

## Design e democracia: análise metodológica para uma prática democrática de design participativo

*Design and democracy: methodological analysis for a democratic practice of participatory design*

IZIDIO, Luiz Lagares; Doutor em Design; Universidade do Estado de Minas Gerais; lagaresiz@gmail.com

RIBEIRO, Rita Aparecida da Conceição; Profa. Doutora no Programa de pós-graduação em Design da Universidade do Estado de Minas Gerais; rita.ribeiro@uemg.br

O presente artigo trata da inovação social por meio do design a partir da análise de metodologias aplicadas na prática do design participativo em conjunto com comunidades com contextos sociais frágeis. Utilizando-se da ideia de construção de cenários orientados pelo design, levamos em consideração a possibilidade de criação de novas formas de ação do design a partir do levantamento de questões como: caráter contextual, condições democráticas de atuação e mudança do paradigma do desenvolvimento social. A partir de então, discutimos como as dimensões sociais e projetuais de design convivem os problemas sociais e como acontecem os processos de tradução de soluções possíveis a eles por meio da colaboração entre designers e comunidade. As análises apresentadas fazem parte da tese do autor e apresentam uma possibilidade de sistematização de processos de design participativo mais horizontais e democráticos.

**Palavras-chave:** Design participativo; Inovação social; Cidadania;

*This article deals with social innovation through design from the analysis of methodologies applied in the practice of participatory design together with communities with fragile social contexts. Using the idea of scenario building guided by design, we take into account the possibility of creating new forms of design action from the consideration of issues such as: contextual character, democratic conditions of action and change in the paradigm of social development. From then on, we discuss how the social and projectual dimensions of design coexist the social problems and how the translation processes of possible solutions to them happen through the collaboration between designers and community. The analyses presented are part of the author's thesis and present a possibility of systematization of more horizontal and democratic participatory design processes.*

**Keywords:** Participatory design; social innovation; Citizenship;

## 1 Organização social para o processo de inovação

A inovação social envolve muitos atores e requer o entendimento e a identificação de um problema que seja comum a todos eles, além de explorar diversas possibilidades de soluções. Nesse sentido, o processo de inovação acontece tanto em uma dimensão social (novos meios de produção, novas relações de trabalho, novas lógicas de organização social e criação de uma nova realidade) como em uma dimensão projetual (soluções pragmáticas, criativas e inclusivas).

Este é um processo complexo, pois, considera vários aspectos da vida na busca de soluções que possam reconfigurar as relações cotidianas e a criação de novos cenários de existências e de organização social.

Metodologias de design podem ser utilizadas pelos cidadãos na solução de seus problemas e desenvolvimento de novas formas de se viver. Nesse sentido a construção de cenários orientados pelo design (COD) torna-se um processo de sistematização possível de reconfiguração do atual sistema de produtos e serviços disponíveis aos cidadãos.

O presente artigo utiliza-se da construção de cenários orientados pelo design para fazer uma ponte com novas formas de ação do design a partir de aspectos contextuais, condições democráticas e horizontais de desenvolvimento de projeto. Para tanto revisita algumas questões relacionadas as dimensões projetuais e sociais do design buscando entender como essa relação acontece quando existe a colaboração da comunidade no ato de projetar. Como maneira de exemplificar, apresentamos as análises da prática de pesquisa feita pelo autor em sua tese de doutorado, a partir de uma proposta de sistematização de princípios para análises de processos de design participativo mais horizontais e democráticos.

A composição de um pensamento sistêmico que dê conta da complexidade do processo de inovação social perpassa pela compreensão de alguns princípios ontológicos no desenvolvimento dessa inovação. Alguns dos princípios fundamentais para pensarmos a inovação social por meio do design seriam:

Criação de **novos cenários sociais** mais condizentes com a realidade de uma nova forma de produção de vida que faça sentido no que diz respeito às mudanças radicais necessárias para a inovação social. Nesse aspecto é importante se atentar para três focos: uma visão, que tente responder como o mundo seria se...? uma motivação, componente do cenário que confere significado às novas possibilidades, tentando responder o porque esse panorama é significativo; e por fim, novas propostas, uma alternativa ao cenário já existente.

O **caráter contextual** é de suma importância para pensarmos inovação social pelo design (Del Gaudio, 2014). Quando relacionamos o design com práticas participativas, nesse processo de inovação, é importante considerarmos o contexto, ou seja, o conjunto de espaço físico, dos atores (participantes, colaboradores, não participantes) existentes no projeto e as dinâmicas que acontecem entre eles. E também, as condições de desenvolvimento, à rede de projeto e, dentro dela, ao tipo de parceiro e as características dos participantes, o tempo disponível, os recursos econômicos e as características do designer (educação, experiência, conhecimento do contexto).

Outro princípio fundamental seria, criar **condições democráticas** para que as demandas das propostas de soluções dos problemas cotidianos sejam de baixo para cima (*bottom-up*), ou seja, de uma necessidade vivida pelos membros das comunidades e percebidas por eles como uma oportunidade potencial de mudança. Além disso, criar uma **rede de colaboração multidisciplinar**, pois, os desafios são imensos e o designer sozinho jamais daria conta de tamanha complexidade, mesmo sendo um profissional polivalente no que diz respeito ao entendimento de contextos complexos e sistêmicos.

E por fim, ter como princípio, uma **mudança no paradigma de desenvolvimento social**, pois, inovação social pressupõe novos rumos no modo como pensamos o mundo e, também, na maneira como relacionamos com ele (MANZINI, 2017).

Portanto, no desenvolvimento do processo de inovação torna-se importante repensar a forma como lidamos com o meio ambiente, com os modos de produção, o modo de valorização social e deslocarmos rumo a sustentabilidade econômica, ambiental e social.

