

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
AGEUFMA – AGÊNCIA DE INOVAÇÃO, EMPREENDEDORISMO,
PESQUISA, PÓS-GRADUAÇÃO E INTERNACIONALIZAÇÃO
CCET – CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E TECNOLOGIAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN
MESTRADO EM DESIGN**

FLAVIA HELENA MELLO MORAES CORREIA

PROJETO COMUNITÁRIO: uma análise a luz do Design Participativo

São Luís
2022

FLAVIA HELENA MELLO MORAES CORREIA

PROJETO COMUNITÁRIO: uma análise a luz do Design Participativo

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal do Maranhão, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Design. Linha de Pesquisa: Design, Informação e Comunicação.

Orientadora: Profa. Dra. Rosane de Fátima Antunes Obregon.

São Luís
2022

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a). Diretoria Integrada de Bibliotecas/UFMA

Mello Moraes Correia, Flavia Helena.

Projeto Comunitário: Uma análise a luz do Design Participativo /
Flavia Helena Mello Moraes Correia. - 2022.

123 p.

Orientador(a): Rosane De Fátima Antunes Obregon. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-graduação em Design/ccet, Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2022.

1. Arte Urbana. 2. Desenvolvimento Local. 3. Design Participativo. 4. Projeto Comunitário. I. De Fátima Antunes Obregon, Rosane. II. Título.

FLAVIA HELENA MELLO MORAES CORREIA

PROJETO COMUNITÁRIO: uma análise a luz do Design Participativo.

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal do Maranhão, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Design. Linha de Pesquisa: Design, Informação e Comunicação.

Orientadora: Profa. Dra. Rosane de Fátima Antunes Obregon.

Aprovada em: 25 / 11 / 2022

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Rosane de Fátima Antunes Obregon (UFMA)
Orientadora

Profa. Dra. Ana Lucia A. O. Zandomenghi (UFMA)
AVALIADORA DO PROGRAMA

Prof. Dr. Bruno Serviliano Santos Farias (UFMA)
AVALIADOR DO PROGRAMA

Profa. Dra. Kátia Andréa Carvalhaes Pêgo (UEMG)
AVALIADOR EXTERNO

RESUMO

O Design para a inovação social é uma abordagem que trata de iniciativas de comunidades criativas que possam levar a uma descontinuidade dos padrões vigentes de produção e consumo. Nesse enfoque, a arte urbana vem sendo utilizada como estratégia e instrumento de reabilitação dos espaços públicos urbanos, especificamente aqueles com problemas de infraestrutura, sociais e econômicos. Entretanto, diante da globalização e da desterritorialização que se impõem, as dinâmicas da cultura são alteradas por processos globais, tornando-se indispensável compreender como o processo criativo de uma comunidade, poderá transformar o seu entorno. Assim, a presente pesquisa analisou como o design participativo pode auxiliar em projeto comunitário apoiado na arte urbana, como estratégia de desenvolvimento local. Por meio da base metodológica estruturada em uma pesquisa de caráter qualitativo, com viés exploratório-descritivo, aplicou-se o método investigativo composto por: Fase 1, Estudo de caso, familiarização; Fase 2, Estudo de caso, descoberta; e Fase 3, Estudo de caso, análise e triangulação de dados. Como conclusão da pesquisa, apresenta-se a criação de quatorze (14) recomendações com base no Design Participativo, para auxiliar em projetos comunitários apoiados na arte urbana, como estratégia de desenvolvimento local.

Palavras-chave: Design participativo. Arte Urbana. Projeto Comunitário. Desenvolvimento Local.

ABSTRACT

Design for social innovation is an approach that deals with initiatives by creative communities that can lead to a discontinuity in existing patterns of production and consumption. In this approach, urban art has been used as a strategy and instrument for the rehabilitation of urban public spaces, specifically those with infrastructure, social and economic problems. However, given the globalization and deterritorialization that are imposed, the dynamics of culture are altered by global processes, making it essential to understand how the creative process of a community can transform its surroundings. Thus, the present research analyzed how participatory design can help in community projects supported by urban art, as a local development strategy. Through the methodological basis structured in a qualitative research, with an exploratory-descriptive bias, the investigative method composed by: Phase 1, Case study, familiarization was applied; Phase 2, Case Study, Discovery; and Phase 3, Case study, data analysis and triangulation. As a conclusion of the research, we present the creation of fourteen (14) recommendations based on Participatory Design, to assist in a community project supported by urban art, as a local development strategy.

Keywords: *Participatory design. Urban art. Community Project. Local Development.*

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Compilação de palavras–chave dos trabalhos obtidos na RSL	25
Figura 2 – Síntese da RSL	26
Figura 3 – Síntese dos autores e conceitos da RSL	27
Figura 4 – Síntese das lacunas observadas na RSL	30
Figura 5 – Etapas Metodológicas	34
Figura 6 – Fundamentação teórica	38
Figura 7 – Macro Mural Pachuca.....	46
Figura 8 – Self Grupal ou Cultural	52
Figura 9 – Localização Projeto Cores da Vila	53
Figura 10 – Mural Cores da Vila - Artistas Rocha e Hagah	55
Figura 11 – Mural Artístico – Identidade visual Cores da Vila.....	56
Figura 12 – Reprodução Mural - Desenho livre	57
Figura 13 – Procedimento Metodológico	61
Figura 14 – Muralismo Projeto Cores da Vila	64
Figura 15 – Muralismo Projeto Cores da Vila	65
Figura 16 – Muralismo Projeto Cores da Vila	65
Figura 17 – Muralismo Projeto Cores da Vila	66
Figura 18 – Muralismo Projeto Cores da Vila	66
Figura 19 – Muralismo Projeto Cores da Vila	67
Figura 20 – Muralismo Projeto Cores da Vila	67
Figura 21 – Mural coletivo, realizado na comunidade, por artistas locais, com as informações sobre o Filme	71
Figura 22 – Finalização do Mural.	71
Figura 23 – Oficina de desenho para as crianças.....	72
Figura 24 – Autor Romildo Rocha	76
Figura 25 – Autor Romildo Rocha	77
Figura 26 – Autor Origes	77
Figura 27 – Autor Origes	78
Figura 28 – Autora Gê Viana.....	80
Figura 29 – Autora Gê Viana.....	80
Figura 30 – Autor Hagah	81
Figura 31 – Autor Hagah	82

Figura 32 – Autor Gaspar	83
Figura 33 – Autor Gaspar	84
Figura 34 – Mural coletivo	94
Figura 35 – Foto-elicitção – fotografias dos autores e suas respectivas obras.	95
Figura 36 – Aplicação de questionário	98
Figura 37 – Aplicação de questionário	98
Figura 38 – Painel demonstrativo da pesquisa	99
Figura 39 – Aplicação de questionário	100
Figura 40 – Aplicação de questionário	100
Figura 41 – Convergência conceitual do DP	112
Figura 42 – Conclusão da pesquisa	116

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Protocolo critérios de busca RSL.....	16
Quadro 2 – Associações de palavras-chaves.....	16
Quadro 3 – Resultados RSL - Conjunto de Consideração Inicial.....	17
Quadro 4 – Conjunto de Consideração Final - RSL em português	18
Quadro 5 – Conjunto de Consideração Final – RSL em inglês.....	18
Quadro 6 – CAPES – Artigos científicos selecionados	19
Quadro 7 – Colóquio Internacional de Design - Artigos científicos selecionados.....	21
Quadro 8 – P&D Design - Artigos científicos selecionados.....	23
Quadro 9 – Fases do processo de transformação de cidades.....	27
Quadro 10 – Fases do processo projetual.....	28
Quadro 11 – Quadro Conceitual.....	36
Quadro 12 – Da Tradição ao Propósito	43
Quadro 13 – Caracterização da Pesquisa	58
Quadro 14 – Procedimento Metodológico	60
Quadro 15 – Quadro de ferramentas.....	63
Quadro 16 – Protocolo de análise / Variáveis e polos do modelo analítico de Clive Ashwin (1979).....	73
Quadro 17 – Ficha de Análise	74
Quadro 18 – Classificação das postagens por categoria do perfil @coresdavila- Instagram	88
Quadro 19 – Resultado da entrevista semiestruturada.....	92
Quadro 20 – Síntese das contribuições do questionário.....	101

LISTA DE SIGLAS

CAPES	Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
CIDI	Congresso Internacional de Design da Informação
DP	Design participativo
IICA	Instituto Interamericano de Cooperação para a Agricultura
MOE	Movimento Ocupe Estelita
P & D Design	Pesquisa e Desenvolvimento em Design
RGS	Representação Gráfica de Síntese
RSL	Revisão Sistemática de Literatura

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
1.1	Delimitação do Problema de Pesquisa	13
1.2	Revisão Sistemática de Literatura (RSL)	15
1.2.1	Pergunta norteadora da Revisão Sistemática de Literatura	15
1.2.2	Critérios de busca da Revisão Sistemática de Literatura	15
1.2.3	Conjunto de Consideração Inicial	17
1.2.4	Conjunto de Consideração Final	17
1.2.5	Análise descritiva	19
1.2.6	Síntese da RSL	25
1.3	Questão de Pesquisa	30
1.4	Objetivos	31
1.4.1	Geral	31
1.4.2	Específicos	31
1.5	Justificativa	31
1.6	Fundamentação Teórica	33
1.7	Visão geral do método	33
1.8	Questões éticas	34
1.9	Aderência da pesquisa ao Programa de Pós-Graduação Mestrado em Design	34
1.10	Organização do Documento	35
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	36
2.1	Design	39
2.2	Design Participativo	40
2.3	Design Inovação e Comunidades Criativas	44
2.4	Design e Arte Urbana	46
2.5	Desenvolvimento Local	48
2.5.1	Comunidade e Self Grupal ou Cultural	51
2.6	Projeto Cores da Vila	53
3	METODOLOGIA DA PESQUISA	58
3.1	Caracterização da Pesquisa	58
3.2	Escopo da Pesquisa	60
3.3	Método de Investigação	60

3.4	Aplicação e descrição dos resultados do método	63
3.4.1	Fase 01	63
3.4.1.1	<i>Levantamento fotográfico</i>	64
3.4.1.2	<i>Entrevista</i>	68
3.4.1.3	<i>Observação participante</i>	70
3.4.2	Fase 2	72
3.4.2.1	<i>Análise pictórica das obras de mural</i>	72
3.4.2.1.1	<i>Síntese da Análise das obras</i>	85
3.4.2.2	<i>Arte Urbana e Instagram: uma análise comunicacional do Projeto Cores da Vila em rede social</i>	86
3.4.2.3	<i>Registro dos Murais na comunidade</i>	93
3.4.2.4	<i>Entrevista semiestruturada com moradores, utilizando Foto-elicitção</i>	94
3.4.3	Fase 3	97
3.4.3.1	<i>Aplicação de questionário</i>	97
3.4.3.2	<i>Triangulação dos resultados da pesquisa: Convergência com a base conceitual do Design Participativo (DP)</i>	101
3.4.3.2.1	<i>Levantamento fotográfico</i>	102
3.4.3.2.2	<i>Entrevista</i>	103
3.4.3.2.3	<i>Observação Participante</i>	106
3.4.3.2.4	<i>Análise pictórica das obras de mural</i>	107
3.4.3.2.5	<i>Análise comunicacional do Projeto Cores da Vila em rede social</i>	108
3.4.3.2.6	<i>Entrevista semiestruturada com moradores, utilizando fotoelicitção</i>	109
3.4.3.2.7	<i>Aplicação de questionário com moradores, organizadores e voluntários do projeto</i>	110
3.4.3.2.8	<i>Síntese da Triangulação</i>	110
3.4.3.2.9	<i>Criação das Recomendações</i>	113
4.	CONCLUSÃO	115
4.1	Estudos Futuros	117
	REFERÊNCIAS	118
	APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO	128
	APÊNDICE B – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO	129

1 INTRODUÇÃO

Iniciamos a contextualização da temática que circunscreve a presente pesquisa, destacando o papel fundamental das cidades como campo de atuação para o empreendedorismo, criatividade e inovação social, tornando-se o tecido de fundo para redesenhar e reinventar novos espaços de convivência e aprendizagem social.

Nessa linha, assume importância ações que visem a promoção do desenvolvimento local, pois os espaços urbanos são constituídos por diferentes atores que enfrentam desafios constantes nos âmbitos cultural, social, econômico, político e ambiental. Para exemplificar, citamos o Instituto Interamericano de Cooperação para a Agricultura (IICA), com sede em Brasília - DF, que atua em 34 países (IICA, 2021). A citada instituição atua em projetos de combate à pobreza, identificando vocações e propondo ações para formar os capitais: humano, social, político, cultural e ambiental, por meio da metodologia participativa visando promover o desenvolvimento local “sustentável”. Segundo Jara (2001, p. 245):

Não há o propósito de definir desenvolvimento, mas de apreender sobre o processo de construção social, no qual é preciso combinar, partindo da ação política, atividades que levam ao bem-estar econômico e equilíbrio ambiental, à equidade social, à identidade cultural e à satisfação das necessidades básicas.

Com o foco no capital social, é possível desenvolver capacitações com abordagem metodológica baseada na mediação, como fonte para esclarecer e resolver as contradições do território. Assim, trabalha-se o despertar da comunidade, por meio da sensibilização, da troca de experiências e da reflexão conjunta sobre problemas, sonhos, visões de futuro e definições de ações estratégicas.

No universo da discussão do urbanismo contemporâneo, está o expressivo crescimento populacional, que ocorre de forma desordenada e sem um apoio eficiente da gestão pública (ZANELLA *et al.* 2020). Portanto, torna-se vital considerar o fortalecimento do tecido social, visto que os sentimentos de identidade, pertencimento e responsabilidade são colocados por Jara (2001) como fator de favorecimento para melhores condições na realização de projetos comuns.

No Maranhão, o IICA (2021) trabalhou com comunidades vulneráveis por razões de pobreza e de etnia – afrodescendentes, quilombolas e indígenas. As especificidades culturais dessas comunidades levaram à adaptação das metodologias de capacitação trabalhadas pelo IICA. O capital cultural passou a ser elemento

norteador, para o mapeamento e condução dos processos participativos de elaboração do plano de desenvolvimento territorial.

Nesse escopo, os pesquisadores Lopes, Sachs e Dowbor (2010, p. 21-22) afirmam que: “Já se foi o tempo em que se acreditava em projetos paraquedas: o desenvolvimento funciona quando é participativo, com um razoável equilíbrio entre fomento externo e a dimensão endógena do processo”. Dessa forma, afiançam os autores que o desenvolvimento local está diretamente relacionado ao capital social, ao resgate de identidade, ao nível de felicidade e não necessariamente à visão capitalista de crescimento econômico.

Manzini (2008) denomina de comunidades criativas os grupos de cidadãos inovadores que se organizam para resolver um problema ou para abrir uma nova possibilidade e, ao fazê-lo, dão um passo significativo no processo de promoção da sustentabilidade social e ambiental. A inovação social é uma abordagem do design, voltada a iniciativas de comunidades criativas que promovam a descontinuidade dos processos vigentes de produção e consumo da sociedade.

A cooperação comunitária é uma estratégia importante para o desenvolvimento e formação de capital social, de modo que Sen (2010, p. 34) expressa que “[...] devemos ser responsáveis uns pelos outros e as organizações voluntárias encontram seu ponto de sustentação na confiança recíproca existente entre seus integrantes e na confiança que a sociedade nela deposita.”

A compreensão dos conceitos de localidade, territorialidade e comunidade podem contribuir para novas abordagens no design, como enfatiza Sanders (2002 *apud* MIRANDA; SANTOS; NORONHA, 2019, p. 5):

Quando afirma que a experiência participativa não é um método em si, nem um grupo de metodologias, e sim uma compreensão, mentalidade, uma atitude para com as inclusões entre os sujeitos. Para além, é acreditar que todos possuem uma contribuição a estabelecer nos processos de design.

A arte urbana projeta-se como estratégia e instrumento de ressignificação dos espaços públicos que apresentam problemas de infraestrutura, sociais e econômicos. Como afirma Rosa (2009, p. 981)

[...] a arte pública apresenta-se como um grande meio de provocar uma reflexão construtiva, tendo como objetivo a valorização do diálogo, o respeito às comunidades e a troca de informações culturais. Para além em comunidades onde as manifestações artísticas como o

muralismo estão presentes é possível elevar e despertar sentimentos nos usuários.

O uso e a apropriação do espaço público associados ao sentimento de identidade e pertencimento podem impulsionar o desenvolvimento local, trazendo benefícios como: apoio às economias locais, fomento turístico, aumento da segurança, melhoria na qualidade do convívio social, valorização da relação de vizinhança, identificação de talentos dos moradores e promoção de atividades interculturais.

Nessa linha, a presente pesquisa reflete questionamentos sobre os conceitos de desenvolvimento local, processos participativos, projetos comunitários e arte urbana. Busca-se compreender como o Design pode contribuir para a construção de ações interdisciplinares para soluções de problemas complexos da atualidade.

Diante desse contexto, emergem pontos relevantes para a investigação do papel do Design em projetos comunitários. Assim, no próximo subitem, é descrita a delimitação do problema de pesquisa.

1.1 Delimitação do Problema de Pesquisa

As questões sociais e ambientais poderão liderar novos paradigmas no século XXI. Tal assertiva, ressalta a necessidade de cooperação e formas inovadoras de diálogo e produção cultural, que permitam soluções baseadas em conhecimento e potencialidades, revelando assim um desafio sistêmico para uma nova gestão da sociedade, a qual possa proporcionar resultados comprometidos com práticas eficientes de conservação ambiental.

Nesse contexto, Lopes *et al.* (2014, p. 39) apontam os principais eixos de mudança e as possíveis convergências de ação, pois

O que temos pela frente é um imenso esforço planetário de agregação de forças, de articulação em rede, de aprofundamento da compreensão dos desafios, de ampla comunicação, visando gerar uma massa crítica de conhecimento por parte dos mais variados atores sociais.

Para enfrentar tamanho desafio almeja-se a construção de uma nova cultura política, visando uma ruptura do ciclo da pobreza e da desigualdade. Souza e Furtado (2004) sugerem que há necessidade de compreender as vinculações entre racismo e desenvolvimento, assim como entre as questões de etnia, gênero e exclusão social, visto que estes vínculos consolidam os empecilhos para a igualdade de

oportunidades.

Neste processo de inclusão e construção social, Jara (2001, p. 245) propõe “[...] combinar, partindo da ação política, atividades que levem ao bem-estar econômico e equilíbrio ambiental, à equidade social, à identidade cultural e à satisfação das necessidades básicas”. O capital social atua como uma força motora do desenvolvimento, nesse sentido, Sen (2010, p. 343) argumenta que “[...] o voluntariado é desencadeante de círculos virtuosos em termos de valores éticos, educação para a cidadania e condutas de associatividade. Trata-se de um construto direto de capital social.”

Para Lopes *et al.* (2014, p. 63), “[...] o desenvolvimento local permite a apropriação efetiva do desenvolvimento pelas comunidades e a mobilização dessas capacidades é vital para um desenvolvimento participativo”, complementando Sachs (2014, p. 111) ao afirmar que: “[...] a sustentabilidade começa com a inclusão e o desenvolvimento social [...]”.

Diante do exposto, percebe-se como a educação em todos os seus aspectos constitui uma fonte importante de poder para comunidades menos favorecidas. Representa o ponto de partida para a organização, a integração e a mobilização social, que formam a base do desenvolvimento. Segundo Lave (1988), antropóloga, criadora da Teoria da Cognição Situada, a cognição é um verdadeiro fenômeno social e concebe o processo de aprendizagem como elaboração do ambiente sociocultural interativo.

O processo participativo implica no fortalecimento do capital social que está diretamente ligado à cultura. Dentro de uma sociedade, a confiança nas relações interpessoais, a capacidade de associatividade, a consciência cívica e os valores éticos são componentes decisivos para o desenvolvimento e para a democracia.

