



Gramado – RS

De 29 de setembro a 2 de outubro de 2014

## O TEMPO DO DESIGN PARTICIPATIVO

Chiara Del Gaudio  
Universidade do Vale do Rio dos Sinos  
[chiara.delgaudio.d@gmail.com](mailto:chiara.delgaudio.d@gmail.com)

Alfredo Jefferson de Oliveira  
Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro  
[afferson@puc-rio.br](mailto:afferson@puc-rio.br)

Carlo Franzato  
Universidade do Vale do Rio dos Sinos  
[cfranzato@unisinos.br](mailto:cfranzato@unisinos.br)

**Resumo:** O tempo é um elemento determinante para o desenvolvimento do projeto de Design, cujo gerenciamento pode favorecer ou dificultar seu êxito. A sua relevância aumenta no caso de projetos criativos participativos que visam à Inovação Social. No presente artigo discorre-se sobre o tempo do Design Participativo e apresentam-se alguns elementos temporais a serem considerados no desenvolvimento dos projetos. Um projeto participativo de Design desenvolvido pelos autores e algumas entrevistas com designers profissionais com experiências de atuação nesta área permitiram constatar a necessidade de uma diferente organização temporal dos projetos. Trata-se dos resultados de uma pesquisa de doutorado que visa potencializar a contribuição do Design no âmbito social.

**Palavras-chave:** Tempo, Design Participativo, Inovação Social.

**Abstract:** *Time is key element of Design projects development whose management may foster or hinder its success. Its relevance grows with creative participatory projects aiming at Social Innovation. This paper discusses the time of Participatory Design and presents some elements that must be considered in project development. A participatory Design project developed by the authors and some interviews with professional designers with experience in this specific area showed the need of a different time organization of projects. These are the results of a PhD research aiming at enhance the social contribution of Design.*

**Keywords:** *Time, Participatory Design, Social Innovation.*

## 1. INTRODUÇÃO

Nos últimos anos numerosos estudos têm apontado para potencialidades de processos co-criativos e participativos de Design que pretendem contribuir na resolução de questões sociais e na melhoria do contexto de vida cotidiano da população envolvida, quando aplicados no âmbito social. De fato, recentemente abordagens como, por exemplo, o Design para Inovação Social, o Design Social, o Design para a base da pirâmide, os projetos baseados em processos colaborativos e participativos, entre os outros, entraram nos currículos de numerosos centros de ensino em Design e encontraram ampla difusão entre novos e futuros designers, assim como entre os profissionais da área. Entretanto, alguns recentes estudos têm apresentado os limites e as dificuldades no desenvolvimento de projetos de Design para Inovação Social e de Design Participativo (EMILSON, SERRAVALLI e HILLGREEN, 2011; HUSSAIN, SANDERS e STEINERT, 2012). Para que os designers possam contribuir na área social, torna-se, portanto, necessário compreender melhor os desafios a serem enfrentados e os novos contextos de atuação. É neste cenário que se insere o presente artigo.

Como apresentado por Light e Akama (2012), as metodologias para o desenvolvimento de projetos participativos precisam ser adaptadas ao contexto, ou seja, os processos de Design Participativo (PD) dependem de elementos contextuais capazes de influenciar seu desenvolvimento. Primeiramente, a aplicação nunca é pura, mas sempre influenciada pelo lugar, pelos participantes, pelo contexto no seu todo. As dinâmicas de implementação nestes novos territórios de atuação da disciplina precisam ser melhor compreendidas. Ao mesmo tempo, ao atuar na área social para promover processos locais de Inovação Social, os designers frequentemente se confrontam com um contexto diferente do próprio e que, às vezes, apresenta grandes diferenças culturais. Trata-se dos hábitos, da formação dos colaboradores e dos participantes – e das conseqüentes possibilidades de entendimento dos conceitos apresentados – das dinâmicas de vidas locais e das que regulam os relacionamentos, as colaborações, as atividades etc.

Este artigo foca sobre um desses aspectos contextuais que determinam as condições para a ação do designer: o tempo. Considerada objetivamente (o tempo efetivamente à disposição para o projeto em termos de número de horas e organização da agenda) ou subjetivamente (a percepção do tempo pelos diversos atores envolvidos no projeto e a necessidade de tempos diversos para um desenvolvimento proveitoso das atividades projetuais), esta é uma questão chave no desenvolvimento de um projeto de Design Participativo. Queremos aprofundar suas características em projetos de PD e os principais elementos que o definem e que, se não forem adequadamente considerados, podem tornar-se obstáculo ao desenvolvimento dos projetos. Visa-se permitir uma melhor compreensão deste tipo de projeto e das dinâmicas temporais de ação, para que a ação dos designers no âmbito social possa tornar-se viável.