## 2 O que cabe ao design diante desse novo cenário e futuro possível?

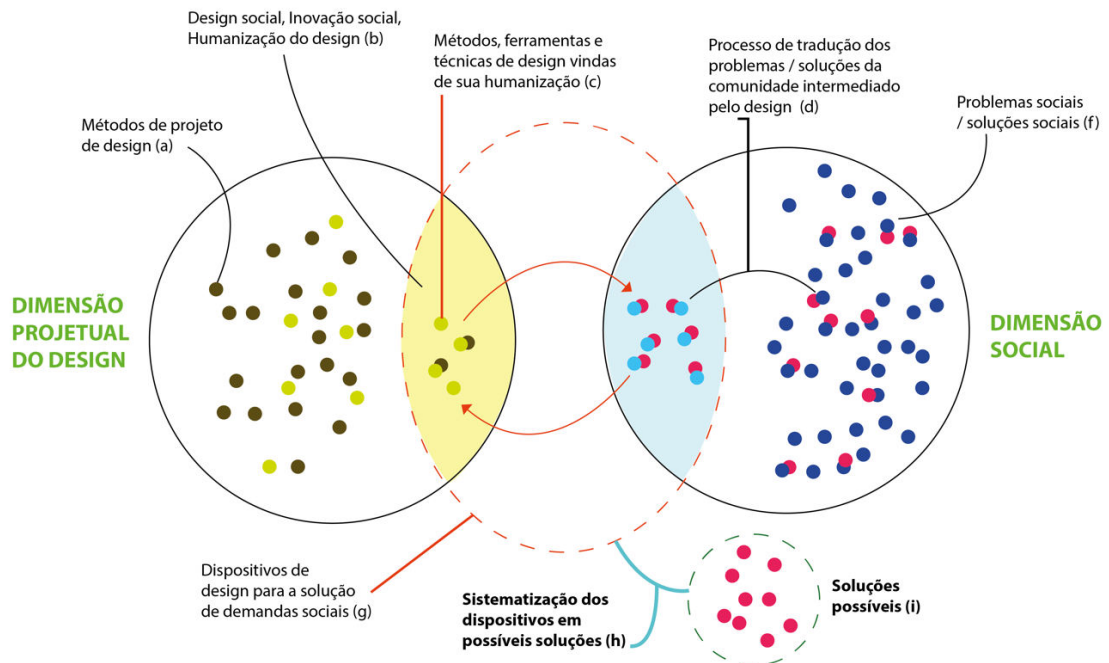
Na relação entre o design e novas possibilidades de futuro existem grandes desafios a serem vencidos, no entanto, acreditamos que já estamos traçando um caminho para que isso aconteça. O crescente número de pesquisas e projetos que envolvem o design com o campo social, é um exemplo disso. Muitas dessas pesquisas buscam exatamente criar mecanismos para que o design possa exercer sua criatividade projetual de forma a incluir a sociedade e criar avanços para a manutenção de formas inclusivas de soluções de problemas reais.

Design é um processo de interação social e inevitavelmente possui em si uma dimensão social que abarca e rege várias de suas ações. O que estamos em busca é aprender como aliar essas demandas sociais aos aspectos e decisões de projeto.

No âmbito do trabalho de design em comunidades com contextos sociais frágeis o maior desafio talvez seja identificar possíveis soluções para as demandas reais da comunidade. Esse processo é complexo e demanda uma série de iniciativas que muitas vezes o designer não está disposto a realizar, não por falta de interesse, mas sim por desconhecimento ou relação real com o contexto no qual o projeto está inserido.

Na tentativa de identificar esse processo o diagrama abaixo, aponta alguns caminhos para entendermos a relação entre a dimensão social e a dimensão projetual do design nos contextos de comunidades socialmente frágeis.

Figura 1 – Diagrama da dimensão projetual do design e sistematização de soluções de design a partir da colaboração com comunidades.



Fonte: desenvolvido pelo autor.

A dimensão social diz respeito ao contexto no qual a comunidade está inserida. Geralmente o cenário desses locais são caóticos e hiper politizados, seja pela falta de segurança pública, ou pelas divisões sociais, ou até mesmo, pela insuficiente presença de instituições formais, pelas lutas de poder, pelas condições econômicas e sociais frágeis, e também, por sofrer com a exclusão social.

Ou seja, a complexidade é intrínseca ao contexto das comunidades. Dentro desses territórios convivem tanto os problemas como também as soluções para eles. Visto que a criatividade é algo inerente ao ser humano, nesse sentido, autores como Certeau (2012), Sennett (2009), Holston (2013), vão sustentar o pensamento de que todo ser humano é apto a determinar ordenação premeditada sobre a materialidade, sendo capazes de designar rumos a ela e consequentemente projetando, ou seja, demonstrando habilidades de design.

O que na maioria das vezes acontece é que esses cidadãos não são treinados a exercer sua criatividade e potência criadora. Justamente nessa questão que o designer entra como intermediário ativo para colaborar com seus saberes e conhecimentos e potencializar os desígnios existentes no contexto das comunidades.

O espaço da comunidade possui uma potência criativa e de insurgência, o que, Holston (2013), considera sendo **locais de cidadania insurgente**. Este é um espaço onde a **potência** criativa das pessoas é valorizada, pois, exercem sua criatividade e geram soluções a problemas do dia a dia, é também, um lugar insurgente, pois, vai contra o descaso do Estado para com suas

demandas, além de reconfigurar o pensamento social ali presente (HOLSTON, 2013). Portanto, nesse espaço social convivem os problemas e também as possíveis soluções a eles.

Nesse espaço também estão inseridas a dimensão social do design e a dimensão projetual, pois, é o local onde as ações de design irão incidir. O que concerne a dimensão social do design são os conhecimentos, ferramentas, métodos e metodologias que o design possui, capazes de auxiliar no desenvolvimento de soluções para possíveis problemas identificados pelos moradores das comunidades.

Essas metodologias fazem parte de uma perspectiva mais humanista do design, uma perspectiva que busca incluir o outro nos processos de decisão e de projeção. A partir desses conhecimentos e em colaboração com os agentes da comunidade, o design será utilizado para a tradução desses problemas e a criação de soluções. Na maioria das vezes não se cria uma única solução, mas sim um conjunto de ações, ferramentas e métodos, que podem ser chamados de dispositivos de design, para se chegar à viabilidade de uma proposta de solução.