Como complementa Sen (2010, p. 308) “A cultura é o substrato de um dos capitais de maior importância para a sociedade [...]”. E o autor segue afirmando que é fundamental que a juventude seja incorporada às políticas públicas para construção de um modelo de desenvolvimento sustentável.

Nesse contexto, observa-se a cultura como um potencializador do capital social e a arte como uma importante possibilidade de ferramenta de transformação social, pois como afirma Rosa (2009, p. 981):

A potencialidade desta manifestação artística que se caracteriza por confrontar e expor os problemas da sociedade proporciona a

comunicação e o diálogo, próximo ao público, o que amplia seu impacto e promove a consciência social e ativação dos espaços.

Na perspectiva de Knauss (2009), a arte pública provoca uma reflexão construtiva, valoriza o diálogo e o respeito às comunidades e à cultura. Nas comunidades em que a arte urbana está presente é possível elevar e despertar sentimentos de colaboração e parceria entre as pessoas envolvidas.

Nesse alinhamento introdutório da presente pesquisa e visando aprofundar a delimitação do problema de estudo, foi aplicada a metodologia da Revisão Sistemática de Literatura (RSL), descrita a seguir.

1.2 Revisão Sistemática de Literatura (RSL)

A Revisão Sistemática da Literatura (RSL), como afirmam Crossan e Apaydin (2010), é um método científico que permite delimitar o tema de estudo partindo do levantamento teórico de pesquisas afins, com o objetivo de construir uma base de dados que possibilite mapear evidências sobre um estudo em questão. Segundo Obregon, Vanzin e Ulbricht (2015) a RSL é uma revisão planejada em etapas sistemáticas com o intuito de responder à uma questão específica.

Com o objetivo de delimitar o problema da pesquisa, adotou-se a metodologia de RSL, como ponto de partida para reunir o estado da arte sobre o tema, em concordância com as bases de dados definidas no protocolo da busca. Assim, foi necessária a definição de uma sequência lógica de ação, a qual é estruturada em etapas distintas, segundo o protocolo (CROSSAN; APAYDIN, 2010) adotado.

1.2.1 Pergunta norteadora da Revisão Sistemática de Literatura

De que forma as estratégias do Design Participativo podem ser aplicadas para auxiliar em projeto comunitário apoiado na arte urbana?

1.2.2 Critérios de busca da Revisão Sistemática de Literatura

A RSL compreendeu artigos publicados no período de 2015 a 2020, configurando um período de 05 anos (cinco anos). A escolha desse intervalo é justificada pela evolução da realização e divulgação das pesquisas no meio científico e tecnológico. As buscas foram realizadas nas bases de dados: Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), Colóquio Internacional de

Design, Pesquisa e Desenvolvimento em Design (P & D Design) e Congresso Internacional de Design da Informação (CIDI). O Quadro 1 ilustra o protocolo com os critérios de busca da RSL.

Quadro 1 – Protocolo critérios de busca RSL

Base de dados	CAPES, Colóquio Internacional de Design, P & D Design e CIDI
Tipo de documento	Artigo científico
Área de concentração	Design sistêmico, design participativo, design social
Período	2015 a 2020 (05 anos)
Idioma	Português e inglês
Crítérios inclusão	Pesquisas que relacionem arte urbana, design sistêmico, design social ou design participativo.
Crítérios exclusão	Pesquisas que tratem isoladamente de arte urbana ou que não apontem dados relacionados ao design.

Fonte: Elaborado pela autora

As palavras-chaves elencadas para buscas nas bases citadas em português foram: Arte Urbana, Muralismo, Design Participativo (DP), Design Social e Design Sistêmico; e para o idioma inglês: *Urban Art*, *Muralism*, *Participatory Design*, *Social Design* e *Systemic Design*. No Quadro 2, seguem seis (06) associações realizadas entre as palavras-chaves, nos idiomas português e inglês, definidas para busca nas citadas bases de dados.

Quadro 2 – Associações de palavras-chaves

Português	Inglês
# 01 muralismo e design participativo	# 01 muralism and participatory design
# 02 muralismo e design social	# 02 muralism and social design
# 03 muralismo e design sistêmico	# 03 muralismo and systemic design
# 04 arte urbana e design participativo	# 04 urban art and participatory design

# 05 arte urbana e design social	# 05 urban art and social design
# 06 arte urbana e design sistêmico	# 06 urban art and systemic design

Fonte: Elaborado pela autora

Após a definição e as devidas associações das palavras-chave para busca, apresenta-se a compilação dos trabalhos obtidos na RSL.

1.2.3 Conjunto de Consideração Inicial

O Quadro 3 apresenta o Conjunto de Consideração Inicial ilustrando o quantitativo de pesquisas em português e inglês, obtido na busca sistemática nas quatro bases de dados utilizadas na RSL. Foi realizada a leitura dos títulos, das palavras-chave e dos resumos dos artigos, verificando a aderência inicial ao estudo.

Quadro 3 – Resultados RSL - Conjunto de Consideração Inicial

Base de dados	CAPEL	Colóquio Internacional de Design	P & D Design	CIDI	Quantitativo de resultados
Resultados encontrados	10	192	579	274	1055
Resultados selecionados	07	06	07	-	20
Resultados excluídos	03	186	572	274	1035

Fonte: Elaborado pela autora

1.2.4 Conjunto de Consideração Final

A partir do Conjunto de Consideração Inicial, foi realizada a leitura na íntegra dos artigos selecionados, aplicados os critérios de inclusão e exclusão definidos no protocolo, obtendo-se o conjunto de Consideração Final em português e inglês. O Quadro 4 apresenta os resultados ilustrando o quantitativo no idioma português.

Quadro 4 – Conjunto de Consideração Final - RSL em português

Palavras-chave e associações Português	Resultados			
	CAPES	Colóquio internacional de Design	P&D Design	CIDI
#01 muralismo e design participativo	-	-	-	-
#02 muralismo e design social	-	-	-	-
#03 muralismo e design sistêmico	-	-	-	-
#04 arte urbana e design participativo	-	02	02	-
#05 arte urbana e design social	-	01	04	-
#06 arte urbana e design sistêmico	-	-	-	-
Quantitativo por base de dados em português	-	03	06	-
Quantitativo total em português	09			

Fonte: Elaborado pela autora

O Quadro 5 apresenta o conjunto de resultados selecionados, ilustrando o quantitativo no idioma inglês.

Quadro 5 – Conjunto de Consideração Final – RSL em inglês

Palavras-chave e associações Inglês	Resultados			
	CAPES	Colóquio internacional de Design	P&D Design	CIDI
# 01 muralism and participatory design	-	-	-	-
# 02 muralism and social design	-	-	-	-
# 03 muralismo and systemic design	-	-	-	-
# 04 urban art and participatory design	-	-	01	-
# 05 urban art and social design	07	03	-	-

# 06 urban art and systemic design	-	-	-	-
Quantitativo por base de dados em inglês	07	03	1	-
Quantitativo total em Inglês	11			

Fonte: Elaborado pela autora

1.2.5 Análise descritiva

As pesquisas realizadas na base de dados CAPES, Colóquio Internacional de Design, P & D Design e CIDI retornaram um total de 1055 artigos, ao ser realizada inicialmente a leitura do título, das palavras-chave e do resumo, formando o resultado inicial, no que tange a relação entre as associações de palavras-chave definidas em português e em inglês, utilizadas como filtro da busca.

Após, aplicando os critérios de inclusão estabelecidos no protocolo de busca, dos 1055 artigos que formaram o resultado inicial, foram selecionados um total de 20 (vinte) artigos científicos circunscritos nas bases da CAPES, Colóquio Internacional de Design, P & D Design, excluindo-se a base de dados CIDI, por não ter sido selecionado nenhum trabalho. Sendo excluídos um total de 1035 resultados.

Com base nos 20 artigos obtidos no Conjunto de Consideração Final, sendo 09 (nove) produzidos em português e 11 (onze) em inglês, foi possível realizar a leitura na íntegra dessas produções textuais e identificar fragmentos importantes que puderam contribuir para análise e síntese da RSL. O Quadro 6 apresenta os fragmentos relevantes dos artigos obtidos na base de dados Capes.

Quadro 6 – CAPES – Artigos científicos selecionados

Títulos/autores	Fragmentos dos artigos selecionados
1. Analysis of ecological status of Iranian Garden towards development of sustainable urban landscape from the modern art approach (AHMADI; KIASHARI, 2018)	A paisagem urbana é um conceito que vai além de um problema de planejamento e projeto urbano, incluindo principalmente objetivos humanos e interações sociais entre as pessoas, assim como entre as pessoas e a cidade.

<p>2. Voices in the city. On the role of arts, artists and urban space for a just city (MÜLLER, 2019)</p>	<p>Destaca a importância do design para uma cidade diversa e em sua análise da ordem visual das cidades, argumentando que as intervenções artísticas são exemplos primordiais dos constantes processos de negociação que ocorrem nas cidades. Esses processos de negociação afetam as relações de poder da sociedade urbana e contribuem para a constituição das esferas públicas urbanas.</p>
<p>3. A esthetic Preference as Starting Point for Citizen Dialogues on Urban Design: Stories from Hammarkullen, Gothenburg (NIELSEN; WOODS; LERME, 2019)</p>	<p>Projeto de renovação do bairro, que permitiu ao município se concentrar no envolvimento e inclusão do cidadão. O engajamento mostrou a importância do projeto local para um grupo marginalizado de mulheres de origem somali.</p>
<p>4. Color as temporary tool of urban regeneration (BOERI; CALABI; BISSON, 2018)</p>	<p>Soluções de intervenção que abordem a problemática da regeneração urbana de locais críticos da cidade, potenciando as possibilidades de intervenção fácil, rápida e temporária por meio de uma relação de diálogo com as especificidades do território e as identidades locais.</p>
<p>5. <i>The role of durational art strategies in urban regeneration in Budapest</i> (TIHANYI, 2016)</p>	<p>As intervenções de arte pública tornam-se plataformas que permitem que as pessoas tenham um papel ativo na criação e formação de seu futuro, permitindo que os futuros elementos de design de paisagem / espaço público se tornem mais específicos do local e únicos.</p>
<p>6. <i>Expressing Community through Freedom Market and Visual Connections</i> (LARSON <i>et al.</i>, 2017)</p>	<p>Com base em uma parceria de pesquisa universidade / comunidade de longo prazo, este artigo examina como diferentes maneiras de conceituar, interpretar e produzir murais impactaram como uma comunidade urbana se via. Usando um projeto de pesquisa-ação participativa, pesquisadores universitários trabalharam ao lado de pesquisadores comunitários para documentar etnograficamente a transformação. Os resultados indicam que o projeto do mural construiu caminhos para a construção de relacionamentos e comunidade de maneiras que tornaram possível a transformação da vizinhança.</p>
<p>7. <i>'Dark' cities: The role of interdisciplinary work in learning and supporting marginal city spaces Urban</i> (HALLIGEY, 2021)</p>	<p>Enfatiza o papel do trabalho interdisciplinar na aprendizagem e no apoio a espaços urbanos marginais</p>

Fonte: Elaborado pela autora

Em seguimento, o Quadro 7 ilustra os pontos de destaque na contribuição das pesquisas obtidas na base de dados Colóquio Internacional de Design.

Quadro 7 – Colóquio Internacional de Design - Artigos científicos selecionados

Títulos dos artigos /autores	Fragmentos dos artigos selecionados
<p>1. A semiótica do design: a construção da identidade nos jovens do hip hop no Viaduto de Santa Tereza (CERQUEIRA; RIBEIRO, 2018)</p>	<p>Tem como foco a semiótica do design inserida na cultura do hip hop, público os jovens. Se apropria das dimensões simbólicas como forma de expressar suas identidades culturais e, mais que isso, como forma de comunicação. O design estabelece comunicação entre imaterial e material, uma ponte de informações, resinificando o modo de se fazer e de se entender um produto essa ressignificação cultural de cada sociedade e mesmo individual.</p>
<p>2. Alinhavando discursos: a atuação do designer junto às mulheres que bordam em São João dos Patos – MA (LIMA; PERPÉTUO; NORONHA, 2018)</p>	<p>As relações entre design e artesanato sempre estiveram presentes desde a formação de um pensamento em design, e, ainda hoje, devem ser discutidas e postas em questão sob os mais diversos pontos de vista, inclusive o social. Nesse sentido, entendemos que a partir do momento em que conquistamos a confiança dos artesãos, a formalidade é deixada de lado para que o respeito conduza o processo. E é nesse contexto que informações importantes são coletadas. Essa atuação do designer junto ao artesão é equiparada à atuação do design descrita por Patrocínio e Nunes (2015) ao relatar a intervenção do design no meio em que está inserido propondo o desenvolvimento local, baseando-se no envolvimento do usuário no processo de design em uma escada gradativa que começa do design para (exógeno), perpassa pelo design em (imersivo), design com (participatório) e design por (autônomo). E essa escala, chamada virtuosa, segue desde o estágio de dependência até o estágio de autonomia do design.</p>
<p>3. Design como ferramenta de ressignificação dos espaços públicos abertos por meio de práticas colaborativas utilizando os princípios da cultura Slow (VICTORIA; OURIVES; FIGUEIREDO, 2018)</p>	<p>Essa pesquisa teórica traz a reflexão de uma oportunidade para o design revitalizar, por meio das habilidades desenvolvidas por designers, espaços públicos em conjunto com as comunidades, pensando nas necessidades e no bem-estar das pessoas. Com a participação efetiva da comunidade, de forma colaborativa, monta-se um espaço que valoriza os costumes da comunidade e gera socialização e integração no local. Essa pode ser a grande oportunidade para o design nestes locais: possibilitar, por meio de artefatos, a cooperação entre indivíduos, bem como trazer prazer a eles ao utilizarem estes locais, resgatando as raízes da verdadeira função destes espaços. Além disso, também é possível para o design fazer com que as pessoas das comunidades se unam para resolver problemas de forma colaborativa e gerar soluções praticáveis e</p>

	inovadoras, pensando no melhor para a comunidade no geral e gerando inovação social.
4. Design, identidade e território: uma proposta de ensino (MACIEL; LACERDA; GUIMARÃES, 2018)	Este artigo aborda a temática do ensino em design, com base na disciplina optativa “design, identidade e território” ministrada na escola de design da Universidade do Estado de Minas Gerais - UEMG, demonstrando o papel do designer no mundo contemporâneo no que diz respeito ao reconhecimento e inclusão de contextos culturais, como forma de diferenciação de produtos, processos e/ou serviços. A metodologia para desenvolvimento desse trabalho consistiu em uma pesquisa qualitativa de natureza aplicada. O estudo tem caráter exploratório e foi desenvolvido conjugando estudos bibliográficos aprofundados e um estudo de caso, em uma abordagem descritiva por meio de análise qualitativa dos dados. Território ganha o simbolismo a partir de seu uso, o “território usado” nas palavras de Santos (1994), ou “território do cotidiano” (SOUZA JÚNIOR; VARGAS, 2010). E o seu uso tem relação com os apontamentos de Raffestin (1993) quando fala de dominação e apropriação. A disciplina buscou demonstrar para os alunos a importância de conhecer o universo de possibilidades de ação do designer como catalisador, modelador e articulador, ao relacionar as temáticas do design em relação identidade, cultura e território.
5. Design, gênero e metaprojeto: a construção de uma ferramenta para foto-elicitação em uma comunidade artesã (MACIEL; LACERDA; GUIMARÃES, 2018)	Atuar como mediadores de processos culturais torna-se uma das atividades possíveis para designers, na contemporaneidade, ao refletir teoricamente sobre o processo de desenvolvimento de uma ferramenta metaprojetual aplicada em uma comunidade de produção artesanal. Aqui refletiremos o papel da imagem como ferramenta metaprojetual e o porquê de escolhermos a imagem como instrumento importante para acionarmos discursos e dar lugar de fala a quem tradicionalmente é relegado a um lugar de subalternidade. Podemos perceber como o empoderamento é acionado por meio das imagens e como nós, designers, somos agentes catalizadores, pois preparamos o campo para o empoderamento emergir. Desta forma, vemos se configurar uma forma de inovação <i>bottom-up</i> , defendida por Manzini (2015), na qual as ações estabelecidas começam nas bases e são constituídas de forma colaborativa.
6. Design, identidade e metodologias participativas (PORTELA <i>et al.</i> , 2018)	Laboratório de design social: construção de identidades do Bairro do Pacheco.

Fonte: Elaborado pela autora

Considerando os resultados obtidos na base de dados P&D Design, o Quadro 8 descreve a contribuição dos estudos selecionados.

Quadro 8 – P&D Design - Artigos científicos selecionados

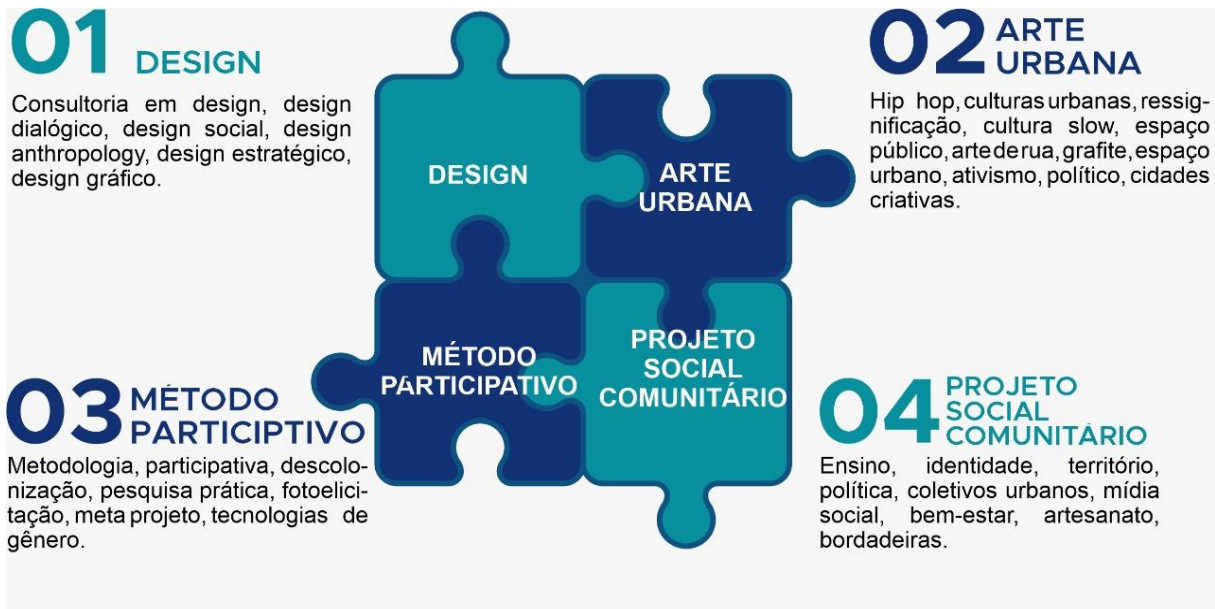
Títulos dos artigos/autores	Fragmentos dos artigos selecionados
1. Design Anthropology e Design Ativismo: investigando métodos situados (SERPA; JULIANO; ANASTASSAKIS, 2019)	Design relacional, autônomo e pluriverso. Posicionamos design <i>anthropology</i> como uma abordagem que contribui com esse processo na medida em que busca uma outra compreensão das diferenças, abrindo espaço para o dissenso e a democracia.
2. Aplicação de dispositivos estratégicos em Design Social, no fortalecimento de identidade local (SILVA <i>et al.</i> , 2018)	O artigo trata de uma pesquisa aplicada na elaboração participativa de dispositivos estratégicos de design. O objetivo é o fortalecimento da identidade local de uma comunidade no bairro Pacheco, Caucaia, Ceará. Com uma demanda da associação demoradores em um contexto de vulnerabilidade econômica e precariedade ambiental na comunidade, o laboratório dá início a um processo de proposições e metodologias colaborativas, engajando a comunidade no reconhecimento de seu espaço e no resgate de identidade.
3. A Criatividade em Cidades Por Meio do design estratégico (STOFFEL, 2019)	Assumindo as cidades criativas como espaços de interação, troca de conhecimento e aprendizagem (TAKEUCHI; NONAKA, 1995, 2008), o papel do designer, com ou sem formação em design (MANZINI, 2015), se mistura com a do trabalhar criativo (FLORIDA, 2011) na busca do melhor entendimento do problema e das potenciais soluções (JONES, 1970). O design estratégico como processo projetual para a inovação social e sustentável se propõe a oferecer um olhar estratégico acerca das demandas, problemas ou não, permitindo estudar o briefing inicial com um alargamento das fronteiras originais dos problemas para que se alcance soluções menos convencionais e básicas (CROSS, 2000; JONES, 1970).
4. Espaços mutantes: da arte de rua às mídias sociais pelo design (MACIEL <i>et al.</i> , 2019)	A pesquisa iniciou-se a partir de revisão bibliográfica acerca do contexto que fez com que o espaço público comum se tornasse um lugar dotado de significado e valor, criando laços de identidade e territorialidade com seus usuários e frequentadores. Foi realizada como parte do projeto uma roda de conversa, cujo tema fora “Intervenção e arte no Viaduto Santa Tereza”. Como convidados para o debate, contou-se com a participação de artistas de rua. Interessante observar que esta prática é comum e muito aceita entre os artistas. A arte de rua é caracterizada por sua efemeridade e pelas intervenções que podem implicar em completude ou mesmo contraposição política, ideológica ou simplesmente pelo uso do espaço como suporte para a manifestação. Este trabalho apresenta o encontro da Arte urbana e a (re)construção do imaginário da cidade, que é recriado constantemente. Mediante a dinâmica proposta no projeto, iniciou-se a construção de um banco de imagens autorais onde o colaborador da página pode expressar sua relação pessoal com a arte de rua e, especificamente, com as intervenções artísticas manifestas no viaduto Santa Teresa e entorno. Conteúdo este