No presente texto, os conceitos teóricos sobre a natureza do tempo, suas dinâmicas e sua influência no desenvolvimento de um projeto, junto com a apresentação dos resultados da análise temporal de algumas experiências de PD, delineiam a dimensão temporal de projetos de Design que visam a Inovação Social. São apresentados também os principais elementos que caracterizam o tempo e que

podem dificultar ou até impedir as ações do designer. Trata-se dos resultados de uma pesquisa de doutorado desenvolvida acerca da influência dos fatores contextuais em processos de PD que visam à melhoria das condições de vida local. Evidencia-se como que, para desenvolver este tipo de projeto, é necessária uma atenção especial ao nível temporal, uma maior confiança e familiaridade do designer com os fatores apontados e uma organização diferente do processo. Emerge a necessidade de uma prática diferente da divulgada pelas mais recentes pesquisas. De fato, raramente as questões apresentadas são tratadas no âmbito do Design socialmente engajado.

O artigo está estruturado da seguinte forma: apresentação do potencial do Design para promoção de contextos de vida mais sustentáveis e de projetos participativos; um aprofundamento sobre o elemento tempo, suas características e os conceitos de alinhamento e desalinhamento temporal, normas temporais e projetos interinstitucionais; a apresentação dos casos de PD considerados na pesquisa; a apresentação das questões-chaves emergidas através da análise; e finalmente, os resultados.

## 2. DESIGN E INOVAÇÃO SOCIAL

Recentemente assistiu-se a um forte interesse no papel que o Design pode ter na resolução de questões sociais: a reflexão sobre as potencialidades e modalidades de atuação na área social tem ganhado maior espaço entre as temáticas tratadas pela comunidade do Design. O engajamento social não é, todavia, uma questão nova aos designers. As suas origens encontram-se na década de 1970, quando a disseminação da conscientização sobre os problemas ambientais e sociais de amplo alcance e do seu agravamento em diversas áreas do planeta provocaram em alguns designers questionamentos sobre sua responsabilidade e papel social. Entretanto, embora seja inegável a ligação com a discussão do passado e a herança de algumas reflexões, atualmente a questão apresenta também tanto características quanto questionamentos diferentes. Por isso, as motivações que estão na base da redescoberta deste interesse são relevantes para o entendimento dos atuais desafios a serem enfrentados nesta direção.

Atualmente a disciplina do Design encontra-se em uma fase de redefinição de si mesma e de ampliação dos próprios espaços de atuação. De fato, as necessidades e características da sociedade de hoje pedem aos designers uma atuação diferente do passado. Em primeiro lugar, as mudanças ocorridas ao longo das décadas no âmbito industrial, a evolução do papel e da percepção do usuário e a ampliação do objeto de projeto a âmbitos diferentes dos tradicionais – como serviços e bens intangíveis – (RIZZO, 2009) têm levado a um diferente entendimento da disciplina e da profissão. Recentemente, têm sido exploradas novas possibilidades de aplicação do processo de Design e as mais tradicionais configurações da rede de projeto e da relação entre designer e usuário têm sido discutidas. Em segundo lugar, designers socialmente engajados começaram a se preocupar mais com encontrar solução às consequências negativas do consumo de massa e da produção industrial, e com a crise dos modelos de *welfare* (EMILSON, SERRAVALLI e HILLGREN, 2011). São estes dois os principais fatores que atualmente levaram a comunidade do Design a focar atenção sobre o processo de Design e sua aplicação a novas questões que renovam o interesse para contribuição social da disciplina.

São numerosas as empresas, os designers e os pesquisadores que recentemente têm promovido e pesquisado esta atuação do designer: lembra-se, por exemplo, os *toolkits* para o desenvolvimento de projetos no âmbito social de IDEO (2009), Frog (2012), Kimbell e Julier (2012); ou as pesquisas da rede DESIS<sup>1</sup>, do centro NESTA<sup>2</sup>, do *Centre for Social Innovation*, entre outros. Estes são só alguns casos de um Design sempre mais focado na promoção de Inovação Social, na participação do usuário e no local. Trata-se de conceitos que pedem mudanças na modalidade de atuação dos designers e uma reorganização do seu processo.

O termo “Inovação Social” aqui usado refere-se a soluções multidisciplinares e flexíveis capazes de ir além dos limites institucionais, de gerar mudanças duradouras e de melhorar problemas sociais amplos. Acredita-se que o Design pode favorecer e promover tais soluções através da sua ação interdisciplinar e da capacidade de desenvolver respostas integradas de produtos, serviços e comunicação, ou seja, estratégias, capazes de enfrentar os desafios do mundo contemporâneo (MERONI, 2008).