O grande desafio agora é que esses dispositivos sejam criados de maneiras democráticas de modo que todos envolvidos no processo de criação de soluções sejam detentores de tomada de decisão. A construção da autonomia, dos processos de construção dos dispositivos de soluções pelo design, por parte dos agentes da comunidade, irá garantir que o processo de sistematização e intelectualização (processo de formulação de um discurso lógico acerca de um conhecimento) dos mesmos, aconteça.

Durante esse processo a autonomia ganha potência na medida em que acontece um redirecionamento do poder de decisão dos designers para os agentes da comunidade horizontalizando e democratizando os processos democráticos. Uma solução possível a algum problema, surge verdadeiramente, se ela acontece a partir da autonomia dos sujeitos envolvidos, do entendimento do processo de tradução desse problema para uma possível solução e se existir colaboração entre designers e cidadãos.

Sendo, assim, possível dizer que a comunidade se apropriou da solução, pois, será capaz de replicar o seu caminho de construção de forma autônoma e independente. Caso contrário os agentes da comunidade sempre precisarão de alguém para conduzi-los a solução de seus problemas.

Diante do que foi exposto, iniciativas de design que unem dimensão social e dimensão projetual em suas ações e conseguem aliar esses conhecimentos a processos democráticos, que sejam capazes de reconfigurar o ambiente de tomada de decisão, criando autonomia dos agentes beneficiários da comunidade, tendem a ter sucesso na geração de alternativas a problemas identificados por ela.

Os processos democráticos colaborativos e participativos auxiliam no fortalecimento dos locais de cidadania insurgente como um espaço gerador da potência criativa da comunidade. A evolução do pensamento da atuação do design por meio da colaboração entre designers e comunidade tem criado uma perspectiva de cocriação, isto tem alterado o cenário da prática do design, bem como, a criação de novos domínios de criatividade coletiva. Entende-se que essa mudança de paradigma apoie uma transformação em direção a formas mais sustentáveis de viver no futuro.

Já é possível percebermos algumas mudanças a respeito da criação do comum, pois, atualmente, vivemos uma “era da participação” ou da “cultura da participação”. As pessoas

são capazes de produzir e contribuir para a solução de problemas comuns, que afetam a todos, de uma maneira mais engajada compartilhando seus interesses e preocupações por uma criatividade coletiva.

A criação de futuros possíveis por meio do design passa necessariamente por uma regeneração do capital ambiental e social rompendo com velhos modos de vida, produção e consumo, abrindo-se para novas possibilidades de interações cotidianas entre os seres humanos e seus artefatos.

A mudança entre estas interações e as expectativas geradas por elas criam um bem-estar ativo comum, que está bem próximo aos conceitos do Bem Viver (ACOSTA, 2016), considerando a inclusão do outro em todos os aspectos relativos as suas diferenças e criando meios para que essa diferença seja a potência latente de criação de soluções a problemas reais, por meio da cocriação e da reconfiguração das relações de poder.

As práticas da criatividade coletiva têm se mostrado, promissoras para enfrentar os desafios sociais mais urgentes e, conseqüentemente, para resolver problemas complexos. A criação de um lugar comum onde a criatividade coletiva possa ser usada para a colaboração e solução de problemas, que envolvem a todos, conecta-se facilmente com o design como democracia, (MANZINI; MARGOLIN, 2017), pois, está em ressonância com a criação de novos mundos mais inclusivos e sustentáveis.

### 3 Codesign como processo democrático e agente para inovação social

Na busca de processos democráticos do design que possam fortalecer o desenvolvimento de soluções efetivas e viáveis para problemas identificados por comunidades o codesign mostra-se como uma boa alternativa, pois, valoriza o processo de inclusão e a redistribuição das decisões com a comunidade.

Nesse sentido o codesign, enquanto metodologia, integra-se a esses cenários de criações de futuros possíveis por meio do design, uma vez que se baseia precisamente na ideia de incluir pessoas com diferentes vivências para a colaboração dentro do processo de design na construção de soluções comuns e coletivas.

O codesign, o “projetar com os outros” é uma metodologia que propõe um processo de design mais democrático, aberto e inovador e que vem encontrando espaço em projetos ou ações de mediação do design, principalmente, no que diz respeito à participação pública e a inovação social. Segundo Del Gaudio; Franzato; Oliveira (2018) o codesign é definido aqui como uma de suas características técnicas: um processo de design no qual o papel do designer é compartilhado entre os diferentes atores que participam do processo.

Nesse sentido o codesign é entendido como qualquer atividade de design colaborativo que ocorre entre vários atores, entre designers e também, entre designers e pessoas não treinadas em design. (SANDERS E STAPPERS, 2008). Portanto, o codesign implica a redução do exercício de poder e das possibilidades de gerenciamento pelo designer no processo de design, enquanto aumenta a influência e a capacidade de transformação dos participantes em relação ao processo. É essa redistribuição de poder que promove a associação do codesign à democratização.

Com relação aos processos democráticos o codesign possui características agonísticas (MOUFFE, 2005), pois, sua natureza é complexa, mas basicamente consideram o outro, em



todos os seus níveis de afetos, paixões, percepções, subjetividade e dissensos, como parte de processo de construção da vida social. Pelo fato de incluir o outro em sua totalidade o codesign “Enquanto abordagem de Design pode potencialmente criar disponibilidades e novos valores, mas requer um novo conjunto de aptidões e uma abordagem filosófica subjacente da parte dos designers” (FUAD-LUKE, 2009, p. 147).

No que diz respeito à democracia, o ato de incluir, até mesmo, o dissenso como parte do processo democrático fortalece suas estruturas e a torna mais próxima do real. Já em relação ao design como democracia, práticas que incluem todos os cidadãos como formadores e pensadores do processo de design, também, criam uma vivacidade democrática nos processos de design e prospecção de novas possibilidades de participação cidadã.

Sanders e Stappers (2008) entendem o codesign como uma instância específica de cocriação, que, refere-se a qualquer ato de criatividade coletiva. Eles afirmam também que o codesign é a criatividade coletiva aplicada em toda a extensão de um processo de design desde as ideias iniciais até a implementação real isto inclui os momentos e processos de decisão e deliberação.