	<p>que quando compartilhado possibilita discussões, trocas de experiências, embates de posicionamentos de artistas e admiradores da arte de rua a perspectiva do design vem justamente ajudar nessa complexa tarefa de mediar a produção e consumo, tradição e inovação, qualidades locais e relações globais.</p>
<p>5. O Design para transformação social: uma análise dos coletivos urbanos de belo horizonte (MG) (BATISTA; RIBEIRO, 2019)</p>	<p>Os coletivos urbanos, em geral, não possuem uma estrutura hierárquica e por meio de voluntariado buscam trabalhar intervenções na cidade em conjunto com a população. E quando a população se identifica, a abertura para uma participação cidadã e empoderamento social torna-se mais concreta. O empoderamento é justamente a ação contrária a rotina, é o questionamento. Nesse cenário, o design possui competências para o desenvolvimento de ações nas quais os indivíduos confiam, se identificam e criam vínculos emocionais. O designer ao incluir no projeto de intervenção urbana os valores culturais inerentes à população onde essa será realizada, corrobora para que os indivíduos que circulam na cidade, possam se identificar com esse objeto e possam se apropriar dele. Ainda que a metodologia do projeto não formalizou o uso do design no processo, tanto em ações táticas quanto em ações estratégicas, reconhece-se sua importância para direcionar as etapas processuais. Ao substituir questionários e métodos clássicos de abordagem por diálogos e convívio com a comunidade estudada, verificou-se um melhor engajamento do público nessas etapas. A visualidade e os elementos gráficos também foram um recurso bastante explorado e por meio destes o usuário se tornou agente ativo no processo. Em face disso, o design estratégico é um método apropriado para o objeto de estudo e apresenta um potencial de mediador nas relações sociais vigentes no lugar, acarretando um processo de compreensão e estruturação de um modelo síntese da realidade apresentada.</p>
<p>6. O Grafite e sua ressignificação: linha tênue entre o vandalismo e a arte de rua (CASTRO; GAMBA JUNIOR, 2019)</p>	<p>A legitimação do grafite é mais um mito da sociedade, que cria juízos de valor dependendo do custo que possa ter um objeto, nesse caso, o grafite como pintura, ou de como se deu sua permissão pelo estado ou pelo setor privado. A aceitação do grafite depende não só de onde e como é feito e sim das comunidades que se colocam a favor ou contra, já que o posicionamento acontece dentro de um pensamento social coletivo.</p>
<p>7. Um panorama do Movimento Ocupe Estelita: design gráfico político e possíveis conexões (AZEVEDO; SOUZA; CADENA, 2019)</p>	<p>O Movimento Ocupe Estelita (MOE) vem reunindo, desde sua formação em 2012, diversas pessoas contrárias à realização de um projeto imobiliário de grandes proporções no Cais José Estelita, região característica à beira do rio Capibaribe na cidade do Recife. Dentre as inúmeras lições a serem discutidas pela experiência da ocupação, a vivência da cidade e as percepções distorcidas da realidade que são proporcionadas pelas redes sociais.</p>

Fonte: Elaborado pela autora

Após a leitura e análise dos artigos selecionados foi possível compilar as palavras-chave utilizadas nestes trabalhos, conforme descrição no Infográfico da Figura 1.

Figura 1 – Compilação de palavras-chave dos trabalhos obtidos na RSL



Fonte: Elaborado pela autora

Os artigos selecionados indicaram possibilidades de compreender como a arte urbana, por meio de murais e grafites afetam as interações sociais entre pessoas/cidade e as relações de poder; de que forma podem contribuir para a construção de pensamento crítico e de políticas urbanas; e como o design pode atuar como mediador no processo de inovação social.

1.2.6 Síntese da RSL

Em continuidade à análise descritiva dos artigos e visando responder à questão norteadora da RSL para delimitação do problema de pesquisa, foi possível extrair as ideias centrais, destacando os principais núcleos teóricos apontados nas pesquisas.

Inicialmente, estes núcleos foram ressaltados e relacionados em quatro dimensões conceituais, a saber: na Dimensão 1 destaca-se o Design como ciência interdisciplinar, de caráter pluriverso, estabelecendo uma ponte de comunicação entre o material e imaterial, atuando como mediador, catalizador e moderador das ações

táticas, estratégias e processos, para possibilitar a compreensão das diferenças; na Dimensão 2 a Arte Urbana apresenta-se como pensamento social coletivo, uma possibilidade para fortalecer a identidade, criar significado, valor, construir caminhos que possibilitem a transformação por meio da criatividade.

Na sequência, a Dimensão 3 elenca o Método Participativo de estudo de caso, análise qualitativa de dados, como possibilidade de estabelecer diálogo e convívio com a comunidade em estudo; e a Dimensão 4, o Projeto Social Comunitário, elenca ações colaborativas que geram confiança, respeito, valorização de costumes, socialização, integração, inclusão, compartilhamento e qualidade de vida, conforme ilustrado na Figura 2.

Figura 2 – Síntese da RSL



Fonte: Elaborado pela autora

Na sequência, foi elaborada uma representação gráfica de síntese destacando os conceitos relevantes que balizaram a RSL com os respectivos autores referenciados nos artigos que constituíram o Conjunto de Consideração Final da

análise descritiva (Figura 3).



Figura 3 – Síntese dos autores e conceitos da RSL

Fonte: Elaborado pela autora

Dos conceitos elencados, assume destaque o conceito proposto por Reis (2012) o qual propõe que a criatividade pode ser um fator de transformação da cidade e cita tal processo é dividido em três fases: latência, catálise e consolidação, como descrito no Quadro 9.

Quadro 9 – Fases do processo de transformação de cidades

Criatividade	Latência	Catálise	Consolidação
	Esparsa	Em polos	Difusa
Liderança das iniciativas criativas	Inexistente	Desencadeadora	Compartilhada

Mapas geográficos, mental e emocional	Desconhecidos	Ampliados	Sobrepostos
Conexões	Nas pontas	Entre nodos	Em rede
Espaço público	Espaço de ninguém	Híbrido: espaço de ninguém e de todos	Espaço de todos

Fonte: Adaptado de Reis (2012)

Em complementação, é válido sublinhar a contribuição de Landry e Bianchini (1995), a qual pontua que as cidades criativas possuem três características essenciais: inovação, conexões e cultura. Os autores descrevem inovação como a capacidade de solucionar problemas e antecipar oportunidades, defendem as conexões entre pessoas e espaços, entre presente e futuro, setor público e privado, academia e sociedade civil. Pontuam ainda sobre a cultura simbólica, a identidade e o compartilhamento. Entretanto, o estudo não faz destaque às estratégias do DP para auxiliar em projetos comunitários.

Com a análise dos artigos foi possível entender o pensamento projetual para o design contemporâneo baseado na diversidade e na multiplicidade, buscando uma visão mais ampla e consistente. Como propõem Batista e Ribeiro (2019), destaca-se a metodologia baseada em três etapas: perceber o invisível, investigar pela ação e preencher lacunas, na qual observa-se uma relação estreita com a questão da pesquisa, uma vez que propõe diálogos com a comunidade para mapear práticas sociais e suas nuances, além da participação em eventos locais para confrontar ações com a comunidade, com o objetivo de ressignificar o espaço público. Destaca-se no Quadro 10 as etapas do processo projetual.

Quadro 10 – Fases do processo projetual

Etapa	Processo projetual
Perceber o invisível	Observação, diálogos com a comunidade, mapear nuances e práticas socioespaciais.
Investigar pela ação	Participação de eventos locais, mapear ações, instigar e informar a comunidade.
Preencher as Lacunas	Experimentação, ressignificação do espaço público

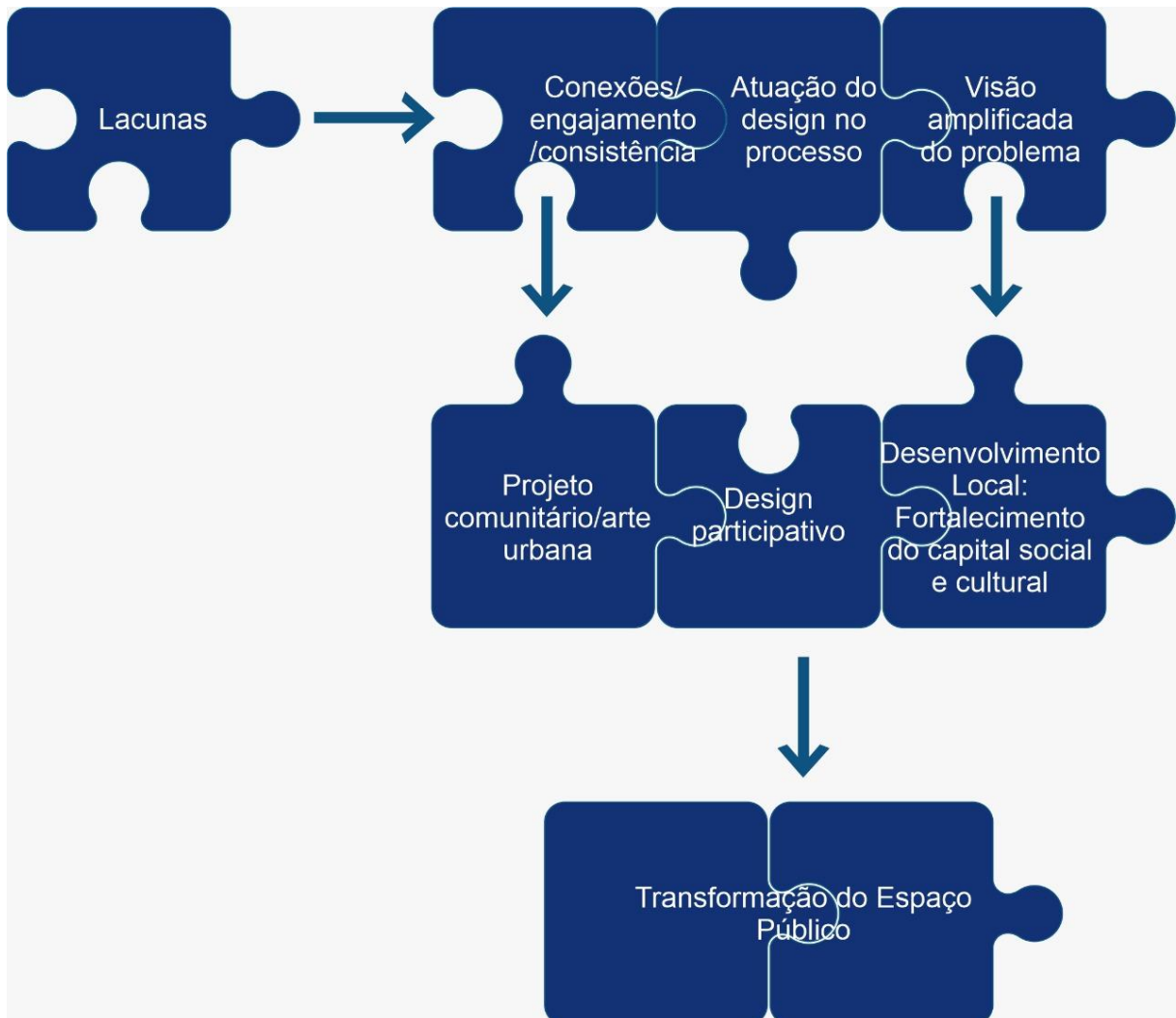
Fonte: Adaptado de Batista e Ribeiro (2019)

Em seguimento, dos artigos selecionados, foi possível agregar conceitos e referências para a pesquisa em questão. Como o design pode atuar nas fases do processo de projeto de inovação social, baseado na arte urbana e promover o fortalecimento do espaço público, observa-se que é fundamental promover o engajamento da comunidade nos processos, criar laços e identidade por meio da valorização da cultura local, gerando conexões para que possibilite a autonomia.

Na elaboração da síntese, foi possível observar as lacunas relacionadas ao que se refere as possibilidades de atuação do design em um processo genuíno já originado por uma iniciativa voluntária comunitária para solucionar seus próprios problemas por meio da criatividade e da arte. Adicionalmente, emerge o questionamento: Como o design pode atuar neste processo, visando sua amplificação e consistência, contribuindo para inovação social, explorando potencialidades na promoção do desenvolvimento local? É possível inferir que a delimitação do estado da arte das pesquisas, ora empreendido, indica elementos essenciais para a proposição do presente estudo.

A Figura 4 reúne a síntese das lacunas que circunscrevem o substrato teórico obtido na RSL.

Figura 4 – Síntese das lacunas observadas na RSL



Fonte: Elaborado pela autora

Seguindo o rigor metodológico adotado na RSL e mediante as lacunas evidenciadas na busca sistemática, é possível inferir que o tema ora proposto nesta pesquisa, apresenta um campo fértil de investigação. Tal assertiva é justificada pela síntese, a qual indica lacunas referentes a aplicação do DP para apoiar a arte urbana como estratégia de desenvolvimento local e fortalecimento do capital social e cultural. Nessa linha, propõe-se a seguinte questão de pesquisa em nível de mestrado, a saber:

1.3 Questão de Pesquisa

Como o Design Participativo poderá auxiliar em projeto comunitário apoiado na arte urbana, como estratégia de desenvolvimento local?

1.4 Objetivos

1.4.1 Geral

Analisar como o Design Participativo poderá auxiliar em projeto comunitário apoiado na arte urbana, como estratégia de desenvolvimento local.

1.4.2 Específicos

- a) Identificar os processos evidenciados no Projeto Cores da Vila no bairro da Vila Embratel;
- b) Correlacionar os processos evidenciados no Projeto Cores da Vila com a base conceitual do Design Participativo;
- c) Criar recomendações com base no Design Participativo para auxiliar em projeto comunitário apoiado na arte urbana, como estratégia de desenvolvimento local.

1.5 Justificativa

A proposta desta pesquisa, está pautada nas possibilidades do campo conceitual do DP para orientar ações em projeto comunitário, a fim de alavancar o fortalecimento do capital social e cultural para o desenvolvimento local. Nesse ínterim, o designer pode participar como facilitador na convergência em direção às ideias compartilhadas e soluções potenciais a partir da perspectiva daqueles que serão impactados. Como pontua Manzini (2008, p. 160) ao dizer que: “as intervenções devem ser na comunidade e para a comunidade, o profissional de design atua criando pontes entre sociedade e tecnologia, buscando inovação social.”

O processo participativo fortalece o capital social e cultural, possibilitando novas alternativas e oportunidades para a comunidade. Infere-se assim, que dentro de uma sociedade, a confiança nas relações interpessoais, na capacidade de associatividade, na consciência cívica e nos valores éticos são componentes decisivos para o desenvolvimento e para a democracia.

Podemos citar como exemplo o projeto O Bairro e o Mundo, iniciado em 2014, na Quinta do Mocho, no município de Loures, distrito de Lisboa, Portugal. A iniciativa transformou o bairro a partir da criação de uma Galeria de Arte Urbana a céu aberto cujo objetivo é “Mostrar o bairro ao mundo e trazer o mundo ao bairro” (PORTUGAL,

2015, s/p). O referido projeto, foi um ponto de significativas mudanças para o bairro que convivia com o histórico de violência e criminalidade, partindo do pressuposto que o objetivo dos arquitetos e mais precisamente, neste caso, o objetivo dos artistas e designers urbanos é criar ambientes agradáveis aos indivíduos que usufruem desses espaços.

Por conseguinte, há uma necessidade de entender como estes indivíduos, os verdadeiros interessados, reagem às intervenções artísticas no ambiente urbano e de que modo estas obras podem gerar oportunidades (CAIXADO, 1990). Nesse enfoque, justifica-se a abordagem do tema sobre projetos comunitários apoiado na arte urbana como estratégia de desenvolvimento local, para analisar como o aporte teórico do DP poderá potencializar as ações comunitárias.

Vale ressaltar, que a inserção da juventude no processo participativo de reabilitação de bairros sociais apoiado na Arte Urbana é de fundamental importância uma vez que esta é uma expressão artística de grande alcance de comunicação devido à proximidade e identificação dos jovens com os artistas e suas obras. Neste sentido, propõe-se nesta pesquisa, a inclusão do referido público, explorando o papel da juventude como mola propulsora do projeto criativo.

Considerando a abordagem do DP na qual se projeta no e para o espaço público, é necessário compreender que os espaços projetados são pertença da coletividade. Neste contexto, Moraes (2005) questiona a relação centro-periferia, pois com a globalização, grande parte dos problemas que existiam somente na periferia tornaram-se fluidos e difusos,

[...] independentemente de suas localizações geográficas, apresentam violência, desemprego, caos urbano, drogas e problemas sociais. A multiculturalidade brasileira nos leva a pensar soluções para suas questões locais considerando a diversidade (MORAES, 2005, p. 219).

Diante da questão norteadora do estudo, justifica-se a pesquisa, considerando que analisar o papel do DP em projeto comunitário apoiado na arte urbana, poderá potencializar as estratégias de desenvolvimento local.

Adicionalmente, é válido investigar o potencial do DP para gerar ações inovadoras sustentáveis criativas e permitir o desenvolvimento humano da comunidade na busca de soluções para os diversos problemas que enfrentam. A pesquisa poderá sinalizar até que ponto o DP poderá constituir-se numa metodologia adequada para esse fim, agregando valor às pesquisas na área.

1.6 Fundamentação Teórica

Inicialmente, a abordagem teórica discorrerá sobre o design e a sua contextualização histórica segundo Cardoso (2012). Em seguida a apresentação dos conceitos de Manzini (2011), **no campo do design** e sua abordagem de design e inovação e de comunidades criativas em que os designers usam seus conhecimentos para valorizar as próprias habilidades e capacidades das pessoas, bem como as soluções que elas desenvolvem autonomamente para enfrentar seus desafios locais e assim contribuir no processo de promoção da sustentabilidade social e ambiental. Em seguimento, o aporte teórico versará sobre o campo conceitual do Design Participativo, com base nos autores Manzini (2008, 2011), Sanders (2002) e Krucken (2009), destacando elementos que permitam orientar estratégias inovadoras para projetos comunitários.