Entre os elementos fundamentais da Inovação Social há a origem *bottom-up* da solução, a participação das pessoas interessadas no processo e sua capacitação, que permitem uma redistribuição do poder de decisão da sociedade. É isso o resultado de um diálogo maior entre público, privado e organizações sem fins lucrativos. Por isso os designers engajados nesta atuação têm considerado sempre mais abordagens participativas. De acordo com Sanders e Stappers (2008), na área do Design Participativo hoje em dia os conceitos de co-criação e co-design vem se ampliando. Trata-se de abordagens que consideram fundamentais o usuário, sua participação, habilidade e conhecimento do contexto (SPINUZZI, 2005). É determinante o conhecimento das pessoas ao definirem as soluções (SPINUZZI, 2005) e a capacidade de fazê-lo em seu próprio ambiente de implementação (SANOFF, 2007). “Participação” e “local” são dois conceitos chave no âmbito do Design para Inovação Social que consideram, sobretudo, as inovações sociais na ordem do cotidiano, ou seja, as soluções efetuadas pelas pessoas interessadas e capazes de responder às necessidades cotidianas não atendidas pelo governo e pela indústria, e de produzir mudanças no tecido social local (MANZINI, 2007). “Estratégia de Design” e “processos criativos colaborativos” hoje em dia emergem, portanto, como ferramentas necessárias e privilegiadas rumo a uma sociedade mais justa e à redução dos problemas sociais.

Em um cenário onde o usuário participa desde o início do processo de projeto (Rizzo, 2009), é necessária uma redefinição do papel e das ações do designer. Ele trabalha no local junto com as pessoas e tem o papel de catalisador de uma visão coletiva em direção a uma visão compartilhada de como o futuro deveria ser através da promoção de um diálogo estratégico entre os diferentes atores (MERONI, 2008). A sua ação está, portanto, sempre mais longe do âmbito industrial e precisa de inserção no contexto específico e da colaboração com novos atores. As características do contexto são sempre desconhecidas tanto por depender rede de projeto envolvida,

---

<sup>1</sup> DESIS (*Design for Social Innovation and Sustainability*) é uma rede de laboratórios de Design com base em universidades e escolas de Design que divulga e promove a abordagem de Design para Inovação Social internamente e externamente à comunidade de Design.

<sup>2</sup> NESTA (*National Endowment for Science, Technology and the Arts*) é uma organização sem fins lucrativos ativa no Reino Unido que promove Inovação através de pesquisa, criação de redes, desenvolvimento de competências.

quanto pela possibilidade de atuar em contextos que podem ser muito diferentes daquele do designer, do ponto de vista cultural. Frequentemente assiste-se ao interesse em atuar em países em desenvolvimento, subdesenvolvidos e com comunidades marginalizadas e socialmente vulneráveis. O processo de Design, portanto, precisa ser adaptado a um contexto e colaboradores diferentes do passado.

Na definição de uma atuação diferente, o tempo é um elemento que adquire grande relevância pelas motivações que serão apresentadas na próxima seção. Por isso o presente artigo pretende aprofundar o que acontece a nível temporal em projetos participativos, locais e de cunho social.

### 3. O TEMPO NO DESENVOLVIMENTO DE UM PROJETO

De acordo com Dille e Söderlund (2011), o tempo é um elemento fundamental em um projeto, tanto no que concerne ao seu desenvolvimento quanto a sua análise. O termo “tempo” é aqui usado para se referir ao número de horas a disposição para um projeto, ao gerenciamento das atividades a serem desenvolvidas nelas (momento de execução, velocidade, ritmo, etc.) e à percepção disso possuída pelos diversos atores envolvidos. Os dois autores apresentam diferentes razões subjacentes a esta importância. Em primeiro lugar, o mais comum critério de avaliação de um projeto e das atividades desenvolvidas é o alcance de objetivos temporais, ou seja, sua realização em um intervalo de tempo preestabelecido. Normalmente todos os objetivos e as atividades de um projeto apresentam um intervalo temporal de realização, definido a priori, a partir do qual seu êxito é avaliado. Em segundo lugar, as atividades necessárias ao desenvolvimento de um projeto preveem que os participantes realizem ações que fogem de seus procedimentos de trabalho padronizados e que pedem, portanto, uma mútua adaptação e coordenação das rotinas recíprocas. Trata-se de um processo de grande relevância e que nunca é fácil porque o tempo se apresenta de forma diferente em cada um. Finalmente, um projeto normalmente requer a intervenção de unidades organizacionais e operacionais contextuais, cada uma das quais tem seus próprios métodos e tempo de desenvolvimento das ações que na gestão do projeto devem ser coordenados globalmente, ou seja, devem ser estabelecidos alguns procedimentos e um “tempo global” do projeto. As últimas duas motivações apontam para uma dimensão local e social do tempo, que é muito importante para a compreensão do desenvolvimento de projetos de Design no e com o local.