Desenvolver ações de design de uma maneira mais coletiva e colaborativa coloca o codesign como metodologia estratégica no processo de design como democracia. Por ser uma prática do design que envolvem diversos atores da sociedade levando-os a criar possibilidade de moldar nossos mundos presentes e futuros de maneira justa e inclusiva. Diante disso, relacionar democracia e codesign amplia o espaço de atuação do design, pois, o uso de suas metodologias projetuais expande o campo para o desenvolvimento de novas metodologias criativas e integradoras.

Dessa maneira possibilita-se a participação de diversos atores na criação de caminhos de produção de suas subjetividades e afetos, de meios de expressão dos dissensos, novas maneiras de ocupar a cena pública e formas atuais de compartilhamento do comum. Todo esse processo é essencial para fortalecer o design como campo de saber e conhecimento e também a própria teoria democrática fazendo com que ela se renove e consiga lidar com seus problemas contemporâneos.

As ações no âmbito do codesign envolvem colaborações com alto grau de confiança, são serviços sociais em que os usuários finais estão ativamente envolvidos, assumindo o papel de codesigners e coprodutores do serviço. (CIPOLLA, 2017). Neste contexto utilizar-se do codesign como dispositivo de participação democrática não seria um processo passível de apenas dar valorização das pessoas ou suas iniciativas, mas sim, gerar propostas eficazes através da ação projetual ampliando os espaços de atuação dessas pessoas favorecendo o processo de autonomia (Binder, Brandt, Ehn, Halse, 2015).

A prática da colaboração realizada pelo codesign abre espaço para a atuação do design como mediador de processos de mudanças mais estruturais na sociedade que vão além de negociações para as partes interessadas que participam do processo de colaboração (MULLER, 2003).

O codesign está presente nos experimentos de design democrático, ou seja, no desenvolvimento de um serviço, de um processo de deliberação coletiva que envolva questões relativas à cidade, à conquista de mais direitos para moradores de uma vila, entre outras coisas. O processo de codesign coloca o design dentro de uma esfera global de ação em conjunto com indivíduos da sociedade, de modo a buscar soluções possíveis para problemas

diversos. Mais especificamente o desafio é integrar métodos e ferramentas de codesign nesses processos de modo a melhorar a participação efetiva dos cidadãos e das partes interessadas, permitindo assim que mais pessoas contribuam melhor para a transformação de suas necessidades e propostas de futuros.

Diante da relação de design e democracia, o codesign enquanto metodologia de design ganha espaço, pois, só é viabilizado se existirem condições democráticas de criação ou solução dos problemas. Uma vez que a relação de codesign só se torna possível a partir da diluição das hierarquias de poder pressupõe atitudes de equidade na tomada de decisão durante o desenvolvimento de um projeto.

Existe um ponto crítico na utilização de metodologias de codesign, que é sua relação com o tempo de resultados. As ações que envolvem o codesign geralmente levam um tempo maior para se chegar a um resultado, do que se levaria utilizando soluções tradicionais. Talvez, isso aconteça pelo fato de que essas iniciativas consideram as individualidades dentro do coletivo, ou seja, consideram as subjetividades de cada participante do processo para se chegar a um acordo coletivo e mais democrático em relação às etapas do projeto, execução e aplicação das soluções encontradas.

Muito tem sido discutido em grupos de pesquisa e em rodas de conversa sobre codesign, e essa relação “codesign x tempo”, argumentando a possibilidade de os processos serem acelerados ou devem manter-se no seu tempo usual. Um caminho que tem sido proposto é a manutenção da forma de atuação coletiva e colaborativa, e a intenção de se promover um novo pensamento em relação a essa aceleração de vida e de processos que o capitalismo nos obriga a seguir.

#### **4 Metodologias de codesign para a grupos produtivos em comunidades de contextos sociais frágeis**

A maneira como as comunidades utilizam o seu potencial criativo, seu conhecimento e sua capacidade de organização é o que fortalece esses espaços como locais de cidadania insurgente. Estes são locais onde mudanças radicais acontecem na escala local sendo possível impactar até mesmo as macroestruturas. Naturalmente estes são espaços onde os modos tradicionais de ser e fazer são modificados e desafiados a todo momento. Neles, existe uma busca por soluções e inovações para moradia, alimentação e sobrevivência, essa busca por soluções de problemas reais fortalece o tecido social e a imaginação social, gerando novas maneiras e possibilidades desses cidadãos agirem no mundo.

Nos espaços de cidadania insurgente também convivem a dimensão social e projetual do design. Elas referem-se aos conhecimentos, ferramentas e métodos que o design possui capazes de auxiliar as soluções criativas que a comunidade gera por sua potência criativa. Nesse espaço, portanto, convivem os problemas e possíveis soluções, em que talvez a principal contribuição do design, enquanto área de conhecimento, é auxiliar na identificação dos problema e sistematização de meios de produção de possíveis soluções.

No entanto, isto só é possível, por meio da colaboração entre designers e comunidade para a construção de um conjunto de ações (dispositivos) compostos por ferramentas e métodos que unam criatividade local (saberes e afetos da comunidade) e aparatos técnicos científicos do design de modo a chegar à viabilidade de propostas de soluções. Como vimos, é imprescindível que esse processo aconteça por vias democráticas (MOUFFE, 2005) e assim possibilitar o deslocamento nas relações de poder entre designers e agentes criativos da comunidade, pois,



é exatamente essa relação que fortalecerá a construção de autonomia por parte da comunidade.

Para tanto seria interessante que estas ações fossem analisadas por critérios construídos no intuito de fortalecer as possibilidades de intervenção do design em práticas criativas para uma organização social que favoreça a inovação social por meio da criatividade. Os critérios para análises, aqui apresentados fazem parte da tese de doutorado defendida pelo autor e sob orientação da coautora desse artigo. Esses critérios foram construídos a partir de bases fundamentais para práticas de codesign consideram aspectos de uma relação horizontal e democrática, entre designer e comunidade, são eles:

A **valorização dos valores locais** e atenção ao contexto. Outro ponto que foi considerado na construção desses parâmetros de análises foram as questões sobre a inclusão como: **qualidade de vida**, o quanto as ações têm potencial para a uma melhoria efetiva nesse quesito; **desenvolvimento humano**, quais ações o design pode exercer na melhoria desse quesito; e **equidade**, capacidade dos processos de design incluírem os indivíduos em suas particularidades.