Desse aporte, a pesquisa se apropria das definições sobre desenvolvimento local abordadas por Jara (2001, p. 259) que aponta “[...] os potenciais invisíveis, energias e pulsões inerentes aos códigos cultural e emocional que precisam ser integrados ao processo de desenvolvimento”. Passando pelas contribuições do economista Lopes *et al.* (2014, p. 76) ao afirmar que “[...] a participação efetiva das populações nos processos de desenvolvimento sustentável envolve um denso sistema de acesso à informação”.

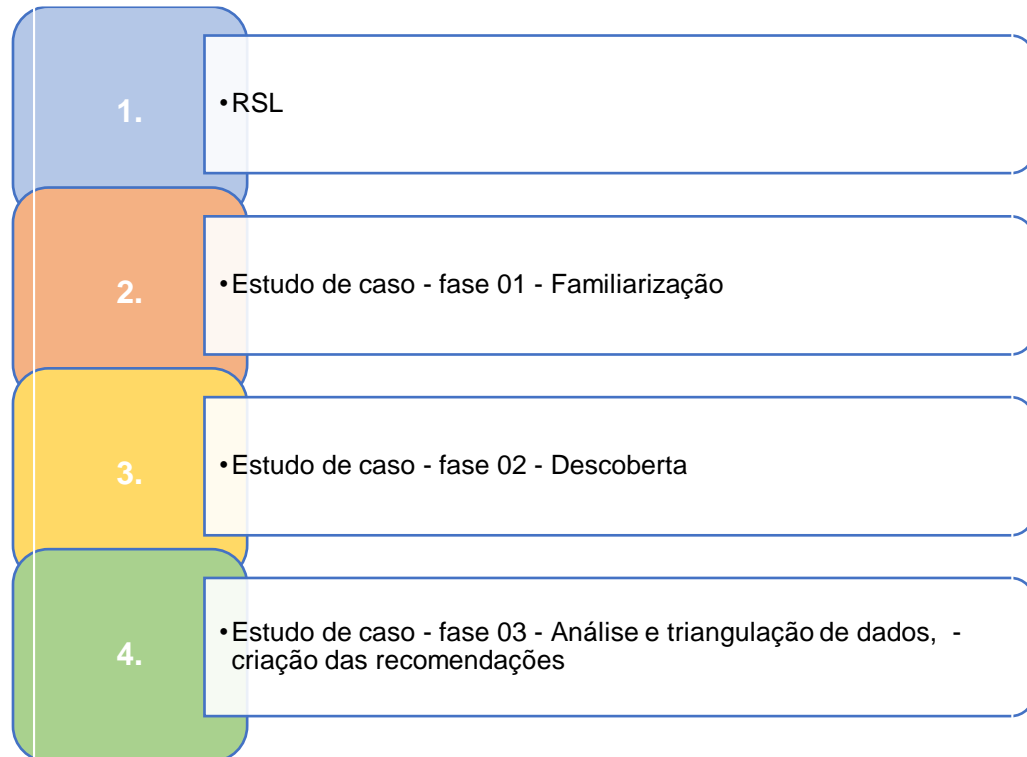
Nesse contexto acrescenta-se as contribuições de Obregon e Zandomeneghi (2020, p. 15-16) ao considerar que “[...] processos criativos estão na dependência direta de condições físicas e socioculturais e afetivas que compõe o meio”. Nessa linha, inclui-se no aporte teórico da pesquisa a relação interdisciplinar das ações desenvolvidas no Projeto Cores da Vila, valendo-se do conceito de **Self Grupal** ou Cultural cunhado por Jung (2000, *apud* OBREGON, 2011).

1.7 Visão geral do método

De acordo com os objetivos específicos, apresentam-se os métodos e as técnicas selecionadas para alcançar o objetivo geral da pesquisa (GIL, 2002; PRODANOV; FREITAS, 2013; CROSSAN; APAYDIN, 2010; CRESWELL; CLARK, 2013). Assim, os procedimentos metodológicos são detalhados de acordo com as etapas propostas na Figura 5: (1) Revisão Sistemática da Literatura (RSL); (2) Estudo de caso, fase 01, familiarização; (3) Estudo de caso, fase 02, descoberta; e (4) Estudo

de caso, fase 03, análise e triangulação de dados. Com o referido procedimento, objetivou-se a criação de recomendações com base no Design Participativo, para auxiliar em projeto comunitário apoiado na arte urbana, como estratégia de desenvolvimento local.

Figura 5 – Etapas Metodológicas



Fonte: Elaborado pela autora

1.8 Questões éticas

O consentimento informado é certamente uma característica importante das considerações éticas em qualquer pesquisa envolvendo seres humanos. Os elementos básicos do consentimento informado são os seguintes: uma breve descrição do estudo e seus procedimentos; identificação completa da identidade do pesquisador; uma garantia de que a participação é voluntária e que o respondente tem o direito de se retirar a qualquer momento sem penalidade; uma garantia de confidencialidade; e benefícios e riscos associados à participação no estudo.

1.9 Aderência da pesquisa ao Programa de Pós-Graduação Mestrado em Design

Na linha de pesquisa de Design: Informação e Comunicação, proposta pelo

Programa de Pós-Graduação da UFMA, na qual está inserida esta pesquisa, abordam-se estudos teóricos, práticos, históricos e críticos no desenvolvimento de produtos e artefatos na área de design, assim como sua relação com sistemas de informação e comunicação. Ocupa-se, também, da reflexão sobre o campo do Design, em suas interdisciplinaridades e complexidades entre as tecnologias de informação e comunicação e os processos de Design, a fim de promover a eficácia da comunicação visual, com ênfase nas diversas linguagens no contexto digital e de convergência das mídias.

Tem como objetivos estudar e aplicar métodos e técnicas de projeto, em suas diferentes formas, com ênfase em estudos voltados ao Design de Informação, Design da Comunicação, desenho e cultura visual, Design de Interação. Em aderência à esta linha de pesquisa, este estudo analisa as possibilidades de o Design atuar como mediador em comunidades, com o intuito de reunir métodos e ferramentas do Design Participativo que possam fomentar o desenvolvimento de futuras diretrizes de desenvolvimento local.

1.10 Organização do Documento

Este documento tem como finalidade apresentar uma resposta a questão-norteadora da pesquisa, assumindo como estrutura:

A primeira seção apresenta o projeto de pesquisa, o qual se constitui de uma Revisão Sistemática de Literatura, designando a questão-norteadora da pesquisa, evidenciando o estado da arte sobre o tema, além de expressar os objetivos, a justificativa, referencial teórico, visão geral do método e as questões éticas.

A segunda seção versa sobre o referencial teórico, embasado em conceitos-chave, como: Design, Design Participativo, Design Inovação e Comunidades Criativas, Design e Arte Urbana, Desenvolvimento Local e o Projeto Cores da Vila.

A terceira seção traz o delineamento da pesquisa, descrevendo sua caracterização, escopo, método de investigação, a aplicação e descrição dos resultados do método, triangulação dos resultados da pesquisa e criação de recomendações.

Na quarta seção são expressas a conclusão e estudos futuros. Por fim, têm-se as referências aplicadas à pesquisa.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Esta seção apresenta o aprofundamento teórico, conforme extraído da RSL, bem como da revisão assistemática em livros e artigos científicos: Design, Inovação e Comunidades Criativas; Design Participativo; Desenvolvimento Local, Arte Urbana e Self coletivo. Para tanto apoia-se nos autores Cardoso (2012); Jara (2001); Lipovetsky e Serroy (2015); Lopes et al. (2014); Manzini (2008); Miranda, Santos e Noronha (2019); Moraes (2005); Obregon (2011); Obregon e Zandomeneghi (2020); Sachs (2014); Sanders (2002); Sen (2010). Com base nesse aporte teórico, aborda-se os principais conceitos que irão balizar a pesquisa (Quadro 11).

Quadro 11 – Quadro Conceitual

Dimensões	Autores	Conceitos
Design, inovação e comunidades criativas	Manzini (2008), Obregon e Zandomeneghi (2020)	<p>Para Manzini (2008), as comunidades criativas, como grupos de cidadãos inovadores se organizam para resolver um problema ou para abrir uma nova possibilidade e, ao fazê-lo, dão um passo significativo no processo de promoção da sustentabilidade social e ambiental. O design para a inovação social é uma abordagem do design para a sustentabilidade, que trata de iniciativas de comunidades criativas que possam levar a uma descontinuidade dos padrões atuais de produção e consumo.</p> <p>Manzini (2008, p.160) diz que: “as intervenções devem ser na comunidade e para a comunidade, o profissional de design atua criando pontes entre sociedade e tecnologia, buscando inovação social”.</p> <p>Obregon e. Zandomeneghi (2020, p. 15,16) expressam que os “processos criativos estão na dependência direta de condições físicas e socioculturais e afetivas que compõe o meio”.</p>
Design Participativo	Sanders (2002), Miranda, Santos e Noronha (2019)	<p>Conforme Sanders (2002), é necessário partir de uma perspectiva na qual o exercício de diversas práticas, aconteça de forma conjunta, onde os participantes e os designers trabalhem ambos, imersos nos processos.</p> <p>“A experiência participativa não é um método em si, nem um grupo de metodologias, é sim uma compreensão, mentalidade, uma atitude para com as inclusões entre os sujeitos. Para além, é acreditar que todos possuem uma contribuição a estabelecer nos processos de design” (MIRANDA; SANTOS; NORONHA, 2019, p. 5).</p>

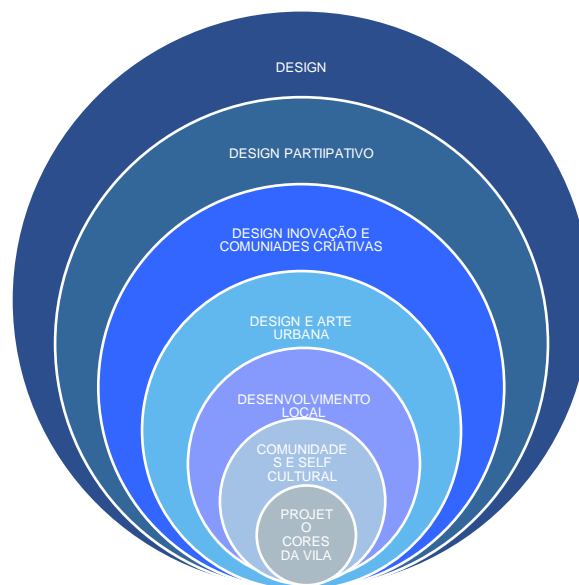
Desenvolvimento local	Jara (2001), Sachs (2014), Lopes <i>et al.</i> (2014), Sen (2010) e Moraes (2005).	<p>Jara (2001, p. 245) defende que “os potenciais invisíveis, energias e pulsões inerentes aos códigos cultural e emocional precisam ser integrados ao processo de desenvolvimento”.</p> <p>“Não há o propósito de definir desenvolvimento, mas de apreender o processo de construção social, no qual é preciso combinar, partindo da ação política, atividades que levam ao bem-estar econômico e equilíbrio ambiental, à equidade social e a identidade cultural e, à satisfação das necessidades básicas” (JARA, 2001, p. 243).</p> <p>Para Sachs (2014, p.76) “a participação efetiva das populações nos processos de desenvolvimento sustentável envolve um denso sistema de acesso à informação”.</p> <p>Lopes <i>et al.</i> (2014, p. 63) “Já se foi o tempo em que se acreditava em projetos paraquedas: o desenvolvimento funciona quando é participativo, com um razoável equilíbrio entre fomento externo e a dimensão endógena do processo”.</p> <p>Para Sen (2010) esse tipo de estratégia é importante para desenvolvimento e formação de capital social, de modo que: “devemos ser responsáveis uns pelos outros e as organizações voluntárias encontram seu ponto de sustentação na confiança recíproca existente entre seus integrantes e na confiança que a sociedade nela deposita” (SEN, 2010 p. 341).</p> <p>Moraes (2005) questiona a relação centro-periferia, pois com a globalização grande parte dos problemas que existiam somente na periferia tornaram-se fluidos e difusos, independentemente de suas localizações geográficas, apresentam violência, desemprego, caos urbano, drogas e problemas sociais. “A multiculturalidade brasileira nos leva a pensar soluções para suas questões locais considerando a diversidade” (MORAES, 2005, p. 219).</p>
Arte urbana	Rosa (2009), Knauss (2009)	<p>Como afirma Rosa (2009, p. 981) “A arte urbana vem sendo utilizada como estratégia e instrumento de reabilitação dos espaços públicos urbanos, especificamente com problemas físicos, sociais e econômicos. A potencialidade desta manifestação artística que se caracteriza por confrontar e expor os problemas da sociedade proporciona a comunicação e o diálogo, próximo ao público o que amplia seu impacto e promove a consciência social e ativação dos espaços”.</p> <p>Como coloca Knauss (2009, p. 18) “a arte pública apresenta-se como um grande meio de provocar uma reflexão construtiva, tendo como objetivo a valorização do diálogo, o respeito às comunidades e a troca de</p>

		informações culturais”. Para além em comunidades onde as manifestações artísticas como o muralismo estão presentes é possível elevar e despertar sentimentos nos usuários.
Self Cultural	Obregon (2011)	Obregon (2011, p.56, 64) ressalta “[...] que os membros se dedicam às ações conjuntas e às discussões, ocorrendo a mútua colaboração e compartilhamento de informações.” os conteúdos vivenciados são compartilhados por aqueles que fazem parte desse espaço de articulação individual e social. Por meio do movimento do Self individual, outras relações são estabelecidas e essas o conectam com manifestações mais amplas, realizadas pela cultura, retratando vivências e experiências subjetivas e objetivas, que acontecem num determinado espaço e tempo, com os quais o ser se encontra.”

Fonte: Elaborado pela autora

Considerando os conceitos que fundamentam a presente pesquisa, foi possível elaborar uma Representação Gráfica de Síntese (RGS) (PADOVANI; BUENO; OLIVEIRA, 2018), ilustrando as dimensões teóricas norteadoras da presente proposta de dissertação, que buscou analisar como o DP poderá auxiliar em projeto comunitário apoiado na arte urbana, como estratégia de desenvolvimento local (Figura 6).

Figura 6 – Fundamentação teórica



Fonte: Elaborado pela autora

2.1 Design

O estudo da história do Design é um fenômeno relativamente recente, estando relacionado às tendências sociais e culturais. Segundo Cardoso (2012) o Design é fruto de três grandes processos históricos: industrialização, urbanização e globalização.

O aumento da quantidade de indivíduos em um pequeno espaço ocasionou transformações na natureza das relações entre eles” e segue afirmando “[...] o anseio de ocupar momentos de folga deu origem ao lazer popular, museus, teatros, locais de exposição, parques e jardins (CARDOSO, 2012, p. 47).

O design, para Cardoso (2012), pode ser compreendido, em uma perspectiva histórica, como resultado dos processos entre o artesanato e a indústria. Na virada do século XIX para o XX, contestou-se a economia utilitarista e tentou-se sistematizar uma economia voltada à capacidade de aproveitar o potencial criativo do ser humano no trabalho e a arte no cotidiano em oposição sistema de produção vigente, que visava o aumento da produção industrial ocasionando a queda da produção artesanal. Neste contexto, na segunda metade do século XX, o capital cultural e suas práticas sociais e criativas (re)surgem, em um resgate da atividade inicial do design, originada na produção artesanal, na qual não se fazia a separação entre artesão e designer.

Desta forma, o designer passa a atuar como mediador conciliando o processo de aquisição de conhecimento para posteriormente compartilhá-lo na forma de um produto, seja um objeto ou serviço. O design como processo faz refletir as aparências dos objetos, que remetem à vivência, ao hábito, à identificação e à cultura.

Ao se tentar aplicar ao design o conceito de capital cultural, compreende-se a grande diferença entre o objeto projetado, que é o capital cultural material, a atividade do design (o ato de projetar, a ação do design) e o capital cultural imaterial (corresponde aos costumes que são compartilhados em grupo), ambos integrando o capital cultural.

Nesse sentido, a área do design foi impulsionada pelos diversos debates globais sobre temas ecológicos, culturais e políticos. Segundo Patrocínio e Nunes (2015), os paradigmas do design foram perpassando nos últimos 40 anos por: Design para, pós-revolução industrial, onde ocorre a dependência entre o design e aquele para quem se projeta, supondo o que o outro deseja; Design em, embora o design ainda seja considerado o detentor do conhecimento especializado, dá-se o início de

um olhar voltado para o conhecimento prático; Design com, no qual atualmente nos encontramos, compartilhando determinada parte com o outro e por fim Design por, que considera que o processo criativo é apropriado pelo outro.

Nesse alinhamento da base conceitual do Design, insere-se o aporte teórico do DP, que permitirá a análise metodológica do objeto de estudo, a fim de responder à questão de pesquisa: Como o Design Participativo pode auxiliar em projeto comunitário apoiado na arte urbana, como estratégia de desenvolvimento local?

2.2 Design Participativo

Segundo Cardoso (2012), o surgimento do DP se deu na Escandinávia, no final dos anos 1960 e início dos anos 1970. O pensamento humanista permitiu o foco no antropocentrismo, na valorização da cultura imaterial e seus elementos identitários, com ênfase na adequação da forma e na discussão sobre o sujeito. Assim, o método participativo foi prestigiado, o que valorizou o processo dialético-mediador.

Para Creswell (2013), os métodos qualitativos exigem protocolos específicos para registrar dados, analisar as informações por meio de várias etapas de análise e mencionar abordagens para documentar a precisão – ou validade – dos dados coletados.

Segundo Creswell e Clark (2013) o estudo de caso é um método participativo que permite explorar processos, atividades e eventos, dentro de um cenário natural, no qual os participantes vivenciam a questão ou problema em estudo no campo em que são coletadas informações *in loco* ao falar diretamente com as pessoas dentro de seu contexto.

Para tanto realizam-se entrevistas, observações, levantamento de documentos e registros audiovisuais. A ideia-chave é aprender sobre o problema ou questão dos participantes e como abordar a pesquisa para obter essa informação e moldar a direção da pesquisa com o objetivo de estabelecer uma imagem holística.

Nesse sentido, Sanders, Brandt e Binder (2010) descrevem as seguintes terminologias utilizadas no DP: Ferramentas como os componentes materiais que são usados nas atividades de DP; Conjunto de ferramentas combinação para servir a um propósito específico; Técnica como o conjunto de ferramentas são colocados em ação; Abordagem descreve como a pesquisa deve ser conduzida; Método é uma combinação de ferramentas e técnicas que foram estrategicamente reunidas para servir a um propósito específico.

Os autores colocam que o DP tem dado mais atenção a como os não-designers podem articular propostas de design de tal forma que possam fornecer um ponto de partida para o trabalho de desenvolvimento profissional subsequente, o que torna relevante definir quais ferramentas e técnicas usar, quando e para qual finalidade.

Nesse sentido, Sanders, Brandt, Binder (2010) propõem uma visão geral de ferramentas e técnicas participativas para envolver não especialistas em atividades específicas de DP, incluindo três dimensões: forma, propósito e contexto.

Nessa abordagem, a forma descreve o tipo de ação que está ocorrendo entre os participantes de uma atividade, sendo descrito como fazer, falar e agir. O propósito descreve por que as ferramentas e técnicas estão sendo usadas, sendo aplicado em quatro dimensões: 1) para sondar os participantes; 2) para preparar os participantes para mergulhá-los no domínio de interesse; 3) para obter uma melhor compreensão de sua experiência atual; 4) a geração de ideias ou conceitos de design para o futuro, por exemplo, criando e explorando cenários futuros.

Segundo os autores, é muito importante entender o propósito e o contexto das ferramentas e técnicas e personalizá-las de acordo com a finalidade a que se destinam, bem como ao local em que serão aplicadas. E seguem pontuando que as ferramentas e técnicas de DP são melhores usadas em combinação e sugerem criar um plano de pesquisa com base em todos os três tipos de atividades: fazer, contar e representar.

