. Portanto, é essencial experimentar dinâmicas para formar o parceiro de projeto e os participantes para o processo de Design e para promover a integração do projetista. São estudos que têm que visar tanto preparar o designer quanto os parceiros e os participantes para um processo de criação participativa.

Finalmente, outro caminho de pesquisa é relacionado à fragilidade dos projetos de Design para inovação social, apontada pela presente tese, e à sua viabilização. De fato, uma preocupação relevante é atual introdução da prática de Design social nos currículos acadêmicos sem que estejam sendo fornecidos todos os elementos que a viabilizam, com consequência o insucesso e relevantes decepções dos mesmos. Por último, é portanto necessário identificar os elementos que os designers precisam para iniciar este tipo de projetos para que estas informações sejam conseguidas e sucessivamente divulgadas no âmbito da formação de futuros designers.