Além disso, foram considerados na construção dos parâmetros os processos democráticos na relação entre o design e a comunidade, como: **autonomia**, capacidade de os indivíduos conseguirem realizar atividades de maneiras autônomas; **construção do conhecimento**, capacidade dos indivíduos desenvolverem relações com os conceitos aprendidos e, além disso, a capacidade de reaplicar esses conhecimentos; **tomada de decisão**, capacidade dos processos de design incluírem os indivíduos nas ações efetivas de resolução dos problemas; e por fim, **participação coletiva e colaborativa**, capacidade de inclusão dos indivíduos nas ações de design de forma a colaborar com esses processos.

Outros indicadores importantes na construção desses parâmetros de análises foram a relação dessas atividades com a **sustentabilidade** e sua relação com aspectos econômicos, ambientais e sociais.

Esses parâmetros estão presentes nas dimensões sociais e projetuais do design e são uma primeira análise das possibilidades do design no processo de sistematização dos dispositivos de design com finalidade de resolução de problemas de comunidades em contextos sociais frágeis. Todos esses critérios servem para identificarmos ações de design que tendem a ser mais democráticas e horizontais, o intuito não é elencá-los de maneira isolada, mas sim de forma conjunta.

Outro ponto de análise, considerado nessa relação entre designer e comunidade, foram os aspectos macro e micropolíticos das metodologias de design em comunidades com contextos sociais frágeis. Esses pontos de análises foram construídos com base no pensamento de Rolnik (2018) ao analisar a constituição das ações macro e micropolíticas do capitalismo cognitivo sobre a vida dos sujeitos e como elas acontecem. Suely Rolnik (2018), cria meios para diferenciação das formas de resistência, a essas forças do capital cognitivo, classificando-as como insurgências, ou seja, uma ação contrária a uma ordem estabelecida. A autora, Suely Rolnik (2018), realiza essa análise por pontos como:

- O **foco**, no aspecto macropolítico diz respeito a Assimetria das relações de poder (classes sociais, raça, gênero, religião, etc.) e no aspecto micropolítico como a força vital, do sujeito, é abusada pelo capital cognitivo.

- **Agentes em potencial**, macropoliticamente identificados como aqueles que ocupam posições subalternas na trama social e assim a falta de direitos gera a vontade de mudança. O aspecto micropolítico diz respeito a como o sujeito tem sua força vital reduzida e como ele utiliza a sua subjetividade para decidir sobre sua potência de criação, além de como ele se torna agente nessa esfera independente do lugar que o sujeito exerce na cartografia social, econômica e cultural.
- De maneira macropolítica, **o que move esses agentes**, e a vontade de “denunciar” as injustiças sofridas para conscientizar a sociedade buscando mobilizar por meio da identificação e levando-as a agir na mesma direção. Nesse quesito o aspecto micropolítico tem relação com a preservação da vida diante das injustiças que ele sofre. Assim, criam formas de experimentação e alternativas de futuros, impactando outros indivíduos por ressonância.
- O aspecto da **intenção**, tem como fator macropolítico, a intenção de empoderar o sujeito libertando-o da opressão política, da exploração econômica e da exclusão social; gerando uma redistribuição mais igualitária das posições de poder para a instauração de um Estado mais democrático. No aspecto micropolítico, o objetivo é potencializar a vida dos sujeitos, ou seja, fazer com que ele reaproprie sua potência criativa de vida. Isto acontece por meio da reapropriação da linguagem (verbal, visual, gestual, existencial, etc.), implica em habitar a linguagem no plano de expressão do sujeito e do plano extra sujeito. Esse processo cria uma experimentação ativa, desse sujeito, no mundo e da forma como ele se expressa e cria palavras, imagens, gestos, modos de existir, etc.
- Com relação ao **modo de operação** entre os agentes de maneira macropolítica, essa relação acontece por negação, por meio do combate aos opressores e as leis que sustentam as injustiças. Cria-se então, uma busca por uma redistribuição dos lugares de poder na sociedade. Já, no aspecto micropolítico, acontece pela afirmação, a fim de diminuir o impacto da injustiça no âmbito da subjetividade do sujeito. Reafirmando os desejos, maneiras de ser, agir e existir dos sujeitos.
- Por fim, o **modo de cooperação** entre os sujeitos são vistos por uma reconhecimento indenitária e a organização dos grupos. Reconexão da experiência subjetiva da pessoa. A cooperação que cria uma força de pressão para viabilizar mudanças efetivas nas relações de poder na sociedade criando maneiras de exercer a cidadania. Já no aspecto micropolítico, os sujeitos cooperam por ressonâncias e frequências de afetos para a construção de um comum por meio da busca por uma mesma ética.

Na tese apresentada pelo autor, cria-se uma correlação entre esses aspectos de análises macro e micropolíticos com as visões e práticas do design no contexto de participação em espaços de cidadania insurgente, onde os critérios macropolíticos possuem relação direta com as práticas do grupo e do coletivo e os critérios micropolíticos têm relação com os aspectos subjetivos dos sujeitos envolvidos nos processos de participação coletiva e criativa.