Além disso, Sanders, Brandt e Binder (2010) definem método como uma combinação de ferramentas e técnicas que foram estrategicamente reunidas para servir a um propósito específico. Propõem que, ao projetar o método, é muito importante pensar em toda a experiência pela qual os participantes irão passar.

Para Moraes e Santa Rosa (2012), as técnicas participativas de coleta de dados devem trazer o máximo de contribuição e o mínimo de impacto dentro de um grupo ou de uma comunidade. Para estes autores, dados qualitativos são aqueles que possibilitem conhecer e compreender os desejos, frustrações e experiências dos participantes.

O DP, segundo Sanders (2002), é uma relação entre os sujeitos: o designer com habilidades e os parceiros com suas práticas, havendo uma troca de saberes, enquanto a metodologia é o meio de partilhar saberes e práticas. Sanders (2002) complementa ainda ao afirmar que o DP difere dos demais ao propor que os participantes (não-designers) devem ser envolvidos em todas as etapas do processo

projetual.

Para Manzini (2011, p. 62), o designer deve aplicar suas competências no desenvolvimento de projetos locais, ao propor que o Design passe de uma visão desterritorializada para o Design de “criadores de espaço”, assumindo que o processo perpassa por um amplo e multifacetado diálogo entre especialistas e não-especialistas.

Neste contexto, Krucken (2009) refere-se ao Design como a mediação de dimensões imateriais e materiais. Para tanto a autora define como capital territorial o “[...] conjunto dos elementos de que dispõe o território nos níveis material e imaterial, que podem construir vantagens e desvantagens” (KRUCKEN, 2009, p. 34) e segue afirmando que é necessário evidenciar os elementos-chave de um território para consolidar um potencial local e, desta forma, valoriza-lo.

Assim, a reflexão do papel do designer no mundo contemporâneo e as possibilidades de ação do designer como mediador, ao relacionar as temáticas do design com a identidade, a cultura e o território, podem gerar a socialização e integração no local, possibilitando resgatar as raízes da verdadeira função destes espaços.

Segundo Krucken (2009), devido a globalização, torna-se de grande importância difundir as qualidades e valores locais, assim como seu contexto de origem. Desta forma é fundamental definir estratégias que considerem seus significados.

Além disso, o campo conceitual do design, contribui com ferramentas e técnicas, para que as pessoas das comunidades se unam para resolver problemas de forma colaborativa e gerar soluções praticáveis e inovadoras, pensando no melhor para a comunidade e suscitando inovação social.

O Design, segundo Krucken (2009), como processo projetual, se propõe a oferecer um olhar amplo sobre as demandas e oportunidades, corroborando para que os indivíduos possam se identificar com esse objeto e possam se apropriar dele. A abordagem participativa do Design Participativo, segundo Sanders (2002), possibilita estabelecer a comunicação entre os parceiros especialistas e não-especialistas e permite a intervenção, a participação e o envolvimento de todos os intervenientes independentemente do seu conhecimento e prática profissional, social ou cultural.

Neste sentido, o aporte teórico do DP, conforme Krucken (2009), permitirá aos designers, trabalhar em estreita colaboração com os vários grupos interessados e

facilitar a promoção de um ambiente que permita aos utilizadores a oportunidade de realizar ações essenciais como: identificar, definir, expressar, implementar, avaliar, acompanhar as necessidades, oportunidades e resultados dentro do território.

Nesse sentido Sanders (2002, *apud* EVERLING; MONT'ALVÃO, 2019) descreve um comparativo entre a abordagem tradicional e o design orientado ao propósito, no qual insere-se o DP, conforme o Quadro 12:

Quadro 12 – Da Tradição ao Propósito

Enquanto as disciplinas tradicionais do design focam no design de produtos...	... As disciplinas emergentes de design orientam-se para o propósito
Design gráfico-visual. Design de ambiente. Design de produtos. Design da informação. Arquitetura. Planejamento.	Design para experiência. Design para emoção. Design para interação. Design para sustentabilidade. Design para serviços. Design para transformar.

Fonte: Sanders (2002, *apud* EVERLING; MONT'ALVÃO, 2019)

Nesse enfoque multifacetado do DP, Escobar (2005) destaca que a experiência do lugar onde existe uma conexão cotidiana, tem importância na vida da maioria das pessoas, o que traduz o sentimento de pertencimento. Assim, a gestão dos processos criativos realizados de forma coletiva, permitem a criação de laços afetivos que definem a identidade social de um grupo ou comunidade. Entretanto, diante do cenário de globalização e da desterritorialização onde as dinâmicas da cultura e da economia modificam-se em consequência de processos globais, torna-se indispensável compreender: como trabalhar o valor de pertencimento e lugar?

Ainda segundo Escobar (2005), o enfraquecimento do lugar gera consequências profundas na cultura, no conhecimento, na natureza e na economia. Destarte, a proposta desse autor busca investigar o lugar e suas relações regionais e transnacionais, o lugar e as relações sociais, o lugar e a identidade, o lugar e os limites e fronteiras, o híbrido e o impacto da tecnologia digital no lugar.

Desta forma, questiona-se: como transformar o conhecimento local em poder e este conhecimento-poder em projetos e programas concretos? Para Escobar (2005),

é importante tornar visíveis as múltiplas lógicas locais de produção de cultura e identidades, práticas ecológicas e econômicas que emergem das comunidades e, uma vez visíveis, criar condições para continuidade e autonomia. Desta forma, é possível estabelecer papéis para atores sociais, criando redes locais que possam enfrentar o global.

2.3 Design Inovação e Comunidades Criativas

Para Manzini (2011, p. 77) Design para inovação social “[...] é tudo que o design especializado pode fazer para ativar, sustentar e orientar processos de mudança social na direção da sustentabilidade”. Ressalta Krucken (2009, p.48) que “A inovação social deve encontrar energia dentro das iniciativas locais e o papel do designer é estratégico para alcançar a mudança sistêmica dessas inovações”.

Desta forma, o foco nas comunidades criativas e no local, resgata a cultura e a tradição, perpetuando o saber-fazer, que requer novas estratégias para sobreviver no ambiente mercadológico, sem perder a sua identidade. Atuando nessa ponte, o designer passa a interagir com atores sociais, gerando uma mistura de universos culturais inicialmente distantes.

Nessa linha, Thackara (2005) afirma que o dilema da inovação é um obstáculo no caminho de um mundo mais centrado nas pessoas do que nos objetos. Para tanto, considera-se o papel estratégico do Design como facilitador em conjunto com comunidades criativas, propondo iniciativas locais que resgatem a cultura, a identidade e a tradição aliadas à tecnologia e à informação, tendo como objetivo gerar produtos e serviços que possibilitem o desenvolvimento dos territórios locais.

A inovação social refere-se às mudanças no modo como os indivíduos ou as comunidades agem para resolver seus problemas ou criar novas oportunidades. As organizações criativas são baseadas em relações interpessoais profundas e dinâmicas entre seus membros. O resultado dessas relações é a gestão do conhecimento que possibilita os serviços colaborativos nos quais os produtores, consumidores e demais envolvidos na comunidade possam participar de forma ativa na articulação dos valores que definam a própria comunidade.

O designer pode participar como facilitador na convergência em direção às ideias compartilhadas e às soluções potenciais a partir da perspectiva daqueles que serão impactados. Manzini (2011, p. 56) propõe uma modalidade do design difusa e competente, a qual insere as pessoas interessadas em atividades culturais para “[...]”

promover áreas de interesse e criar oportunidades, troca de experiências e debates. O que inclui a arte de rua”. Neste contexto Ashiwn (1979) coloca que ao desenhar uma ilustração, o ilustrador está continuamente tomando decisões que determinam o caráter estilístico da imagem, demonstrando assim, a relevância da compreensão deste conteúdo.

Nesse sentido, Reis (2012) coloca que a transformação da cidade por meio da criatividade deve ser entendida em três fases distintas em que o espaço público é inicialmente descrito como espaço de ninguém na fase de latência; em seguida como espaço híbrido: espaço de ninguém e de todos durante a fase de catálise e por fim espaço de todos na fase de consolidação.

Ainda nessa perspectiva, os autores Laundry e Bianchini (1995) discorrem sobre o conceito de cidades criativas e suas características essenciais: a Inovação (capacidade de solucionar problemas e antecipar oportunidades), as Conexões e a Cultura. Bauman (2009) corrobora ao afirmar que para um espaço público prosperar, deve promover a diversidade de pessoas, atividades e culturas.

Como exemplo da transformação do espaço público por meio da criatividade, podemos citar o Macro Mural Pachuca, realizado na cidade de Pachuca, no México, que segundo Viegas (2016), teve a duração de 14 meses e foi promovido por uma iniciativa do Governo e o grupo de rua de artistas muralistas Germam Crew. O projeto foi realizado em três etapas descritas a seguir:

Etapa1: Socialização – realização de palestras e diálogos com a comunidade, permissão para a pintura e convite para os moradores participarem do processo.

Etapa 2: Todos somos iguais – pintura de todas as casas da comunidade em única cor (branco), simbolizando a igualdade entre moradores.

Etapa 3: Nascimento da cor – Painel de muralismo realizado em 20.000 metros quadrados, abrangendo um total de 209 habitações.

O objetivo do mural foi criar uma imagem coesa que proporcione benefícios relacionados ao convívio social e à relação de vizinhança, diminuição da violência juvenil e criminalidade, uso da rua como espaço de todos, geração de novos postos de trabalho, como ilustra a Figura 7.

Figura 7 – Macro Mural Pachuca**Fonte:** Viegas (2016)

A Figura 7 retrata a comunidade nas fases 2 e 3 do processo de construção do Mural. Vale ressaltar que nas referidas fases descritas, houve um processo envolvendo a participação da comunidade. No entanto, a tomada de decisão da realização do Mural foi concebida pelo Poder Público, como forma de solucionar um problema, de modo que a comunidade foi excluída da participação em todas as etapas do processo, contrapondo-se ao que propõe o DP, que segundo Sanders (2002), sugere que a participação comunitária ocorra em todas as fases projetuais, incluindo a tomada de decisão sobre as questões latentes da localidade.

2.4 Design e Arte Urbana

A convergência entre Design e arte urbana emerge em diversas manifestações sociais, nas quais o uso e apropriação do espaço público associado ao sentimento de identidade e pertencimento, impulsiona o desenvolvimento local, trazendo benefícios como: apoio a economias locais, atração turística, aumento da segurança, convívio social, relação de vizinhança, surgimento e/ou reconhecimento de talentos dos moradores e atividades interculturais.

Jara (2001) sinaliza que o desenvolvimento se dá nas habilidades de fazer e realizar das pessoas, enquanto o capital social atua como força motora do desenvolvimento, reafirmando assim, a importância de ações comunitárias em processos criativos, para articular redes que viabilizem o diálogo crítico-propositivo dos diferentes atores sociais.

Nessa linha, insere-se a contribuição de Lave (1988), antropóloga, criadora da Teoria da Cognição Situada, que define a cognição como um verdadeiro fenômeno social e concebe o processo de aprendizagem como elaboração do ambiente

sociocultural interativo. Obregon, Vanzin e Ulbricht (2008) afirmam que o processo criativo decorre da interação potencial do indivíduo e do social, com caráter interdisciplinar onde o grupo social tem efetiva participação.

Emerge nesse contexto, a arte urbana como ferramenta de transformação social, indicada por Rosa (2009) como estratégia e instrumento de ressignificação dos espaços públicos urbanos, que apresentam carências físicas, sociais e econômicas. Na visão de Knauss (2009), a arte urbana possibilita elevar e despertar sentimentos dentro da comunidade, demarcar territórios, resgatar identidades e os poderes locais.

A iniciativa do Projeto Cores da Vila, vem despertando na comunidade local o “consumo” da Arte, o que proporciona um potente canal de comunicação. A arte urbana, apoiada nos conceitos do Design, apresenta-se nos dias de hoje, como expressão visual com um vasto conjunto de qualidades e potencialidades a nível visual/estético, cultural, social e econômico. Nesse contexto, destacam-se os murais, considerados como uma das técnicas mais características e influentes do movimento artístico, os quais podem contribuir de forma ativa para valorização, renovação e melhoria dos espaços públicos. Em adição, a técnica do muralismo, possibilita o contato dos habitantes com a cultura e a arte de forma gratuita, aumentando a atratividade e intensificando as relações dos indivíduos com o espaço.

Um fator de grande importância na reabilitação de espaços urbanos consiste em uma pertinente e propícia participação da comunidade no processo desde a concepção até a implementação. O papel da comunidade é uma condição primordial para o sucesso da intervenção.

Nesse sentido, os designers podem trabalhar em estreita colaboração com os grupos interessados e facilitar um ambiente que permita a oportunidade de participação e tomada de decisões dentro desse processo. Emerge assim, questionamentos sobre como é viabilizado o processo criativo que resulta na Arte Urbana e como se dá a interação com as pessoas da comunidade.

Segundo Vasconcelos (2011), a participação e a interação são fundamentais para a significação na arte contemporânea, pois possibilita um processo dinâmico, apoiado nas relações com a obra de arte. A interpretação de uma obra se dá de forma individual e depende do contexto sociocultural em que indivíduo está inserido.

Por conseguinte, uma comunidade de prática, reunida por objetivos comuns potencializa processos de aprendizagem situada (LAVE, 1988 *apud* OBREGON, 2011). Tal assertiva, aponta para ações comunitárias como propulsoras do

desenvolvimento humano e do capital social, fortalecendo laços de pertencimento e empoderamento de grupo.

Na visão de Geertz (1995, *apud* VASCONCELOS, 2011), o saber local é determinante nas atividades humanas. A interação das pessoas com os Murais de Arte Urbana ocorre, neste caso, por de uma série de elementos que compõe a arte como: forma, materiais, materialidade, cores, texturas, inscrições textuais, técnicas, tecnologias, mídias, equipamentos, dimensões, espaço-tempo, uso do corpo, conceitos, movimentos, apropriações, aspectos sensoriais e culturais. Portanto, o processo criativo que define a arte urbana oferece um substrato significativo de elementos visuais representativos da identidade coletiva e individual na promoção do capital humano e cultural.

Para tanto, ao relacionarmos o design e a arte urbana, assume destaque o papel do artista, o qual deve conhecer tanto o contexto em que a obra se dará, como deverá também conhecer as pessoas que nele interagem. Nesse processo, deve criar novas estratégias que permitam interações externas de outros agentes, como o espectador e o próprio contexto no qual a obra acontece. A obra de arte deve conter em si, na sua representatividade artística, conjunto informacional de símbolos, cores, formas, texturas, etc, que promova a leitura compreensiva dos referenciais contextuais que definem a identidade individual e coletiva.

Nesse enfoque é possível inferir que a interrelação Design e a arte urbana, oferece novos olhares para apoiar processos participativos. Infere-se assim, em questões sociais como meio de se alcançarem soluções para contribuir no fortalecimento do capital social e cultural em contextos de comunidades, visando proporcionar um canal de comunicação e mudanças de pensamento que gerem consciência política e proporcione tomadas de decisões para um futuro mais sustentável.

2.5 Desenvolvimento Local

Partindo de uma visão socioeconômica defendida por Sachs (2014), na qual a sustentabilidade começa com a inclusão e o desenvolvimento social que permitem a apropriação efetiva do desenvolvimento pelas próprias comunidades, verifica-se que a mobilização é vital ao proporcionar um desenvolvimento participativo para que ocorra um equilíbrio entre fomento externo e a dimensão endógena do processo.

Sen (2010) contribui nessa argumentação ao colocar que a apropriação do

espaço público, a confiança nas relações interpessoais, a capacidade de associatividade, a consciência cívica e os valores éticos são componentes decisivos para o desenvolvimento e para a democracia. Nesse sentido a Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO, 1996, *apud* Sen, 2010 p. 302) define cultura como “[...] formas de viver junto que [...] molda o nosso pensamento, nossa imagem e nosso comportamento. A cultura engloba valores, percepções, imagens, formas de expressão e de comunicação e muitos outros aspectos que definem a identidade das pessoas e das nações”.

Adicionalmente, Sen (2010) afirma que a cultura se constrói de forma permanente, enquanto as diversas formas de manifestações e expressões culturais, de modo livre e aberto, podem transmitir os sofrimentos e as reivindicações da população. A cultura constitui caminhos que levam a inclusão, a restituição da autoestima aos grupos marginalizados, assim contribui para gerar mobilização coletiva e valorização das pessoas.

Diante do contexto, em que mais de 180 milhões de latino-americanos vivem na pobreza e mais de 70 milhões em situação de pobreza extrema e indigência, Sen (2010, p. 324) alega que

[...] a pobreza e a desnutrição matam. Uma criança que não se alimenta adequadamente até os cinco anos de idade, tem parte da sua capacidade neural destruída, se não como bem dos seis aos doze anos, seu esqueleto fica raquítico, vulnerável a doenças pulmonares. Se não foi alimentada nos primeiros anos de vida, pode morrer muito facilmente de alguma doença gastrointestinal.

Para os autores Souza e Furtado (2004), o desenvolvimento passa pela identificação e compreensão dos vínculos que consolidam os empecilhos para a igualdade de oportunidades e pontuam as questões de etnia, gênero, racismo e exclusão social. Nessa ótica de fomentar o desenvolvimento local por meio do fortalecimento do capital social e cultural, podemos citar a experiência de Cooperação Técnica do IICA, organismo internacional que atua, em 32 países incluindo o Brasil, (IICA 2021) no combate à pobreza, mediante estratégias de capacitação.

No Maranhão, segundo o IICA (2021), podemos destacar a contribuição junto as comunidades excluídas nas quais a identificação das especificidades culturais contribuiu para o planejamento e adaptação das metodologias de capacitação. Segundo Souza e Furtado (2004), condutores da construção da metodologia de capacitação do IICA, a qual configura-se um processo crítico, articulado e participativo

de construção do saber, baseado na mediação como fonte para esclarecer e mediar as contradições do território, trabalhando o despertar da comunidade, por meio da sensibilização, da troca de experiências e da reflexão conjunta sobre problemas, sonhos, visões de futuro e definições de ações estratégicas. Essa visão está pautada nos princípios Freirianos que orientam a prática libertadora do indivíduo, colocando-o não mais como objeto da desigualdade social, mas como protagonista da sua própria história.

Como defende Jara (2001), a mediação, por meio de ações sociais, pode contribuir para esclarecer e resolver as contradições do território, trabalhando o despertar da comunidade, por meio da sensibilização, da troca de experiências e da reflexão conjunta sobre problemas, sonhos, visões de futuro e definições de ações estratégicas, visando o fortalecimento do tecido social e cultural e favorecendo melhores condições de realizar projetos comuns.

Considerando a participação da comunidade na busca de soluções inovadoras e sustentáveis, propõe Manzini (2008) que assume relevância compreender o papel do designer como mediador e agente de transformação social e, por conseguinte, como as estratégias de DP podem proporcionar um desenvolvimento local.

Nessa linha, o DP permite estabelecer uma relação entre os sujeitos: o designer com habilidades e os parceiros com suas práticas. Essa possibilidade interpessoal permitirá o diálogo e a troca de saberes, experiências e vivências individuais e coletivas. A metodologia participativa, portanto, é o meio de partilhar estes saberes e práticas. Nesse sentido o designer articula interesses pessoais com sociais, econômicos com ambientais, inovação com tradição, no intuito de reforçar os aspectos social, cultural e ambiental.

Portanto, empreende-se que as organizações criativas são baseadas em relações interpessoais profundas e dinâmicas entre seus membros, de modo que essas relações resultam em processos intensivos de conhecimento, possibilitando serviços colaborativos, nos quais produtores, consumidores e demais pessoas da comunidade participam de forma ativa na articulação dos valores que definem a comunidade.