O tempo pode ser considerado como fenômeno objetivo ou como um fenômeno social (SABELIS, 2009). No primeiro caso, é um elemento independente do contexto e do projeto, imposto externamente e que pode ser dividido em intervalos e estruturado a partir dos objetivos estabelecidos. Entretanto, assim não é considerado o contexto cultural onde o tempo está inserido, o qual desempenha um papel fundamental no influenciar e no definir os elementos temporais (LABIANCA *et al.*, 2005). Cada ator de um projeto segue um conjunto de normas temporais determinadas a partir do ambiente institucional de pertencimento. Trata-se das regras que determinam o momento em que as atividades são realizadas, a sua velocidade e a percepção do tempo de um determinado ator (KROHWINKEL-KARLSSON, 2008). Ao considerar o tempo como fenômeno social, um projeto torna-se o resultado das instituições que atuam nele, porque cada uma é caracterizada por seu próprio tempo que, conseqüentemente, influencia o “tempo global” (DILLE e SÖDERLUND, 2011).

Quando os atores que pertencem ao mesmo ambiente, compartilham regras e métodos de comportamento em nível temporal. Seguem os mesmos processos burocráticos, têm prazos em comum, compartilham rotinas. É então facilitada uma homogeneização temporal dos processos conhecida como “isocronismo”. Esta situação é comum dentro de um mesmo ambiente, mas é muito rara em projetos que envolvem atores pertencentes a diferentes ambientes institucionais, ou seja, em projetos interinstitucionais. De acordo com Dille e Söderlund (2011), nesta situação aumentam as divergências, dificuldades e os desafios no nível de cooperação e colaboração entre os diferentes atores participantes. O projeto é mais complexo porque os atores envolvidos respondem a regulamentações, leis e dinâmicas diferentes e têm um histórico limitado de trabalho em conjunto (DILLE e SÖDERLUND, 2011). Neste caso aumenta a complexidade a nível temporal e para o desenvolvimento de um projeto são necessários inúmeros esforços de integração e discussões sobre as regras a serem seguidas para promover uma situação de “alinhamento temporal”. É esta a situação onde estão alinhadas as percepções de tempo e velocidade de ação dos diferentes atores e sincronizadas as atividades e as fases. Quando isso não acontece, verifica-se um “desalinhamento temporal”: uma situação onde as fases e a sua implementação diferem e geram problemas de sincronização e colaboração. Esta situação, se não gerenciada adequadamente, exerce um impacto negativo no projeto. Ainda de acordo com Dille e Söderlund (2011), frequentemente em projetos interinstitucionais verifica-se uma situação de desalinhamento temporal.

O desalinhamento temporal é uma condição comum no desenvolvimento de experiências de Design participativas que visam a Inovação Social. Ao considerar o tempo como fenômeno social, emerge que cada entidade existente no contexto de execução de um projeto de Design Participativo tem o seu próprio tempo que participa no definir o tempo do projeto. A reflexão sobre o tempo em projetos de cunho social desenvolvidos no e com o local torna-se importante porque neles não predomina o tempo da indústria e do mercado, mas o das comunidades, dos contextos de vida e das dinâmicas sociais. A fim de estudar este fenômeno foram aprofundados alguns casos de PD que visavam promover processos locais de Inovação Social. A análise de cada um e a comparação dos dados permitiu delinear o cenário temporal no qual o designer socialmente engajado se encontra.

#### **4. ESTUDOS DE CASO**

O fenômeno do tempo em projetos de PD que visam a Inovação Social foi aprofundado através de quatro estudos de caso que serão agora apresentados. Foram escolhidos a partir de uma seleção inicial com base no critério de homogeneidade fundamental, ou seja, com base na uniformidade das experiências profissionais e criativas por sujeitos, modalidades e objetivos. Era importante que os designers tivessem aplicado metodologias participativas para desenvolver projetos que visavam melhorar as condições de vida da população envolvida através tanto do objeto quanto do processo de Design. Posteriormente, teve uma seleção ulterior com base no critério de heterogeneidade: os projetos precisavam ter sido realizados por designers com diferentes níveis de experiência e em contextos semelhantes, mas não idênticos, a fim de chegar a considerações mais gerais. Trata-se de um projeto de PD desenvolvido pelos autores do presente artigo em uma favela do Rio de Janeiro, e das experiências vivenciadas por três designers profissionais brasileiras em projetos participativos de

cunho social no Brasil. No primeiro caso os dados foram coletados na forma de diário de campo, enquanto nos outros, através de entrevistas. O processo de análise dos dados consistiu em: uma codificação dos textos focada em questões ligadas ao fenômeno do tempo, e uma análise tanto inter-caso quanto intra-caso dos conceitos identificados.