Quadro 1 – Os parâmetros de insurgência macro e micropolítica de Rolnik (2018) pelos aspectos da prática de design participativo em locais de cidadania insurgente

Pontos de análises	Macropolítica	Micropolítica

<b>Foco</b>	Metodologias que busquem a redução da desigualdade na sociedade, seja, por quaisquer dos parâmetros (raça, sexualidade, questões econômicas, classes sociais, etc.).	Ações de design que ampliem o contexto dos sujeitos. Diminui a relação de poder. Aumente o desejo de mudança e criação de novas realidades possíveis.
<b>Agente em Potencial</b>	Metodologias, ferramentas de design que redefinam a posição das pessoas na solução de problemas, já que a força de mudança está nas pessoas.	Maneiras de trabalho que favoreçam o entendimento da potência criadora de cada indivíduo. Oficinas criativas, de construção individual e coletiva que tenham como norte a percepção de integração do indivíduo com o seu território e com a valorização do seu local.
<b>O que Move os Agentes</b>	A possibilidade de diminuir injustiças sociais e gerar um discurso sobre novas possibilidades de inclusão social pelo design.	Ações de design se movem mais na direção do empoderamento do indivíduo, por meio do desenvolvimento da autonomia de criação e desenvolvimento de linguagens que reafirmam seu lugar no território e no espaço onde vive.
<b>Intenção</b>	a projeção da comunidade e do trabalho realizado ali. Mostrando o quanto a criatividade e a expressão desses sujeitos têm valor e o quanto eles são capazes de modificar a sua realidade, levando-os a ocupar lugares que antes eram negados a eles.	Ferramentas e mecanismos de design que sejam capazes de fazer que os indivíduos possam expressar sua linguagem (verbal, visual, gestual, existencial, etc.). Além de formas de evidenciar essa produção de linguagem de maneira que eles possam experimentá-la no plano do sujeito e extra sujeito.
<b>Modos de Operação</b>	ações que busquem parcerias que coloquem esses projetos ou ações em novos patamares de convivência ou existência dentro da sociedade podem funcionar no nível macropolítico.	Ações metodológicas que sejam participativas, cocriadas e geridas na relação entre designers e não designers (pessoa não treinada em design). Desenvolver maneiras coletivas, colaborativas e horizontais para dissolver as relações de poder e que potencializar a criatividade dos beneficiários dos projetos.
<b>Modos de Cooperação</b>	criar dinâmicas que possibilitem o trabalho coletivo e colaborativo para organização do grupo. Divisão	A construção de um pensamento comum. Processos de design mais horizontalizados e relações de poder

	de tarefas e redistribuição do poder de decisão.	sejam distribuídas.
--	--	---------------------

Fonte: desenvolvido pelo autor.

Na tese em questão, essas análises foram feitas em dois estudos de caso, iremos apresentar aqui um deles que diz respeito a prática realizada pelo autor com um grupo de mulheres voluntárias do Centro de Integração Social Francisco Cândido Xavier, também conhecido como Casa do Caminho, localizado no bairro Santo Antônio da Barra, na cidade de Pedro Leopoldo em Minas Gerais, no período de agosto a novembro de 2020<sup>1</sup>.

## 5 Prática da pesquisa

A instituição atua na ação social por muitos anos. Basicamente sempre funcionou como um centro de apoio à comunidade na assistência de necessidades básicas principalmente alimentação e vestuário, que são doados por pessoas e empresas da cidade. Atualmente, após uma reforma, a Casa do Caminho, conta com uma boa estrutura física, com uma cozinha industrial ampla, salas de costura, sala de práticas artesanais.

A proposta da casa é de utilizar os espaços que existem e investir em um projeto maior chamado Programa de Educação Complementar cujo objetivo é o atendimento de alunos da Escola Municipal Santo Antônio da Barra e suas famílias em regime de contra turno. Além de atuar na educação por práticas pedagógicas mais inclusivas e democráticas pretende-se desenvolver a ludicidade durante esse processo. A inclusão da família seria a partir de atividades de fortalecimento de vínculos, capacitação profissional e atividades que possam gerar renda.

Algumas áreas, de atuação da casa, já contavam com projetos em andamento. É o caso da ACEA – Área Coletiva de Experiência Agroecológicas que já realizava atividades em colaboração com a Escola Municipal, vizinha a instituição, com ações educativas a partir dos conhecimentos e saberes agroecológicos. A Cozinha Comunitária, também já conta com atividades, um grupo de senhoras da comunidade fabricava doces que eram vendidos na cidade garantindo recursos financeiros para manutenção do espaço. As salas de costura e artesanatos, eram equipadas com máquinas industriais disponíveis para o uso pelas voluntárias na confecção de produtos que eram vendidos para auxílio na renda da casa.

A prática do doutorado foi realizada nesse contexto, onde além de auxiliar no desenvolvimento das ações das voluntárias, teve-se uma oportunidade de colocar em prática as metodologias participativas de design e posteriormente suas análises com os referidos critérios já mencionados.

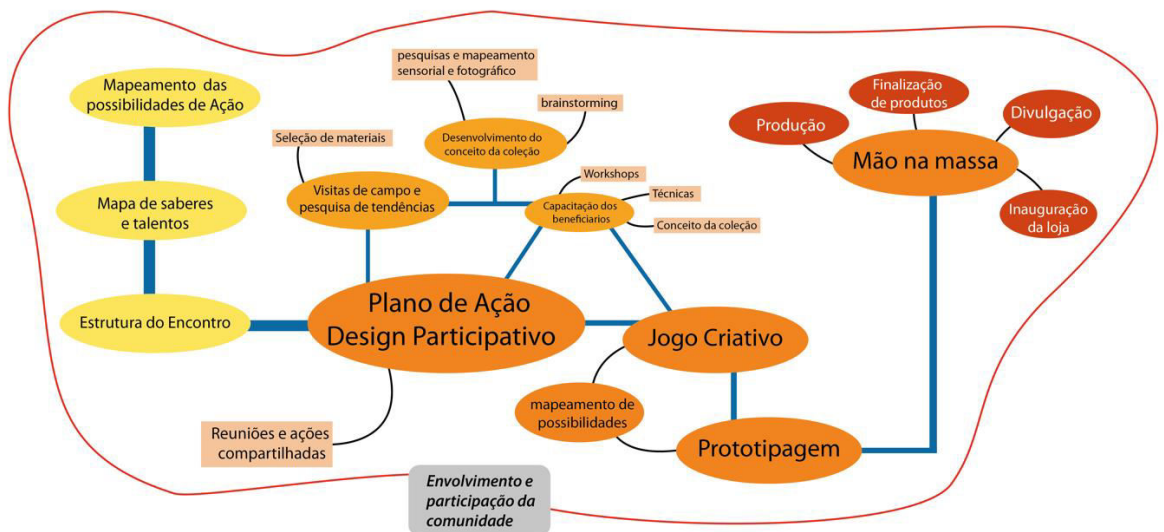
Abaixo apresentamos o modelo metodológico utilizado durante a prática. A proposta de desenhar um esquema metodológico se dá para que as etapas possam ser verificadas de uma

---

<sup>1</sup> os encontros aconteceram logo após a primeira onda da Covid-19, onde as restrições sanitárias estavam flexibilizadas na cidade e permitiam encontros de pessoas, foram seguidas as normas de segurança sanitária determinadas pela organização mundial de saúde.

maneira mais prática, não necessariamente, as ações aconteceram de maneira linear, muitas delas foram simultâneas em alguns momentos.