Para além Krucken (2009 p.101) afirma que “[...] os valores e qualidades locais precisam ser traduzidos e comunicados, em linguagem acessível, aos que vivem em outros contextos.” Neste sentido Manzini colabora ao afirmar que:

[...] as mídias sociais tem transformado a figura do ativista cultural (grupo social de pessoas interessadas em cultura, que criam oportunidades locais, o que inclui a arte de rua) conferindo a muitas pessoas a possibilidade de cultivar e mostrar seus interesses e habilidades culturais e artísticas (MANZINI, 2011, p. 56).

2.5.1 Comunidade e Self Grupal ou Cultural

Considerando a abordagem interdisciplinar adotada nesta pesquisa, elenca-se a base conceitual da Psicologia por meio do conceito de Self, cunhado por Jung e empregado na tese de Obregon (2011). Nessa linha e visando maior consistência teórica sobre a definição de Self Grupal ou Cultural, é válida a contribuição de Obregon (2011, p. 64):

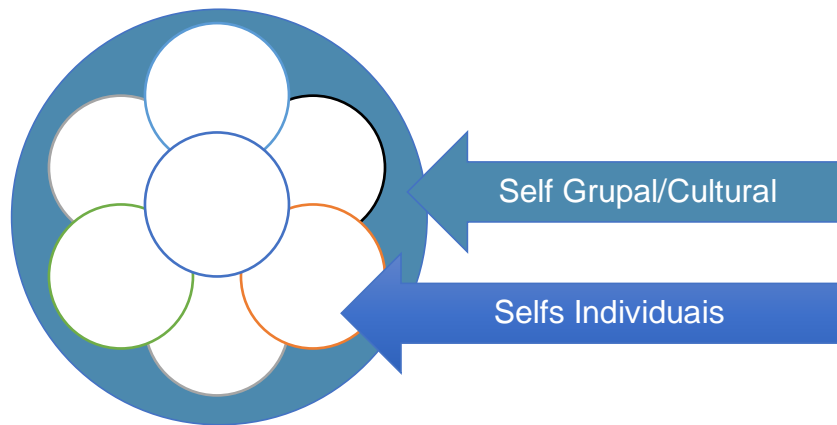
[...] o Self grupal ou cultural inclui todos os conteúdos psíquicos subjetivos e objetivos, atuando num grupo e sendo coordenados pelos mesmos arquétipos do Self individual. As diversas vivências do indivíduo estão conectadas com seu Self individual, operando a partir de suas raízes, ou seja, sua ação original e única tem seu próprio estilo, sua característica pessoal. Entretanto, os conteúdos vivenciados são compartilhados por aqueles que fazem parte desse espaço de articulação individual e social. Por meio do movimento do Self individual, outras relações são estabelecidas e essas o conectam com manifestações mais amplas, realizadas pela cultura, retratando vivências e experiências subjetivas e objetivas, que acontecem num determinado espaço e tempo, com os quais o ser se encontra. Na dinâmica interpessoal é possível perceber a dimensão social do Self, ou seja, da consciência de grupo, o compartilhamento de vivências e experiências que enriquecem e fortalecem o bom convívio pessoal e social. Essa dinâmica interpessoal é inevitável entre pessoas que se relacionam, viabilizando assim, o desenvolvimento de todos os envolvidos. Quanto maior interação, diálogo, parceria, construção conjunta, maior fortalecimento e efetivação do Self grupal ou Cultural, pois assim as pessoas se sentem irmanadas e acolhidas em um espaço de aprendizagem.

Nessa linha de análise, é possível inferir que a dinâmica das pessoas, a interação e as trocas estabelecidas, constituem uma comunidade de prática, onde o processo criativo decorre da interação potencial do individual e do social (OBREGON; VANZIN; ULBRICHT, 2008). Considerando que comunidade de prática possui uma identidade definida, Obregon (2011, p. 56) ressalta “[...] que os membros se dedicam às ações conjuntas e às discussões, ocorrendo a mútua colaboração e compartilhamento de informações.”

Pautado nesse enfoque teórico, é possível relacionar com a proposta de projetos comunitários, os quais se reúnem em torno de objetivos em comum,

estabelecendo laços afetivos e emocionais, criando uma relação interpessoal de trocas e partilha, que agrega valor ao sentimento de pertencimento a um grupo, gerando um Self Grupal ou Cultural, como ilustrado na Figura 8.

Figura 8 – Self Grupal ou Cultural



Fonte: Adaptado de Obregon (2011, p. 87)

Portanto, o conceito de Self Grupal ou Cultural (OBREGON, 2011) se traduz, como a inteligência coletiva distribuída entre os membros de um grupo. Assim, a criação do Self Grupal ou Cultural, parte da dimensão de Self Individual, em que a pessoa interagindo e participando de atividades em grupo, cria e estabelece laços psicológicos, ampliando assim, a consciência individual.

Por conseguinte, ao atuar pela via de trocas e diálogo pautados em objetivos comuns com as demais pessoas da comunidade, estas manifestam uma consciência coletiva/grupal. Essa análise propositiva permite afirmar que uma comunidade com um contexto comum de significados é formada por indivíduos que se envolvem em um processo de aprendizado coletivo, ancorado por um movimento intensivo e dinâmico de retroalimentação social.

Considerando tal assertiva, será possível investigar por meio do desenvolvimento da presente proposta de pesquisa, que busca responder como o DP poderá auxiliar em projeto comunitário apoiado na arte urbana, como estratégia de desenvolvimento local.

2.6 Projeto Cores da Vila

Nesse enfoque, como exemplo de comunidade criativa, que compartilha atividades e atua no desenvolvimento local de forma participativa, destaca-se a área da Vila Embratel, bairro localizado na região do Itaqui Bacanga, na cidade de São Luís – MA. Segundo pesquisa histórica realizada pela Associação Comunitária Itaqui-Bacanga (ACIB, 2012), a comunidade surgiu no ano de 1978, após obra de expansão do campus da Universidade Federal do Maranhão (UFMA) quando houve o remanejamento de moradores do bairro Sá Viana para um outro setor que fora chamado de “Novo Sá Viana” e posteriormente nomeado “Vila do Amor”. Pouco tempo depois, com a instalação da torre da Empresa Brasileira de Telefonia – EMBRATEL, o bairro passou a ser denominado Vila Embratel. A Figura 9 ilustra a localização.

Figura 9 – Localização Projeto Cores da Vila



Fonte: Elaborado pela autora

Inicialmente a comunidade foi formada por 800 famílias, que receberam ajuda de custo da Universidade Federal do Maranhão (UFMA), para reconstruir suas moradias neste novo setor. Atualmente apresenta grande concentração populacional e infraestrutura urbana deficiente, o que vêm sendo ao longo dos anos uma constante reivindicação dos moradores junto ao poder público (ACIB, 2012).

A história retrata uma comunidade que convive com desigualdades e com um

estigma de bairro violento, fruto da cultura do abandono, da ausência de conhecimento crítico, da falta de iniciativas públicas que deveriam assegurar à população condições mínimas de urbanidade e gerar oportunidades de desenvolvimento.

Apesar da vulnerabilidade social, demonstra uma potência em se reinventar e gerar soluções possíveis em meio aos problemas que persistem, o que é comum em territórios que convivem com escassez de recursos. A solidariedade comunitária sempre esteve presente entre os moradores, que ao longo dos anos compuseram entidades, sendo que algumas ainda existem no bairro como: o primeiro grupo de jovens do bairro, o JUC (Juventude Unida em Cristo); a Creche Menino Jesus; a Casas das Crianças; o Grupo de Jovens, “Força Jovem”; União dos Moradores; Clube de Mães: Nossa Senhora da Guia; Clube de Mães: Sagrada Família; Colégio Professor Ferreira; Igreja Rosa de Saron, 1ª Igreja Assembleia de Deus do Brasil; e a Associação Beneficente de Vila Embratel.

Nesse contexto, emergiu o Projeto Cores da Vila, o qual é voltado para crianças e seus familiares e seu objetivo principal é impactar os moradores, gerar multiplicadores de informação e formar pessoas com capacidade de questionamento, resgatando a identidade por meio da cultura e da arte urbana e suas diferentes expressões artísticas como o muralismo, grafite e a ilustração (TRAVASSOS; ANDRÉA; ROCHA, 2021).

O Cores da Vila inclui eventos como oficinas artísticas, atividades lúdicas e esportivas, apresentações culturais, distribuição de lanches, brinquedos, cestas básicas e ações de saúde. Fazem parte da organização do projeto profissionais de diversas áreas de atuação como o design, arquitetura, história, psicologia e artes:

Antes de iniciar o muralismo, eles (os artistas) buscam as ruas com maiores problemas de acesso, como as que não possuem pavimentação, para levar as pessoas uma alternativa. A primeira abordagem é sempre com cuidado, geralmente feita por Romildo (artista plástico e designer), onde ele pede permissão aos moradores da rua para fazer o trabalho. Como o bairro sempre teve a cultura da vizinhança colaborativa o sentimento de participação roda rápido. (ANDREA, 2021¹).

O Projeto Cores da Vila realizou a primeira ação social em dezembro de 2018. Com as demais ações mobilizou, segundo dados do projeto entregue a pesquisadora,

¹ Entrevista concedida à pesquisadora por voluntárias do projeto Cores da Vila. Janeiro de 2021.

mais de 1.000 pessoas entre moradores e voluntários, 42 casas receberam pinturas artísticas, murais e grafites produzidos por 37 artistas de arte urbana que participaram da ação de forma voluntária (TRAVASSOS; ANDRÉA; ROCHA, 2021). Ilustra-se por meio da Figura 10 a atividade do muralismo desenvolvida na comunidade.

Figura 10 – Mural Cores da Vila - Artistas Rocha e Hagah



Fonte: Registro elaborado pela autora (2021)

A Figura 10 refere-se ao Mural realizado pelos artistas Rocha e Hagah, situado na rua 02 de maio, Vila Embratel. Na obra pode-se perceber o incentivo a leitura para os jovens da comunidade. Assim como a importância de afirmar o lugar, ao ler-se Maranhão na imagem retratada. Constata-se assim, que as ações desenvolvidas no projeto, permite à comunidade valer-se da arte urbana como uma das principais ferramentas de transformação dentro da comunidade. A seguir a Figura 11, retrata a identidade visual do Projeto Cores da Vila.

Figura 11 – Mural Artístico – Identidade visual Cores da Vila



Fonte: Registro elaborado pela autora (2021)

O projeto destaca-se pela participação multidisciplinar dos profissionais que colaboram no planejamento estratégico das ações pretendidas junto a comunidade, como por exemplo, o mapeamento das ruas do bairro e a inclusão dos moradores no processo criativo da arte urbana nas ruas. Constata-se assim, um terreno fértil na compreensão desse processo, podendo contribuir para novas abordagens no DP..

A seguir, ilustra-se na Figura 12, a interpretação do Mural artístico realizado pelo artista Rocha, por uma criança com a utilização de giz onde é feito a reprodução da imagem no asfalto da rua. O artista realizou uma postagem em rede social, onde ele questiona: Até onde nossa arte chega?

Figura 12 – Reprodução Mural - Desenho livre



Fonte: Cedida pelo artista Romildo Rocha (2021)

3 METODOLOGIA DA PESQUISA

A ciência, segundo Kuhn (1978), é uma construção humana, logo uma construção social e cultural. Assim o autor não a considera como sendo um acúmulo gradual de conhecimento, mas uma complexa relação entre teorias, dados e paradigmas, portanto, sugere que a ciência não é neutra, uma vez que o pesquisador determina o que pode ser estudado.

No campo do Design, considera-se a ciência aplicada, na qual a teoria é efervescida pela prática, com caráter interdisciplinar, o que propicia o trabalho conjunto com outras áreas de conhecimento, permitindo a transposição de conceitos, sistemas, ferramentas, modelos e demais possibilidades acadêmico-científicas. Desta forma a ciência parte de um questionamento sobre a verdade existente para buscar respostas por meio de procedimentos metodológicos, como propõe (OBREGON; VANZIN; ULBRICHT, 2015).

Neste contexto, a construção metodológica é fundamental para conciliar o interesse do pesquisador com a pesquisa. Para tanto, apresentam-se os métodos e técnicas selecionadas para alcançar os objetivos específicos propostos com a finalidade de responder à questão de pesquisa. Nesse sentido, inicialmente este estudo é classificado de acordo com a abordagem do problema, natureza da pesquisa, seus objetivos e procedimentos técnicos. Após esta etapa os procedimentos metodológicos são detalhados, de acordo com as etapas propostas.

3.1 Caracterização da Pesquisa

Com base nos autores Gil (2002), Prodanov e Freitas (2013), Creswell e Clark (2013), Freire (2013), Lakatos e Marconi (2003), a presente pesquisa considera os seguintes parâmetros de classificação do estudo: a natureza da pesquisa, abordagem do problema os objetivos e procedimentos (Quadro 13):

Quadro 13 – Caracterização da Pesquisa

Natureza da pesquisa:	Básica
Abordagem da pesquisa:	Qualitativa
Objetivos e nível de conhecimento a ser produzido:	Pesquisa exploratória, descritiva, indutiva.

Procedimentos da pesquisa:	Pesquisa de campo, Estudo de caso

Fonte: Elaborado pela autora

O presente estudo classifica-se como pesquisa básica, tendo como finalidade a construção teórica e metodológica para o avanço das pesquisas na área (FREIRE, 2013).

Caracteriza-se com abordagem qualitativa, a qual permite a coleta de dados em cenário natural, no local onde os participantes vivenciam a questão ou problema em estudo. Para tanto coleta-se dados em diferentes fontes, que serão posteriormente analisados por meio de uma triangulação.

Neste caso, o foco do pesquisador concentra-se no significado que os participantes têm sobre a questão em estudo. Em uma pesquisa qualitativa o processo pode mudar no decorrer da coleta de dados, porém permite ao pesquisador se aproximar da vivência social do grupo em estudo, entendendo como a construção desta realidade se processou e como naquele contexto ocorrem as dinâmicas (SHAW, 1999).

A pesquisa, quanto aos objetivos, é exploratória-descritiva e, visa investigar a especificidade de um dado contexto, analisando a interação de certas variáveis, para compreender processos dinâmicos e vivenciais (FREIRE, 2013). Corroborando, Prodanov e Freitas (2013) destaca que a pesquisa exploratória é de planejamento flexível, permitindo investigação do tema por meio de diversos ângulos, como pontua Gil (2002), permite explorar situação da vida real e descrever o contexto.

O método pode ser caracterizado como: indutivo, dedutivo, dialético e hipotético-dedutivo. Nessa linha, a presente pesquisa se encaixa dentro do método indutivo por se tratar de uma pesquisa “[...] cuja aproximação dos fenômenos caminha geralmente para planos mais abrangentes, indo das constatações mais particulares às leis e teorias” (LAKATOS; MARCONI, 2003, p. 106). Para Prodanov e Freitas (2013, p. 29), o método indutivo se relaciona a “[...] observação de fatos ou fenômenos cujas causas desejamos conhecer [...]”. Buchanan (2001), complementa ao sugerir que é a construção do processo de percepção da comunidade sobre um fenômeno.

Quanto aos procedimentos, adota-se a pesquisa de campo apoiada no estudo de caso, pois a coleta de dados e observação do objeto de pesquisa será realizada

no ambiente natural utilizando-se da observação direta e levantamentos de percepções de pessoas envolvidas na prática. É um procedimento que permite o conhecimento amplo e detalhado na vida real, visando verificar a aplicabilidade de uma teoria, limitações ou diferenças entre a teoria e a prática (FREIRE, 2013).

3.2 Escopo da Pesquisa

Define-se como escopo o projeto “Cores da Vila” situado no Bairro da Vila Embratel, em São Luís – Maranhão, com a finalidade de analisar como a arte urbana em conjunto com estratégias de DP podem proporcionar um desenvolvimento local. Ressalta-se que a descrição do referido projeto encontra-se na seção II, item 2.6.

Justifica-se que a escolha do Projeto Cores da Vila se dá em razão da iniciativa voluntária dos comunitários em busca de solução para os seus problemas. Para tanto utiliza a criatividade por meio da arte urbana, o que vai de encontro ao aporte teórico levantado sobre comunidades criativas e desenvolvimento local contribuindo assim como um laboratório vivo, possibilitando o levantamento de dados para esta pesquisa.

3.3 Método de Investigação

O método proposto por Spinuzzi (2005), coloca que no DP o trabalho deve ser feito de forma participativa em todas as etapas do processo. Para tanto propomos as 03 fases, conforme demonstra o Quadro 14 a seguir:

Quadro 14 – Procedimento Metodológico

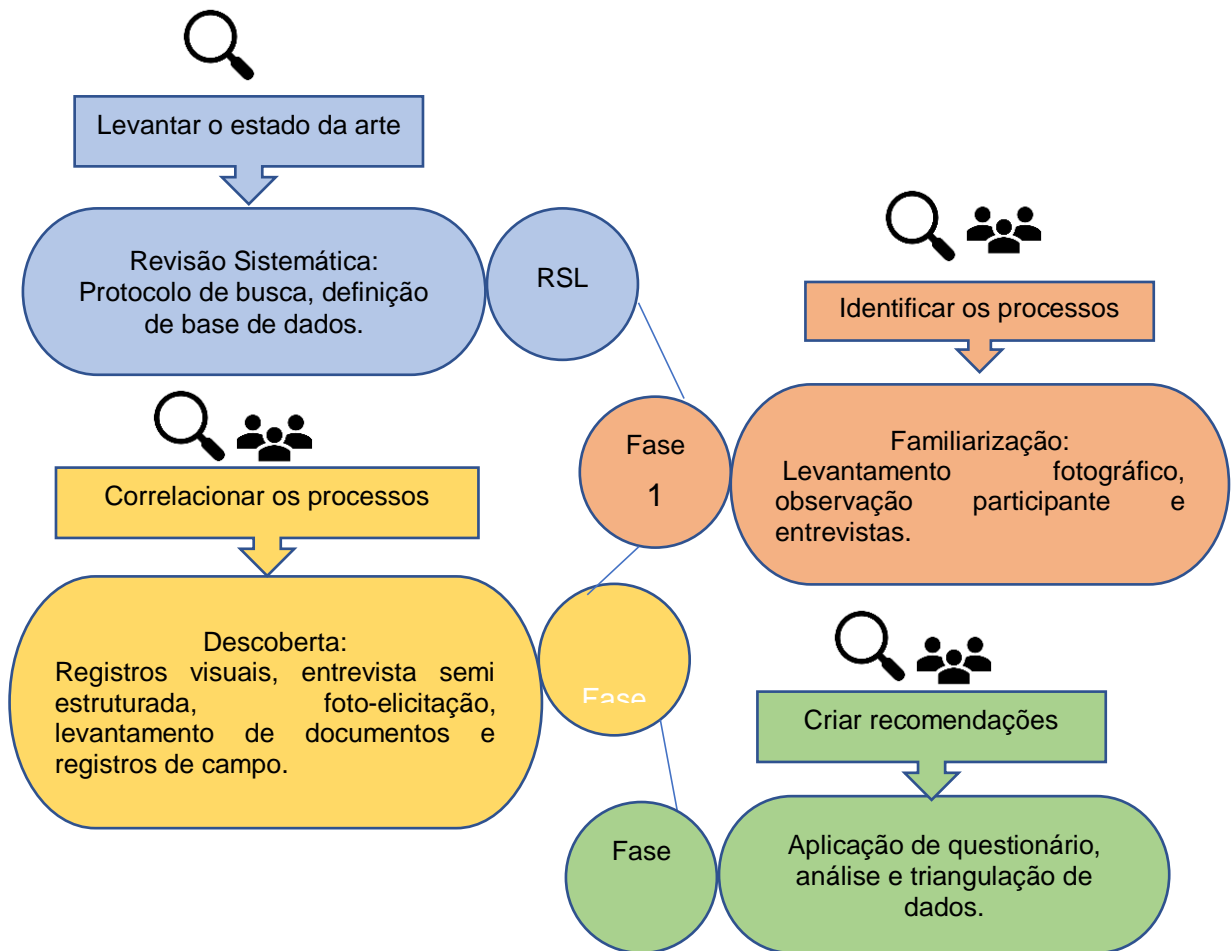
Objetivos específicos	Método	Ferramentas	Quem participa?
Levantar o estado da arte sobre a temática da pesquisa.	Revisão sistemática da literatura	Protocolo de busca Definição de base de dados	Pesquisadora
Identificar os processos evidenciados no Projeto Cores da Vila no bairro da Vila Embratel;	Estudo de caso - Familiarização/apresentação da pesquisa	Levantamento fotográfico, observação participante e entrevista.	Pesquisadora e Moradores da comunidade.
Correlacionar os processos evidenciados no projeto com as	Estudo de caso -	Registros visuais, entrevista semiestruturada, foto-elicitación, Levantamento	Pesquisadora e Moradores da comunidade.

estratégias do Design Participativo;	Processo de descoberta/processo de maior interação	de documentos, registros de campo.	
Criar recomendações para aplicabilidade das estratégias do Design Participativo em projeto comunitário com base na arte urbana.	Estudo de caso –	Aplicação de questionário, análise e triangulação de dados.	Pesquisadora e Moradores da comunidade

Fonte: Elaborado pela autora

Desta forma resume-se na Figura 13 as etapas propostas.