São aqui apresentadas as principais informações que permitem entender a natureza de cada projeto considerado, por objetivos e organização por parte do designer. Visa-se mostrar como as questões acima apresentadas se aplicam aos mesmos. Sucessivamente os resultados da análise, os conceitos emersos e os testemunhos coletados são articulados para ilustrar as características e os elementos fundamentais do tempo em projetos de PD.

#### **4.1 Design Participativo no Complexo de Favelas da Maré**

Entre Março e Outubro 2012 um projeto foi desenvolvido pelos autores com o objetivo de compreender melhor as dinâmicas de desenvolvimento de um projeto de PD em área urbanas que sofrem por marginalização e de aprofundar o potencial do Design de promover redes colaborativas locais e processos de cidadania ativa, ou seja, processos de Inovação Social. Decidiu-se de atuar em uma favela de Rio de Janeiro, o Complexo de favelas da Maré, em colaboração com uma ONG local. Foram aplicados métodos de criação participativos para renovar uma praça pública local que se encontrava em condição de degrado junto com a população. O objetivo de projeto foi selecionado junto com o próprio parceiro com o fim de envolver os moradores locais no redesign do lugar, de empoderá-los através do processo de Design e de promover atitudes democráticas. Ao longo de oito meses foram desenvolvidas três fases principais: uma fase de integração no contexto e na organização parceira, uma fase de seleção do objeto de projeto e definição das principais estratégias, e finalmente a fase de realização de dois encontros para discutir e promover atividades co-criativas.

O Complexo de favelas da Maré foi escolhido por ser uma área socialmente vulnerável, marginalizada e de conflito. As favelas cariocas sofrem por diferentes problemas sociais. Alguns dos mais preocupantes são a exclusão social, a ausência do Estado em fornecer os serviços básicos, a pobreza e a presença de situações cotidianas de violência e criminalidade (SOUSA E SILVA, 2004). Achou-se importante colaborar com uma ONG local por três motivações: em primeiro lugar, porque isso permitiu o acesso e a ação em um território gerenciado pela criminalidade local. Em segundo lugar, porque a organização tinha um amplo conhecimento do contexto e das suas regras, útil para guiar o designer nas suas ações, explorações iniciais e implementação do projeto. Finalmente, porque possuía uma infraestrutura útil ao desenvolvimento do projeto e era conhecida localmente.

Ao longo do projeto emergiram muitos problemas de integração temporal entre os diferentes atores e discrepâncias entre os resultados esperados e alcançados.

#### **4.2 A experiências dos designers profissionais**

Foram entrevistadas três designers que contaram suas próprias experiências no desenvolvimento de projetos participativos: Fernanda de Oliveira Martins, Jeanine Torres Geammal e Samara Tanaka.

A entrevista com Fernanda de Oliveira Martins, designer gráfico há trinta anos que recentemente tem focado sua atividade no Design para a sustentabilidade, concentrou-se em particular em um projeto realizado para a Associação de Artesãs Ver-as-Ervas e na sua atuação como um consultora do SEBRAE em diferentes projetos que envolvem comunidades artesãs, em particular o projeto para a Associação Comunitária dos Artesãos e Lapidários de Floresta do Araguaia (ACOALFA) e para o grupo Cardume de Mães – um projeto da ONG Arrastão de São Paulo. No caso de Ver-as-Ervas, tratava-se do desenvolvimento de um sistema de identidade visual de um grupo de vendedores de ervas que operam no Mercado do Ver-o-Peso em Belém. A intervenção foi pedida pelo Instituto Peabiru, uma ONG local, que trabalhava na reorganização interna da associação de vendedores de ervas. Nos outros casos a intervenção, que visava 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 usadas 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 e SILVA, 2007).