Figura 2 – Modelo metodológico utilizado na prática de pesquisa com o grupos de voluntárias da Casa do Caminho



Fonte: desenvolvido pelo autor.

Basicamente o grupo foi formado por voluntárias da Casa do Caminho e as etapas que se seguiram foram um momento de mapear as oportunidades. Percebemos que muitas dessas senhoras já atuavam com práticas artesanais e estavam dispostas a auxiliar na criação de produtos para fortalecer a renda do espaço. A partir de então foram mapeados os saberes e os talentos de cada voluntária, levando-se em conta o que cada pessoa sabia ou tinha interesse em fazer. E então construímos a estrutura dos encontros e definimos dias e horários de funcionamento.

A partir disso foi estabelecido um plano de atuação por meio do design participativo onde diversas ações foram feitas: visitas a ambientes que pudessem inspirar na criação, seleção de materiais (a casa tinha um número grande de doações de materiais), pesquisas de referências e capacitação dessas voluntárias por oficinas (foram feitas oficinas de pintura, carimbos e elas tiveram um curso de corte e costura).

As etapas de criação aconteceram por meio de jogos criativos onde cada voluntária contribuía com algo para o processo de criação, a todo momento o processo era revisto e fomos desenvolvendo mapeamentos de novas possibilidades de criação de produtos. A etapa de prototipagem foi realizada em conjunto com as voluntárias, onde se definiram modelos, cores e técnicas utilizadas para cada produto.

O processo de mão na massa foi realizado praticamente pelas voluntárias, elas ficaram responsáveis pelo corte dos tecidos, pintura das peças, produção e acabamento.



No meio do processo, as voluntárias questionavam aonde iriam vender os produtos. Em conjunto com a presidência da Casa do Caminho, decidiu-se criar uma loja para venda dos produtos. Essa loja, tem como sede um espaço coletivo de arte e artesanato, na cidade de Pedro Leopoldo, denominado Quintal Coletivo.

Nesse espaço, já atuavam o autor desse artigo, e mais uma voluntária do projeto e artesã. Criada essa parceria utilizou-se um espaço do Quintal Coletivo para estruturar a loja que mais tarde recebeu o nome de Coisas do Caminho, fazendo alusão ao nome da instituição Casa do Caminho.

A loja, Coisas do Caminho se estabeleceu como sendo uma loja coletiva e colaborativa que traz, além dos produtos das voluntárias da Casa do Caminho, os produtos dos artesãos do Quintal Coletivo e também de vários outros artesãos da cidade de Pedro Leopoldo que foram convidados a expor seus produtos a venda. Cada artesão paga um valor simbólico pela utilização de um espaço na loja, apenas para a manutenção da loja, não há a ideia de se ter lucro com esse aluguel do espaço.

Em novembro de 2021 a loja completou um ano e, atualmente, está em pleno funcionamento contando com a participação de 17 colaboradores, além dos produtos das voluntárias. A gestão da loja no primeiro ano foi realizada pelos gestores do espaço Quintal Coletivo e atualmente é realizada por um grupo gestor formado pelos colaboradores da loja.

Abaixo conseguimos ver um esquema que mostra os critérios e parâmetros de análises feitas a partir da participação do design em locais de cidadania insurgente.

Figura 4 – Análises do modelo metodológico usado na prática com o grupo de voluntárias da Casa do Caminho



Fonte: desenvolvido pelo autor.



Em roxo temos as etapas do modelo metodológico utilizado durante a prática que mais apresentaram características horizontais e democráticas em sua aplicação. Em laranja temos os critérios de avaliação relacionados a relação horizontal e democrática entre designers e comunidade. São os critérios que consideram o nível de participação da comunidade durante as metodologias e o seu nível de autonomia ou tomada de decisão durante esse processo.

Já em verde escuro temos os critérios macropolíticos relacionados às ações de design nos espaços de cidadania insurgente. Estes critérios são relacionados a percepção do grupo, ou seja, o quanto podemos considerar que essas etapas metodológicas influenciaram o grupo a ter ações macropolíticas com relação a sua percepção de influência do capital sobre suas vidas e ainda como eles resistem a isso.

Por fim, em verde claro, temos os critérios micropolíticos para essas práticas metodológicas. Estes critérios são relacionados a como essas metodologias auxiliaram os indivíduos a perceber e desenvolver suas subjetividades, e ainda, como diante disso eles são capazes de reagir micropoliticamente resistindo as forças invisíveis do capital cognitivo.

De maneira geral podemos dizer que o modelo metodológico e sua aplicação apresenta muitas etapas com resultados satisfatórios para a questão de práticas democráticas e horizontais, pois, quase todas apresentam algum dos critérios que consideram esses fatores. Pelo menos três delas (mapa de saberes e talentos; capacitação dos beneficiários; e mapeamento de possibilidades) apresenta mais de um dos critérios para condições democráticas e horizontais.

Com relação aos aspectos macropolíticos da prática do design em locais de insurgência, as etapas com características de inclusão do grupo foram contempladas. A etapa de mapeamento de possibilidade tem exatamente o propósito de perceber o grupo e entender quais as possibilidades de ação desse grupo diante do que eles estão fazendo. Sendo, portanto, uma etapa que considera a divisão de tarefas e redistribuição do poder para os sujeitos na medida em que eles decidem que caminho tomar no processo metodológico. Além disso, essa é uma etapa onde não há distinção das pessoas com relação à raça, sexualidade ou questões econômicas, todos participam de maneira igual. Um outro exemplo, da questão macropolítica é a etapa de mão na massa, onde o grupo é levado a participar como agentes em potencial, mostrando que essa metodologia redefine a posição dos sujeitos na solução dos problemas.