Figura 13 – Procedimento Metodológico



Fonte: Elaborado pela autora

Na Fase 1 do estudo foi realizado o levantamento fotográfico, a realização de

entrevista aberta com os coordenadores do projeto e a observação participante permitindo a familiarização entre pesquisadora e comunidade e a identificação dos processos existentes.

Em seguimento, na Fase 2, intitula-se como processo de descoberta/processo de maior interação. Nesse momento foi realizada uma visita na comunidade para juntamente com moradores e artistas, conhecer as ruas onde o projeto é realizado, para um mapeamento físico e afetivo do bairro:

O Mapeamento Afetivo configura um outro olhar para a cidade. Ao invés de enxergar a estrutura, a dinâmica viária, se trata de descobrir quem são as pessoas, quais são as histórias e potências daquele espaço. Uma cidade sem gente não serve para nada, é um lugar sem afeto. E é o afeto, junto com as relações, que vão sustentar as mudanças que queremos para um lugar (ACUPUNTURA URBANA, 2016, s/p).

Dessa forma, houve a possibilidade de trabalhar de forma participativa percorrendo as ruas do bairro, com registros audiovisuais, observação participante, entrevista semiestruturada utilizando-se da ferramenta participativa de foto-elicitación (EFE). Com base em Collier (1973), que a define como uma ferramenta que propicia ao participante explicar e identificar no conteúdo demonstrado seu conhecimento sobre a questão pesquisada, aproximando e estimulando a memória dos entrevistados.

Pink (2015) descreve que, ao reagir às imagens visuais, os atores sociais são libertados de cronologias lineares e as descrições puramente verbalizadas das imagens fazendo um trabalho para a pesquisa que os adjetivos e outros vocábulos não poderiam fazer. Quando as pessoas usam fotografias para contar histórias sobre suas experiências, identidades e práticas, essas imagens se tornam inseridas em narrativas pessoais e culturalmente específicas.

Destaca-se ainda a experiência citada por Portela *et al.* (2018) na construção da ferramenta de EFE aplicada em comunidades, pela qual o empoderamento é acionado por meio das imagens e coloca os designers como agentes catalizadores, pois preparam o campo para o empoderamento emergir. Desta forma, vemos se configurar uma forma de inovação *bottom-up*, defendida por Manzini (2008), na qual as ações estabelecidas começam nas bases e são constituídas de forma colaborativa.

Os referidos procedimentos possibilitaram mapear o percurso de intervenção do Projeto Cores da Vila e a recolha de percepções dos moradores do bairro com o

objetivo de compreender os impactos do projeto.

Por sua vez, na Fase 3 foram reunidos os conteúdos produzidos durante o momento de descoberta para tencionar e problematizar o entendimento dos participantes sobre as potencialidades do projeto na vila, por meio da aplicação de questionário.

Após, os dados reunidos, foram analisados por meio da triangulação, com o objetivo de construir uma visão holística do problema. Como resultados, foram criadas recomendações com base no Design Participativo para auxiliar em projeto comunitário apoiado na arte urbana, como estratégia de desenvolvimento local.

Para coleta de dados, esta pesquisa adota ferramentas participativas para cada fase projetual. Conforme apresenta o Quadro 15.

Quadro 15 – Quadro de ferramentas

Fase projetual	Ferramentas	Participantes
Fase 1	Levantamento fotográfico, entrevista, observação participante.	Pesquisadora e moradores da comunidade
Fase 2	Registros visuais, entrevista semiestruturada, foto-elicitação, levantamento de documentos, registros de campo.	Pesquisadora e moradores da comunidade
Fase 3	Aplicação de questionário, análise e triangulação de dados.	Pesquisadora e moradores da comunidade

Fonte: Elaborado pela autora

3.4 Aplicação e descrição dos resultados do método

Considerando os procedimentos delineados para a presente pesquisa, descreve-se a seguir, os resultados obtidos na Fase I e Fase 2 da pesquisa:

3.4.1 Fase 01

Nesta fase foram desenvolvidos os procedimentos de Levantamento fotográfico, entrevista e observação participante, conforme descritos a seguir:

3.4.1.1 Levantamento fotográfico

Em primeira visita a campo, foi realizado registro fotográfico, na Av. dos Portugueses, principal via de acesso ao bairro e nos arredores das ruas 01 de maio, 02 de maio, travessa 01 de maio, travessa 02 de maio e rua nossa Senhora de Fátima, local de maior concentração de murais, onde fora realizada a primeira intervenção artística no bairro.

A seguir, a Figura 14 retrata o mural realizado em parede residencial externa, pelo artista Romildo Rocha, situado na rua 01 de maio, Vila Embratel. Predominância das cores branco e preto com característico ponto em vermelho presente nas obras do muralista. Nota-se a influência de elementos do cordel e da cultura popular com a temática canto da sereia.

Figura 14 – Muralismo Projeto Cores da Vila



Fonte: Registro elaborado pela autora (2021)

A Figura 15 retrata o mural realizado em parede residencial externa, pelo artista Romildo Rocha, situado na rua Nossa Senhora de Fátima, Vila Embratel. Retrata imagem feminina em contos do imaginário, traz nos traços dos personagens referências da cultura do cordel.

Figura 15 – Muralismo Projeto Cores da Vila



Fonte: Registro elaborado pela autora (2021)

A Figura 16 retrata o mural sobre duas casas da comunidade, realizado pelo artista Romildo Rocha, situado na Travessa 01 de maio, Vila Embratel, retratando elementos simbólicos da figura Masculina, criando identidade com a cultura negra por meio dos traços marcantes com lábios, nariz e cabelos.

Figura 16 – Muralismo Projeto Cores da Vila



Fonte: Registro elaborado pela autora (2021)

O Mural da Figura 17 está situado na fachada da residência do artista Romildo

Rocha, localizada na rua 02 de maio, Vila Embratel. A obra apresenta referência a elementos da cultura nordestina.

Figura 17 – Muralismo Projeto Cores da Vila



Fonte: Registro elaborado pela autora (2021)

A obra ilustrada na Figura 18 está situada na praça 01 de maio, retrata um casal, traz o uso de cores e elementos característico da linguagem do cordel. Destacando traços, como lábios e cabelos da cultura negra.

Figura 18 – Muralismo Projeto Cores da Vila



Fonte: Registro elaborado pela autora (2021)

A obra ilustrada na Figura 19 está situada na rua 02 de maio, apresenta a técnica de colagem lambe-lambe e retrata a imagem de ponto turístico de São Luís - Fonte do Ribeirão onde traz a inserção de texto com mensagem.

Figura 19 – Muralismo Projeto Cores da Vila



Fonte: Registro elaborado pela autora (2021)

A obra ilustrada na Figura 20 está situada na Avenida dos Portugueses, principal via de acesso ao bairro da Vila Embratel, apresenta a técnica de colagem lambe-lambe faz releitura da obra de Debret, com inserção de texto com mensagem.

Figura 20 – Muralismo Projeto Cores da Vila



Fonte: Registro elaborado pela autora (2021)

3.4.1.2 Entrevista

Em seguimento à fase 1, foi realizada uma segunda visita a campo visando a entrevista com os organizadores do Projeto Cores da Vila. O encontro aconteceu no espaço onde os coordenadores pretendem instalar a sede do Projeto Cores da Vila.

O local está sendo estruturado para receber as atividades como: oficinas de desenho para crianças, oficinas para mães, reuniões de ações do projeto, apresentação de vídeos para comunidade entre outros. O espaço ainda está sendo custeado por integrantes da coordenação do projeto, no entanto os mesmos já se organizaram, produzindo uma apresentação institucional com as ações realizadas e os resultados obtidos e de posse deste material estão buscando junto a empresas e organizações aporte financeiro para o projeto.

Na ocasião foi apresentado ao grupo do projeto, a pesquisa de mestrado pretendida, assim como a necessidade de realizações futuras de visitas a campo para levantamento de dados, o que deixou uma boa expectativa e total apoio por parte dos integrantes à pesquisa. Na oportunidade, foi possível conversar com o artista, muralista, morador e organizador do projeto, Romildo Rocha (ROCHA, 2021), que fez um relato das ações realizadas, expectativas com relação a nova sede e ações futuras do Projeto Cores da Vila.

Nas suas palavras, “tudo é feito na unha”, referindo-se ao total envolvimento dos organizadores e dos moradores para colocar em prática as ações dentro do bairro. O envolvimento das mães em preparar os lanches, das crianças em se mobilizarem para participar das atividades e dos artistas em desenvolver os Murais. Acrescentou que com o início da estruturação da sede, muitos serviços foram realizados por profissionais, moradores do bairro, eletricitas, limpeza, entre outros, de forma voluntária, “eles só me pedem para deixar o filho ter uma oportunidade aqui nas oficinas de desenhos, ou seja, estamos trabalhando com a arte como moeda de troca” (ROCHA, 2021).

Outra colocação foi com relação a cobrança dos moradores para que os murais cheguem em mais ruas do bairro, “os moradores me param e perguntam, quando vai ter pintura lá na minha rua? Assim é possível perceber que a comunidade anseia pela ação e apoia a iniciativa” (ROCHA, 2021).

Na fala do artista Romildo Rocha, é possível perceber a urgência em fazer as ações acontecerem,

[...] quando eu vejo as crianças na rua, perguntando sobre as ações e querendo participar das oficinas e aprender a desenhar, sinto que não dá para esperar quatro anos planejando estruturar o projeto, aí já perdemos esse time, tem que acontecer logo, eu acredito no design para atender à necessidade imediata, mesmo que seja por meio de gambiarras, a gente faz como dá pra fazer e resolve o problema, as coisas na comunidade tem que ser assim, não dá pra esperar (ROCHA, 2021).

Sobre o Design, o artista Romildo Rocha ainda coloca que leva para prática da execução dos Murais, lições de Design de produto. Por exemplo antes de iniciar a pintura, perceber o todo, o entorno, ver se o local (parede) a ser trabalhada, possui interferências que possam dificultar o trabalho, como presença de fios elétricos ou piso (calçada) inclinado, que exigem maior trabalho para instalação de andaimes por exemplo.

Essas questões são levadas em consideração pois esse planejamento interfere no tempo e custo do mural. Ainda sobre o mural, o artista demonstra o cuidado em não só realizar um trabalho, mas oferecer uma experiência positiva ao usuário, ter um cuidado com todas as etapas do processo.

Outro ponto levantado foi sobre ter alternativas financeiras, para iniciar o mais breve possível as oficinas na nova sede, para isso estão planejadas a confecção de produtos, como camisetas e bonés, para que a venda possa ser revertida em material para iniciar os trabalhos. No futuro pensam em uma loja de produtos do projeto dentro da sede.

Quando perguntado sobre a conscientização dos moradores em relação a arte urbana e seu valor, ele coloca que os moradores tem uma relação afetuosa e de cuidado com os Murais, não permitem colar cartazes ou algo do gênero sobre os painéis, colocar entulho ou sacos de lixo na frente dos painéis. Mas acredita que muitos não sabem o valor de mercado desse tipo de arte e como ela está presente no mundo e atuando nesse aspecto de ressignificação de espaços. O artista Romildo Rocha (2021) segue afirmando “[...] muitos não entendem que o ato de sair de casa e criar um mural na rua já é um ato de resistência por si só”. Confirmando a consciência política que existe nas mensagens que os murais carregam.

Uma moradora da comunidade, ainda afirma que os murais são a voz da comunidade, que por muito tempo não foi ouvida e não pode se expressar. Eles abrem o site do computador no Google e escrevem vila Embratel e falam “[...] olha como na busca agora não aparecem somente as reportagens sobre crimes e violência, o Cores

já está aqui (ROCHA, 2021).”

A integrante Amanda designer e arquiteta, está trabalhando no projeto da sede, tanto o projeto para angariar fundos junto a parceiros, como o projeto arquitetônico.

3.4.1.3 Observação participante

Em terceira visita a campo, com o propósito de realizar a observação participante, a pesquisadora acompanhou a atividade do Cine Cores. Iniciativa do projeto, que possibilitou a experiência do cinema para a comunidade, conforme registra-se a seguir.

Nesse âmbito foi realizado na sede do projeto, o Cine Cores. Contando com a participação da comunidade e voluntários, a sessão aconteceu em 20 de novembro de 2021, dia da Consciência Negra, sendo apresentado o curta metragem Dudu e o lápis cor da pele, produzido pela Take a Take Films (2018). Curta com aproximadamente 18 minutos, cuja sinopse descreve Dudu um garoto negro, inteligente e imaginativo, estudante de um colégio particular da classe média de São Paulo.

Durante uma aula de educação artística, sua professora, Sônia, diz a ele que utilize o que ela chama de “lápiz cor da pele” para pintar um desenho. A frase desperta em Dudu uma crise de identidade. Com toda a inocência de uma criança da sua idade, Dudu passa a carregar o lápis em questão consigo para encontrar alguém que possa sanar seus questionamentos.

Na ocasião o grupo Explana Mermã abriu a atividade com uma roda de conversa com as crianças abordando temas como: autoestima, valorização da beleza afro e indígena, preconceito e racismo. Na sequência foi exibido o filme curta metragem Dudu e o lápis cor da pele, sendo dada continuidade da atividade com oficinas de desenho, turbantes e dança no tiktok. A equipe de voluntários do Cores da Vila é formada por Romildo Rocha, artista e designer, Amanda Travassos, arquiteta, designer e produtora de arte e Leila Andréa, historiadora.

Para realização desta iniciativa ocorreu a mobilização da comunidade que participou com montagem e organização do espaço, incluindo serviços de limpeza, eletricista, som, cenografia, pintura, preparação de lanche coletivo e divulgação do evento nas redes sociais, pintura do Mural e de carro de som que percorreu as ruas do bairro convidando as crianças. Foram arrecadadas doações por meio de postagens

nas redes sociais do projeto e de colaboradores. Durante a atividade de observação participante, realizou-se os registros fotográficos conforme ilustra-se nas figuras: 21 e 22.

Figura 21 – Mural coletivo, realizado na comunidade, por artistas locais, com as informações sobre o Filme



Fonte: Registro elaborado pela autora (2021)

Figura 22 – Finalização do Mural



Fonte: Registro cedido pelo artista Romildo Rocha (2021)

Foi realizada oficina de desenho, onde cada criança foi convidada a desenhar utilizando o lápis cor da pele. Desta forma trabalhar a valorização da diversidade.

Conforme ilustra a Figura 23.

Figura 23 – Oficina de desenho para as crianças



Fonte: Registro elaborado pela autora (2021)

3.4.2 Fase 2

Com o objetivo de correlacionar os processos evidenciados no projeto com as estratégias de DP, na fase 02 do processo de descoberta realizou-se levantamento de documentos, registros de campo, registros visuais, entrevista semiestruturada e foto-elicitação.

3.4.2.1 Análise pictórica das obras de mural

A referida análise tem como objetivo levantar as características e peculiaridades das obras, permitindo um maior conhecimento e aporte teórico para viabilizar o mapeamento e promoção da autonomia local, por meio de estratégias de Design.

Conforme os autores Lima e Spinillo (2021) torna-se pertinente pesquisas em Design da Informação enfocando aspectos do estilo de ilustração empregado permitindo a compreensão de ilustrações, ou seja, de representação pictórica de conteúdo.

Nessa abordagem, estudos desenvolvidos no Laboratório de Design de Sistemas de Informação, da Universidade Federal do Paraná (UFPA, s/d), permitiram

um substrato teórico-prático sobre análise pictórica e estilos de ilustrações. Os pesquisadores Oliveira e Coutinho (2017), realizaram uma revisão na literatura visando identificar estudos de variáveis gráficas e modelos analíticos para artefatos gráficos.

Segundo os autores, o modelo analítico proposto por Clive Ashwin (1979) mostra-se o mais adequado, pois “[...] visa encontrar características, que (...) podem apontar o estilo gráfico em um conjunto de ilustrações” (OLIVEIRA; COUTINHO, 2017, s/p). Lima e Spinillo (2021) corroboram salientando que as variáveis de Ashwin (1979) foram propostas para ilustrações impressas, ou seja, estáticas.

No artigo intitulado “Um olhar sobre o modelo analítico de Clive Ashwin aplicado nas ilustrações de Vera Cruz, artista gráfico em Pernambuco – fins do século XIX e início do século XX” Oliveira e Coutinho (2017) ressaltam que para Ashwin (1979) ao desenhar uma ilustração, o ilustrador está continuamente tomando decisões que determinam o caráter estilístico da imagem.

Para tanto, Oliveira e Coutinho (2017) utilizam no estudo o modelo analítico proposto por Ashwin (1979), baseado nas funções sintáticas e semânticas das ilustrações e as peculiaridades das imagens gráficas. O modelo elege sete variáveis que se fazem presentes em qualquer ilustração e as quais podem oscilar entre dois polos extremos. Desta forma, a repetição das variáveis e seus respectivos polos norteiam as características de estilos das ilustrações de determinado artista, época ou cultura (Quadro 16).

Quadro 16 – Protocolo de análise / Variáveis e polos do modelo analítico de Clive Ashwin (1979)

Quant.	Polo	Escala de variação					Polo
		1	2	Variáveis	3	4	
1	Homogêneo			CONSISTÊNCIA			Heterogêneo
2	Contraído			GAMA			Expandido
3	Disjuntivo			ENQUADRAMENTO			Conjuntivo
4	Simétrico			POSICIONAMENTO			Casual
5	Perto			PROXIMIDADE			Distante
6	Estático			CINÉTICA			Dinâmico
7	Naturalista			NATURALISMO			Não Naturalista

Fonte: Adaptado de Oliveira e Coutinho (2017)

Consoante Ashwin (1979), o modelo analítico se baseia nas funções sintáticas e semânticas das ilustrações e reflete sobre as peculiaridades das imagens gráficas. Nessa linha, Oliveira e Coutinho (2017) baseados em Ashwin (1979) criaram uma “Ficha de Análise” com as sete variáveis e os respectivos polos, acrescentando níveis para aferir as variáveis e polos, objetivando facilitar a aferição na análise, com base em uma escala numérica: (4) total, (3) quase total, (2) parcial, (1) pouco (Quadro 17).