Jeanine Torres Geammal, designer e professora da Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro (EBA-UFRJ) no curso de Desenho Industrial, tem experiência no âmbito do Design artesanal e na atuação com grupos e comunidades para melhorar produtos e processos (GEAMMAL, 2013). A entrevista se concentrou sobre o projeto que ela desenvolveu juntamente com as Mulheres da Palha. 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 apresentava condições de vida precárias caracterizadas por uma baixa taxa de educação, falta de serviços básicos como água, transporte, etc. (GEAMMAL, NUNES e LOSS, 2012). Era 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 – Projeto de Produto da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), financiado pelo banco Santander. Os designers neste caso focaram no objetivo “pontual” de melhorar o produto feito pelas artesãs e 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, designer carioca, realiza pesquisas e projetos independentes sobre a Inovação Social. A entrevista focou na atividade Design Aberto P2P que realiza pela MECCA Rede, bem como nas suas pesquisas independentes, em especial as realizadas no Complexo do Lins, uma favela do Rio de Janeiro. Em ambas ela atua em favelas do Rio de Janeiro semelhantes por características e problemáticas ao Complexo de favelas da Maré. Design Aberto P2P é uma iniciativa semanal que acontece no Complexo do Alemão, favela do Rio de Janeiro, 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.

## **5. CONCLUSÕES: O TEMPO NO PD**

Uma análise das experiências acima apresentadas permitiu aprofundar as dinâmicas temporais que caracterizam projetos de Design baseados em abordagens participativas que visam promover processos locais de Inovação Social e que são desenvolvidos no lugar de implementação. Estes são, frequentemente, projetos de natureza interinstitucional, assim como foi verificado nos casos analisados. No caso do Complexo de favelas da Maré, por exemplo, havia três atores: o designer, a ONG e o contexto. A ONG e o contexto, ou seja a população e todos os elementos que influenciam suas dinâmicas e evoluções, pertenciam ao mesmo ambiente institucional; enquanto o designer chegava de um outro, regulado por percepções e normas temporais diferentes. Ao mesmo tempo, a ONG trazia consigo regras e dinâmicas de outros ambientes, como o dos financiadores. Uma situação parecida foi a do caso do projeto das Mulheres da Palha, que envolvia um banco, as designers, o grupo de artesãs e os atores do contexto local. Da mesma maneira, os projetos realizados por Martins, como visto, geralmente incluem: o designer, a comunidade artesanal e uma instituição; enquanto os de Tanaka apresentam um designer, a população e, em alguns casos, uma instituição.

Retomando as considerações de Dille e Söderlund (2011), em projetos interinstitucionais a sincronização temporal das rotinas dos atores participantes e o estabelecimento de um tempo global que permita a realização das ações do projeto são tarefas complexas. Os casos evidenciaram tanto a elevada complexidade a nível temporal quanto problemas ao nível de integração temporal das ações. Foi verificado que as regras temporais dos atores participantes não coincidem com as do designer e que isso pode dificultar ou impedir o desenvolvimento de um projeto comum. Em todas as situações aprofundadas, as dinâmicas temporais apresentaram-se diferentes das imaginadas pelo designer antes da realização do trabalho. Como elas podem influenciar o desenvolvimento das ações e, de forma mais geral, o processo de Design, seu entendimento mostra-se fundamental.

Neste cenário emergiram algumas divergências temporais que podem dificultar o designer na realização de projetos de Design participativo: divergências entre as normas temporais do Design e as normas do contexto e sua evolução; entre a velocidade de ação do designer e a velocidade de participação da população; entre as normas temporais do Design e as normas temporais das instituições parceiras; entre as normas temporais do Design e o tempo necessário à inserção no contexto. Seu profundo entendimento através dos dados coletados permitiu identificar quatro elementos que diferem do imaginado e atuado pelo designer e que necessariamente precisam ser considerados por ele no planejamento e implementação das próprias ações. Trata-se: do ritmo local, do tempo da mudança, da velocidade de participação e das normas temporais dos colaboradores.

### **5.1 O ritmo local**

A pesquisa mostrou como o tempo que caracteriza a execução das ações de Design – o momento de realização, a velocidade e a duração das mesmas – não

coincide com o tempo do contexto. Isso foi observado, por exemplo, no caso do projeto realizado no Complexo de favelas da Maré, tanto em ações cotidianas e aparentemente desligadas do projeto, quanto nas planejadas e formalizadas como parte do processo. Todas essas ações exigiram uma quantidade de tempo bem maior que a planejada pelos designers por causa do ritmo e das dinâmicas locais. Lembra-se que o ritmo local é determinado pela cultura do local e pelo conjunto de atores e infraestrutura. Este fenômeno foi percebido também por Martins no caso Ver-as-Ervas: para a organização de algumas simples reuniões com as mulheres envolvidas, por exemplo, foram necessárias várias tentativas e um tempo bem maior do que o usual. De fato, a designer precisou entender e respeitar o tempo do lugar e as dinâmicas que se opunham à realização dos encontros.