Com relação aos aspectos micropolíticos da prática do design em locais de insurgência, podemos destacar, por exemplo, a etapa metodológica de capacitação dos beneficiários, que é contemplada por três quesitos, foco, agente em potencial e intenção. Com relação ao foco, esta é uma abordagem metodológica que busca de fato a redução de desigualdades principalmente em relação aos saberes. Em relação ao sujeito agir como um agente em potencial, esta metodologia busca, ferramentas de design que redefinam a posição das pessoas no processo de criação na medida em que ao gerar autonomia para processos de criação e tomada de decisão o sujeito consegue criar maneiras de se ver no mundo. Por fim, com relação à intenção, os sujeitos são considerados em sua criatividade e potência criativa mostrando que podem ocupar lugares que antes eram a eles negados.

Portanto, é possível perceber que os parâmetros de análises construídos dão conta de estabelecer uma relação de autonomia do grupo e seus processos de crescimento com relação a aspectos macropolíticos e de resistência aos processos limitadores do capitalismo cognitivo. Também apresentam efeitos com relação aos impactos subjetivos dos sujeitos criando maneiras de resistência às forças de subjetivação do capital sobre essas vidas.

## 6 Considerações finais

O design é um agente que possibilita modificações no ambiente e na relação dos indivíduos com ele, criando alternativas de humanização da tecnologia sendo também um agente cultural e econômico.

Nesse perspectiva, pensar a inclusão social, por meio do design, torna-se possível, pois, o design é também constituído pelo campo social. As iniciativas de design que envolvem o processo de inclusão consideram aspectos como autonomia dos indivíduos, qualidade de vida, desenvolvimento humano e equidade.

A partir dessas abordagens surgem inúmeras maneiras de trabalho dentro do campo do design com o social, design social, design participativo, design colaborativo, codesign, etc., todas elas têm o indivíduo no centro das ações e suas potencialidades criativas como possibilidades para inovação social.

No entanto, a pergunta que fica é o que cabe ao design diante desse novo cenário e futuro possível? Acreditamos que o design sendo um processo de interação social inevitavelmente possui em si dimensões sociais que abarcam e regem suas ações o que estamos em busca de aprender é como aliar essas demandas aos aspectos e decisões de projeto.

Acreditamos que é na intercessão das dimensões sociais e projetuais que encontramos os dispositivos de design para a solução de demandas sociais, pois, no contexto social complexo convivem tanto os problemas como suas soluções. Nesse sentido, acreditamos que o design possui ferramentas e métodos mais humanizados que sejam capazes de criar o processo de tradução desses problemas em soluções possibilitando assim uma sistematização de soluções possíveis.

Esse processo de tradução de soluções e sistematização terá mais relevância quando considerar maneiras mais democráticas e colaborativas para que, de fato, as mudanças aconteçam e os indivíduos possam apropriá-las para si. As práticas criativas coletivas têm-se mostrado promissoras para o enfrentamento aos desafios sociais urgentes e, consequentemente, suas resoluções. Isto pode ser visto em inúmeras ações em cidades pelo mundo.

## 7 Referências

ACOSTA, A. **O Bem viver**: uma oportunidade para imaginar outros mundos. Tradução: Tadeu Breda. São Paulo, ed. Elefante, 264.p.

BINDER, T; BRANDT, E.; EHN, P.; HALSE, J. **Democratic design experiments: between parliament and laboratory**. Codesign. 11. 1-14. 2015.

CERTEAU, M. **A Invenção do Cotidiano**: Artes de fazer. 18 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.

CIPOLLA, Carla; "Ecovisões sobre Design para inovação social", p. 83 -86. In: **Ecovisões projetuais: pesquisas em design e sustentabilidade no Brasil**. São Paulo: Blucher, 2017.

DEL GAUDIO, C. **Design Participativo e inovação social**: a influência dos fatores contextuais / Chiara Del Gaudio ; orientador: Alfredo Jefferson de Oliveira ; orientador: Carlo Franzato. – 2014.

FUAD-LUKE, A. **Design Activism:** beautiful strangeness for sustainable world. London: EarthScan. 2009.

GAUDIO, C. D.; FRANZATO, C.; OLIVEIRA, A. J. DE. **Co-design for democratising and its risks for democracy.** CoDesign, p. 1–18, 20 dez. 2018.

HOLSTON, J. **Cidadania insurgentes:** Disjunções da democracia e da modernidade no Brasil. São Paulo: Companhia das Letras, 2013.

MANZINI, E.; MARGOLIN, V. **Open Letter to the Design Community:** Stand Up for Democracy. 2017.

MANZINI, Ezio. **Quando todos fazem design:** uma introdução ao design para a inovação social. São Leopoldo, RS. – UNISINOS, 2017.

MULLER, M. **Participatory Design:** the third space. In. the human-computer interaction handbook, L. Erlbaum Associates Inc. Hillsdale, NJ , USA, pp. 1051-1068. 2003.

MOUFFE, C. **Por um modelo agonístico de democracia.** Revista de Sociologia e Política, v. 25, n. 25, p. 11–23, nov. 2005.

ROLNIK, Suely. **Esferas da Insurreição:** notas para uma vida não cafetinada / Suely Rolnik - São Paulo: n-1 edições, 2018, 208p.

SANDERS, E.B.-N.; STAPPERS, P. J. **Co-creation and the new landscapes of Design,** [S.l.: s.n.], 2008.

SANDERS, Elizabeth; STAPPERS, Pieter. **Co-creation and the new landscapes of design** In: CoDesign: International Journal of CoCreation in Design and the Arts, Volume 4, número1, p.5-18, 2008.

SENNET, R. **O artífice.** 2 ed. Rio de Janeiro: Record, 2009. 362p.