## **5.2 O tempo da mudança**

Ao agir no âmbito social os designers atualmente esperam promover um processo de inovação e mudança acelerado através de ações, sobretudo, pontuais. A pesquisa mostra, como afirmado por Gemmal na entrevista realizada (comunicação verbal), que neste caso ações pontuais como as oficinas não são suficientes e adequadas para gerar uma mudança real. De fato, evidenciou-se como nestas situações são prolongados os tempos de execução das ações e de mudança. Portanto, a ação precisa ser estruturada não só a partir das normas e expectativas temporais do Design, mas considerando as normas temporais de evolução do contexto também.

A velocidade de evolução é determinada por diferentes fatores. Em primeiro lugar, como afirma Tanaka (comunicação verbal), a complexidade das situações torna necessário muito tempo até para conseguir pequenas mudanças. Além disso, também as características da população e do território podem influenciar e retardar a mudança. No caso do Complexo de favelas da Maré, por exemplo, a presença da criminalidade local alimentava constantemente um processo oposto ao desejado. Finalmente, acontecimentos locais e o agravamento de algumas situações podem impedir e adiar a realização das ações. Refere-se a situações que têm um impacto negativo sobre as condições locais, opõem-se ao desenvolvimento do projeto, geram inatividade e retrocessos e, no entanto, não são atualmente consideradas pelas normas de ação do designer.

## **5.3 A velocidade de participação**

Abordagens de Design co-criativas e participativas são otimistas no que concerne a participação espontânea da população e dos atores no processo proposto; no entanto, esta participação não é óbvia. Da mesma forma, raramente é considerada a necessidade de treinar e preparar a população para os processos e as dinâmicas propostas, enquanto nas situações analisadas emergiu a dificuldade dos não-designers de entendê-las e participar. Quando estas participação e compreensão não acontecem – de fato muitas vezes são consideradas como dadas em um projeto participativo – a duração do projeto se expande, pois é necessário um período de tempo para criar as condições básicas que permitem o desenvolvimento deste tipo de projeto. A análise mostrou que, ao discutir o tempo necessário para a participação das pessoas, é preciso considerar as seguintes questões: a conscientização e a compreensão dos participantes em relação à questão proposta; o alcance da participação; bem como a preparação e familiarização em relação às técnicas e ferramentas de Design.

#### 5.4 As normas temporais dos colaboradores

Os casos apresentados permitiram analisar a possível colaboração entre designer e ONGs ou outras instituições cujas atividades visam ao desenvolvimento econômico de um território. Evidenciou-se que as normas temporais deste tipo de parceiro diferem das do designer e que isso dificulta a colaboração, o entendimento das recíprocas ações e sua implementação. Duas divergências principais emergiram: a duração dos projetos implementados e as regras temporais que governam as ações diárias das ONGs. De acordo com o que foi observado ao longo da pesquisa aplicada, no caso de uma organização não governamental, as atividades, projetos e ações são estruturados a partir, por um lado, da percepção do tempo local e das regras temporais que governam as dinâmicas neste contexto e, por outro lado, das regras impostas por elementos externos. Geralmente, devido ao tipo de financiamento e a compreensão da velocidade da mudança, trata-se de projetos de longo prazo.

Evidencia-se a natureza contextual destes quatro elementos: portanto, um profundo entendimento do contexto é necessário para que um designer possa compreendê-los e integrá-los nas próprias ações na fase de planejamento do processo de Design. Um caminho possível é que os designers dediquem um tempo inicial para entrada em contato e a inserção no contexto, a compreensão das suas regras, a criação de uma relação com os participantes, sejam eles parceiros ou usuários. A partir deste entendimento, o designer vai definir estratégias de ação, compreender e redefinir objetivos e as necessidades, adaptando assim a sua ação a esta área de atuação.

#### REFERÊNCIAS

DILLE, Therese; SÖDERLUND, Jonas. Managing inter-institutional projects: The significance of isochronism, timing norms and temporal misfits. **International Journal of Project Management**, n.º 29, p. 480-490, 2011.

EMILSON, Anders; SERAVALLI, Anna; HILLGREEN, Per-Anders. Dealing with dilemmas: Participatory approaches in Design for Social Innovation. **Swedish Design Research Journal**, n.º 1, p. 23-29, 2011.

FROG. **Frog collective action toolkit**. Groups make change. Frog, jan. 2013. Disponível na internet por http em: <<http://www.frogdesign.com/work/frog-collective-action-toolkit.html>>. Acesso em 23 dez. 2013.

GEAMMAL, Jeanine Torres. **Entrevista concedida a Chiara Del Gaudio**. Rio de Janeiro, 23 jul. 2013.

GEAMMAL, Jeanine Torres; NUNES, Rosane da Silva ; LOSS, Juliana. Mulheres da Palha: um caso de interação design-artesanato. In: 10º CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN, 10. 2012, São Luís. **Anais**, São Luís: Universidade Federal do Maranhão, 2012. P. 1079-1087.

HUSSAIN, Sofia; SANDERS, Elizabeth B.-N.; STEINERT, Martin. Participatory design with marginalized people in developing countries: Challenges and opportunities experienced in a field study in Cambodia. **International Journal of Design**, v. 6, n.º 2, p. 91-109, 2012.

IDEO. **Human-centred Design toolkit**: A free innovation guide for social enterprises and NGOs worldwide. 2009. Disponível na internet por http em: <<http://www.ideo.com/work/human-centered-design-toolkit>>. Acesso em 23 dez. 2013.

KIMBELL, Lucy; JULIER, Joe. **The Social Design Methods Menu**. In perpetual beta. 2012. Disponível na internet por http em: <[http://www.lucykimbell.com/stuff/Fieldstudio\\_SocialDesignMethodsMenu.pdf](http://www.lucykimbell.com/stuff/Fieldstudio_SocialDesignMethodsMenu.pdf)>. Acesso em 23 dez. 2013.

KROHWINKEL-KARLSSON, Anna. **The soft time constraint**: Studies of project extension within an aid agency. 2008. Tese (doutorado) – Stockholm School of Economics, Institute of International Business, Curso de Pós-Graduação em Business Administration.

LABIANCA, Giuseppe; MOON, Henry; WATT, Ian. When is an hour not 60 minutes? Deadlines, temporal schemata, and individual and task group performance. **Academy of Management Journal**, v. 48, n.º 4, p. 677–694, 2005.

LIGHT, Anna; AKAMA, Yoko. The Human Touch: participatory practice and the role of facilitation in designing with communities. In: PARTICIPATORY DESIGN CONFERENCE, 12. 2012, Roskilde, Denmark. **Proceedings**, Roskilde: ACM Press, 2012. P. 61-70.

MANZINI, Ezio. A laboratory of ideas. Diffused creativity and new ways of doing. In: MERONI, Anna. **Creative communities**. People inventing sustainable ways of living in Europe. Milano: Edizioni POLI.design, 2007. P. 13-15.

MARTINS, Fernanda de Oliveira ; SILVA, Sâmia Batista. Participatory Development with communities - based groups The case of the Ver As Ervas Association - traditional knowledge associated to the Amazon rainforest biodiversity. In: INTERNATIONAL SYMPOSIUM ON SUSTAINABLE DESIGN | SIMPÓSIO BRASILEIRO DE DESIGN SUSTENTÁVEL, 1. 2007, Curitiba, Brasil. Disponível na internet por http em: <[http://www.nead.unama.br/prof/admprofessor/file\\_producao.asp?codigo=148](http://www.nead.unama.br/prof/admprofessor/file_producao.asp?codigo=148)>. Acesso em: 23 dez. 2013.

MERONI, Anna. Strategic Design: Where Are We Now? **Strategic Design Research Journal**, v. 1, n.º 1, p. 31-38, jul-dez. 2008. Disponível na internet por http em: <<http://www.revistas.unisinos.br/index.php/sdrj/article/view/5567/2771>>. Acesso em 23 dez. 2013.

RIZZO, Francesca. **Strategie di co-design**. Teorie, metodi e strumenti per progettare con gli utenti. Milano: Francoangeli Ed., 2009.

TANAKA, Samara. **Entrevista concedida a Chiara Del Gaudio**. Rio de Janeiro, 25 jul. 2013.

SABELIS, Ida H. J. Time sensitivity: a delicate and crucial starting point of reflexive methods for studying time in management and organization. In: ROE, Robert A.; WALLER, Mary J.; CLEGG, Stewart R. (Eds.), **Time in Organizational Research**. London: Routledge, 2009. P. 167–185.

SANDERS, Elizabeth B.-N.; STAPPERS, Pieter Jan. **Co-creation and the new landscapes of Design**. 2008. Disponível na internet por http em:

<[http://www.maketools.com/articles-papers/CoCreation\\_Sanders\\_Stappers\\_08\\_preprint.pdf](http://www.maketools.com/articles-papers/CoCreation_Sanders_Stappers_08_preprint.pdf)>. Acesso em 23 dez. 2013.

SANOFF, Henry. Editorial. Special issue on participatory design, **Design Studies**, n.º 28, p. 213-215, 2007.

SOUZA e SILVA, Jailson de. Favelas - além dos estereótipos. **Democracia Viva**, v. 22, p. 11-16, 2004.

SPINUZZI, Clay. The methodology of participatory design. **Technical Communication**, v. 52, n.º 2, p. 163-174, maio 2005.