Quadro 17 – Ficha de Análise

Figura – Obra a ser analisada	Tabela – Análise de variáveis e polos					
	Consistência					
	Homogêneo	1	2	3	4	Heterogêneo
	Gama					
	Contraído	1	2	3	4	Expandido
	Enquadramento					
	Disjunto	1	2	3	4	Conjuntivo
	Posicionamento					
	Simétrico	1	2	3	4	Casual
	Proximidade					
	Perto	1	2	3	4	Distante
	Cinética					
	Estático	1	2	3	4	Dinâmico
	Naturalismo					
	Não Naturalista	1	2	3	4	Naturalista

Fonte: Adaptado de Oliveira e Coutinho (2017)

Considerando o modelo analítico de Ashwin (1979), os autores Oliveira e Coutinho (2017), descrevem as variáveis e polos, bem como a proposição da escala numérica para aplicação da análise, a saber:

- a) **Consistência:** refere-se às técnicas de representação e as ferramentas utilizadas para elaborar uma determinada ilustração, podendo variar entre os polos, homogêneo e heterogêneo, dentro de uma escala

numérica de 1 a 4, onde 1 é definido para totalmente homogêneo e 4 totalmente heterogêneo;

- b) **Gama**: relação entre o nível de detalhes dos elementos que compõem uma ilustração, variam entre os polos contraído e expandido, define-se 1 para contraído e 4 para expandido;
- c) **Enquadramento**: relaciona-se à disposição da imagem pictórica e seu suporte, podendo variar entre os polos disjuntivo (1) e conjuntivo (4);
- d) **Posicionamento**: referente a composição da ilustração, variam entre os polos simétrico (1) e casual (4);
- e) **Proximidade**: relaciona-se com a proximidade ou distância entre a representação e o usuário, ou seja, com a escala da figura. Pode variar entre os polos perto (1) e distante (4);
- f) **Cinética**: caracteriza-se pela sugestão de movimento implícito na Imagem. Variando entre estático (1) e dinâmico (4);
- g) **Naturalismo**: tem relação com a veracidade da imagem, ou seja, com o grau de realismo da ilustração, a relação física do objeto representado com o mundo real, podem variar entre os polos naturalista (1) e não naturalista (4).

Considerando uma amostragem definida pelo grau de representatividade correspondente dos artistas circunscritos ao projeto comunitário Cores da Vila, foram selecionados dentre um total de trinta e sete, cinco artistas. Foram definidas duas ilustrações de cada artista, totalizando dez obras de arte urbana. A seguir apresentam-se as Figuras representativas das obras dos autores e as Tabelas com as devidas análises de polos e variáveis, segundo a Ficha de Análise (OLIVEIRA; COUTINHO, 2017), definida para este estudo:

As imagens 24 e 25 apresentam duas obras de autoria do artista Romildo Rocha, para as quais foram realizadas as análises de variáveis e polos descritas respectivamente na Tabela 1 e na Tabela 2. A Figura 24 apresenta a primeira obra do artista considerada a partir da ficha de análise e a referida análise na Tabela 1.

Figura 24 – Autor Romildo Rocha



Fonte: Registro elaborado pela autora (2021)

Tabela 1 – Análise de variáveis e polos

Consistência					
Homogêneo	1	2	3	4	Heterogêneo
Gama					
Contraído	1	2	3	4	Expandido
Enquadramento					
Disjunto	1	2	3	4	Conjuntivo
Posicionamento					
Simétrico	1	2	3	4	Casual
Proximidade					
Perto	1	2	3	4	Distante
Cinética					
Estático	1	2	3	4	Dinâmico
Naturalismo					
Não Naturalista	1	2	3	4	Naturalista

Fonte: Adaptado de Oliveira e Coutinho (2017)

Analisando a obra na Figura 24 identifica-se na Tabela 1 as seguintes variáveis, em escala crescente entre os polos de 1 a 4: consistência 3, gama 2, enquadramento 4, posicionamento 4, proximidade 1, cinética 1 e naturalismo 1. Para a segunda obra do artista Romildo Rocha, apresenta-se a Figura 25 e a Tabela 2:

Figura 25 – Autor Romildo Rocha



Fonte: Registro elaborado pela autora (2021)

Tabela 2 – Análise de variáveis e polos

	Consistência				
Homogêneo	1	2	3	4	Heterogêneo
	Gama				
Contraído	1	2	3	4	Expandido
	Enquadramento				
Disjunto	1	2	3	4	Conjuntivo
	Posicionamento				
Simétrico	1	2	3	4	Casual
	Proximidade				
Perto	1	2	3	4	Distante
	Cinética				
Estático	1	2	3	4	Dinâmico
	Naturalismo				
Não Naturalista	1	2	3	4	Naturalista

Fonte: Adaptado de Oliveira e Coutinho (2017)

Ao analisar a Figura 25 foram identificadas as seguintes variáveis conforme escala crescente entre os polos de 1 a 4: consistência 1, gama 4, enquadramento 4, posicionamento 3, proximidade 2, cinética 1 e naturalismo 1.

Foram realizadas as análises de variáveis e polos nas obras do artista Origes, conforme ilustram as Figuras 26 e 27 seguidas das análises nas Tabelas 3 e 4.

Figura 26 – Autor Origes

Tabela 3 – Análise de variáveis e polos



Fonte: Registro elaborado pela autora (2021)

	Consistência				
Homogêneo	1	2	3	4	Heterogêneo
	Gama				
Contraído	1	2	3	4	Expandido
	Enquadramento				
Disjunto	1	2	3	4	Conjuntivo
	Posicionamento				
Simétrico	1	2	3	4	Casual
	Proximidade				
Perto	1	2	3	4	Distante
	Cinética				
Estático	1	2	3	4	Dinâmico
	Naturalismo				
Não Naturalista	1	2	3	4	Naturalista

Fonte: Adaptado de Oliveira e Coutinho (2017)

A Figura 26 apresenta as seguintes variáveis conforme escala crescente entre os polos de 1 a 4: consistência 4, gama 2, enquadramento 1, posicionamento 2, proximidade 2, cinética 4 e naturalismo 1.

Figura 27 – Autor Origes

Tabela 4 – Análise de variáveis e polos



Fonte: Registro elaborado pela autora (2021)

		Consistência					
Homogêneo	1	2	3	4		Heterogêneo	
		Gama					
Contraído	1	2	3	4		Expandido	
		Enquadramento					
Disjunto	1	2	3	4		Conjuntivo	
		Posicionamento					
Simétrico	1	2	3	4		Casual	
		Proximidade					
Perto	1	2	3	4		Distante	
		Cinética					
Estático	1	2	3	4		Dinâmico	
		Naturalismo					
Não Naturalista	1	2	3	4		Naturalista	

Fonte: Adaptado de Oliveira e Coutinho (2017)

A Figura 27 apresenta as seguintes variáveis conforme escala crescente entre os polos de 1 a 4: consistência 2, gama 2, enquadramento 1, posicionamento 2, proximidade 3, cinética 3 e naturalismo 2.

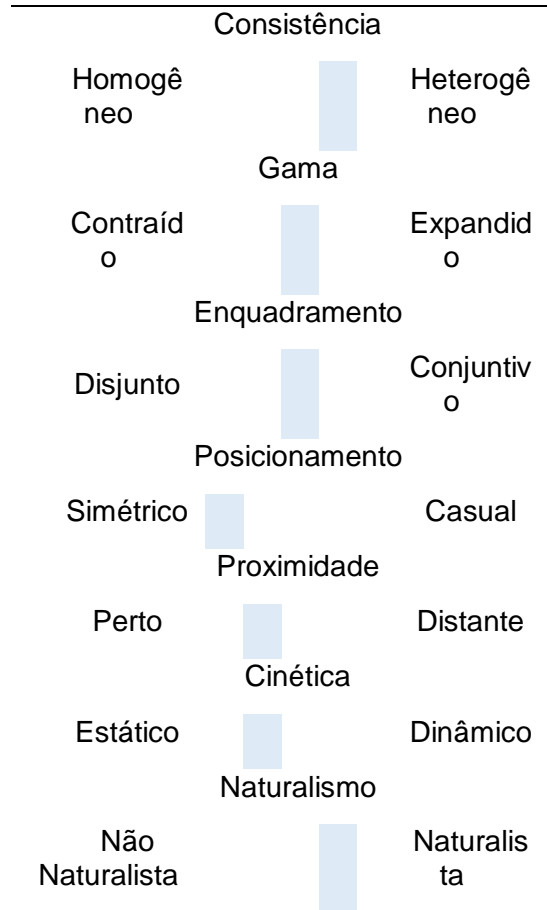
Analisando as obras da autora Gê Viana (Figuras 28 e 29), obteve-se os seguintes resultados descritos nas Tabelas 5 e 6.

Figura 28 – Autora Gê Viana



Fonte: Registro elaborado pela autora. (2021)

Tabela 5 – Análise de variáveis e polos



Fonte: Adaptado de Oliveira e Coutinho (2017)

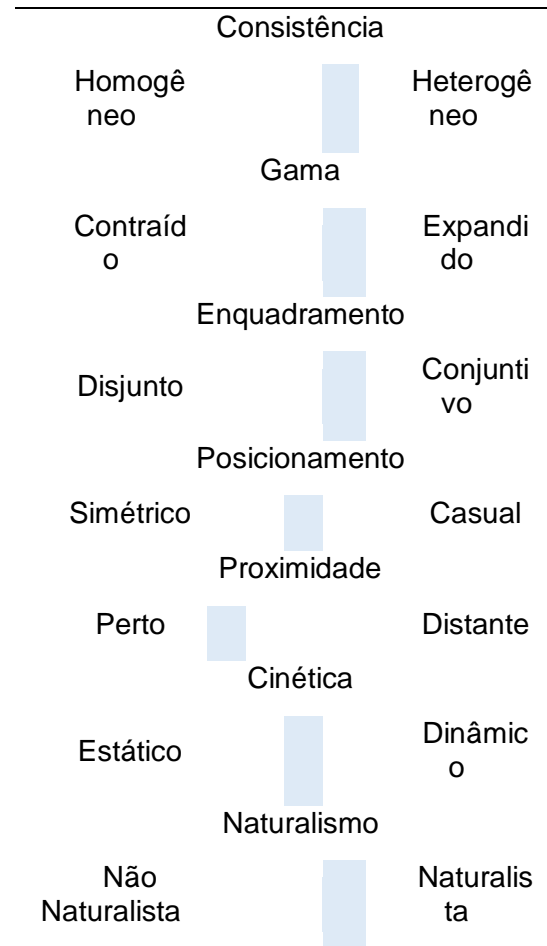
A Figura 28 apresenta as seguintes variáveis em escala crescente entre os polos de 1 a 4: consistência 4, gama 3, enquadramento 3, posicionamento 1, proximidade 2, cinética 2 e naturalismo 4.

Figura 29 – Autora Gê Viana

Tabela 6 – Análise de variáveis e polos



Fonte: Registro elaborado pela autora. (2021)



Fonte: Adaptado de Oliveira e Coutinho (2017)

A Figura 29 apresenta as seguintes variáveis conforme escala crescente entre os polos de 1 a 4: consistência 4, Gama 4, enquadramento 4, posicionamento 3, proximidade 1, cinética 3 e naturalismo 4.

Na análise referente as obras do autor Hagah (Figuras 30 e 31) os resultados obtidos constam nas Tabelas 7 e 8.

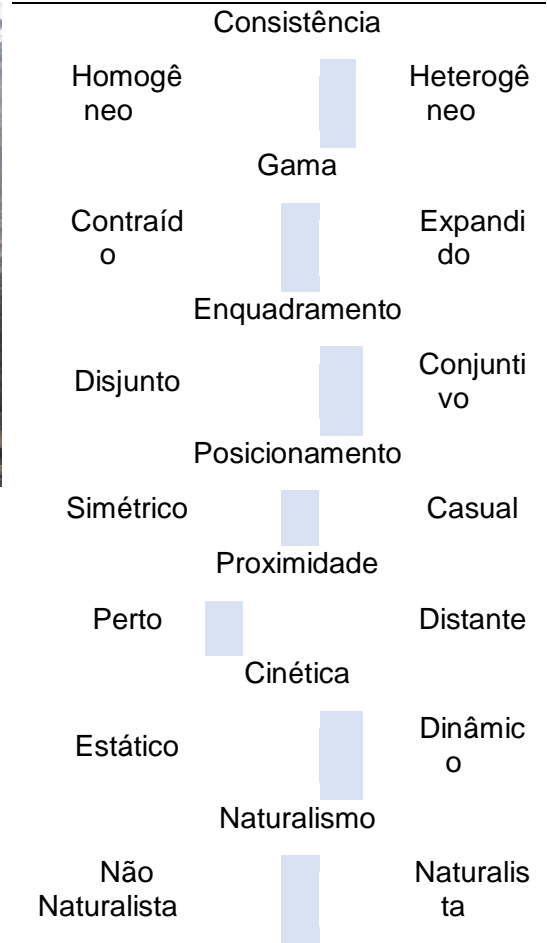
Figura 30 – Autor Hagah

Tabela 7 – Análise de variáveis e polos

A Imagem 30 apresenta as seguintes variáveis conforme escala crescente entre os polos de 1 a 4: consistência 4, Gama 3, enquadramento 3, posicionamento 3, proximidade 1, cinética 4 e naturalismo 3.



Fonte: Registro elaborado pela autora (2021)



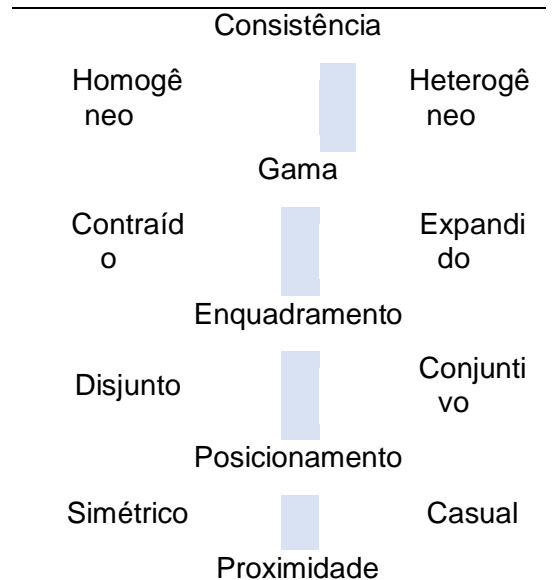
Fonte: Adaptado de Oliveira e Coutinho (2017)

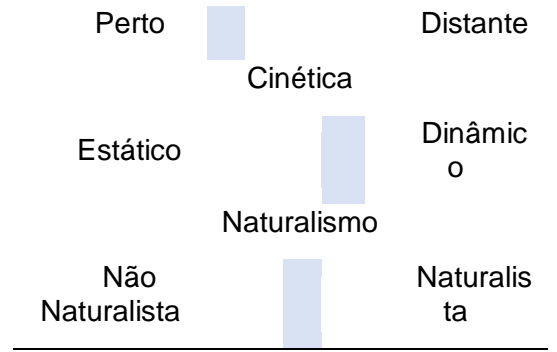
Figura 31 – Autor Hagah



Fonte: Registro elaborado pela autora (2021)

Tabela 8 – Análise de variáveis e polos





Fonte: Adaptado de Oliveira e Coutinho (2017)

A Imagem 31 apresenta as seguintes variáveis conforme escala crescente entre os polos de 1 a 4: consistência 4, Gama 3, enquadramento 3, posicionamento 3, proximidade 1, cinética 4 e naturalismo 3.

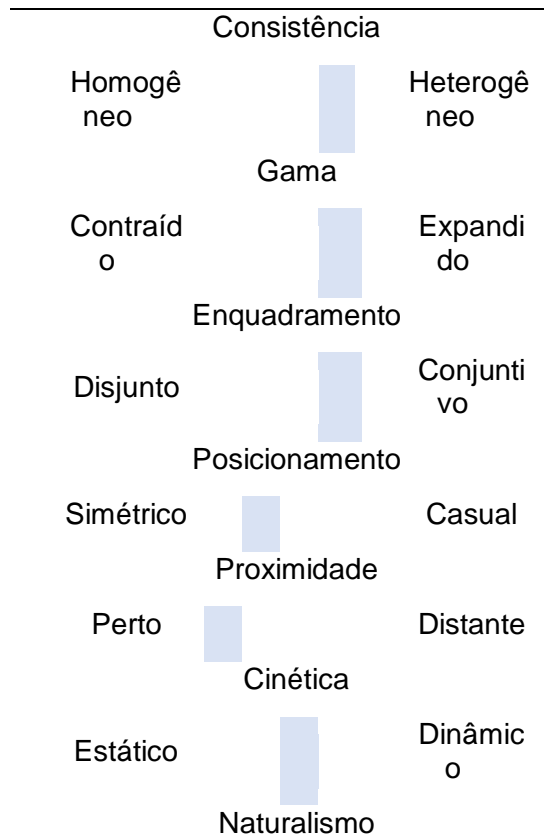
Finalizando as análises, as Figuras 32 e 33, ilustram as obras do autor Gaspar, as quais foram analisadas e os resultados descritos nas Tabelas 9 e 10.

Figura 32 – Autor Gaspar



Fonte: Registro elaborado pela autora (2021)

Tabela 9 – Análise de variáveis e polos





Fonte: Adaptado de Oliveira e Coutinho (2017)

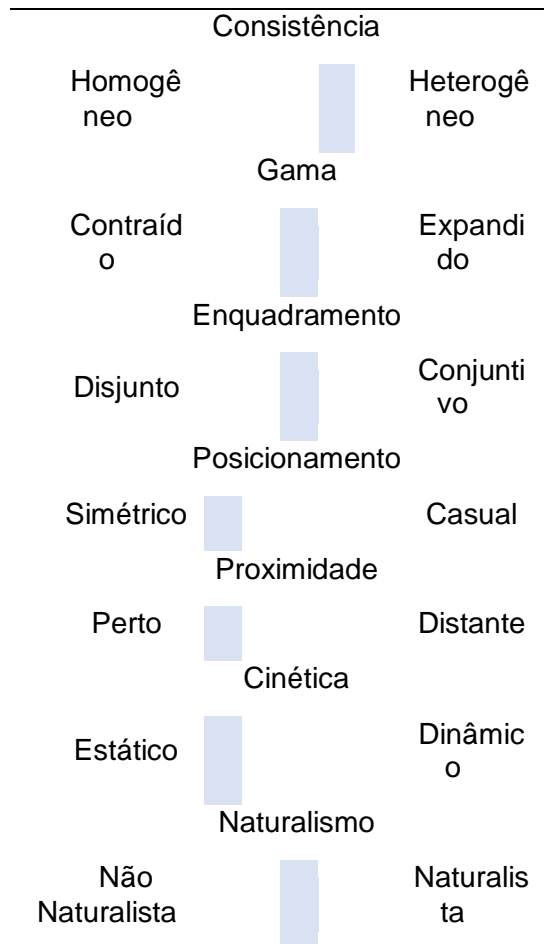
A imagem 32 apresenta as seguintes variáveis conforme escala crescente entre os polos de 1 a 4: consistência 4, Gama 4, enquadramento 4, posicionamento 2, proximidade 1, cinética 3 e naturalismo 4.

Figura 33 – Autor Gaspar



Fonte: Registro elaborado pela autora. (2021)

Tabela 10 – Análise de variáveis e polos



Fonte: Adaptado de Oliveira e Coutinho (2017)

A imagem 33 apresenta as seguintes variáveis conforme escala crescente entre os polos de 1 a 4: consistência 4, Gama 3, enquadramento 3, posicionamento 1,

proximidade 1, cinética 1 e naturalismo 3.

3.4.2.1.1 Síntese da Análise das obras

A análise das obras dos artistas referendados nesta pesquisa, possibilitou a percepção das peculiaridades presentes nas obras de Arte Urbana, selecionadas para esta amostragem. A Tabela 11 apresenta a síntese da análise de variáveis e polos, em relação a escala de variação entre os polos definida na ficha de análise proposta por Oliveira e Coutinho (2017).

Tabela 11 – Síntese da análise variáveis e polos

Consistência	1	2	3	4
Gama	1	2	3	4
Enquadramento	1	2	3	4
Posicionamento	1	2	3	4
Proximidade	1	2	3	4
Cinética	1	2	3	4
Naturalismo	1	2	3	4

Fonte: Elaborado pela autora

Conforme o método de Ashwin (1979) e a escala numérica proposta por Oliveira e Coutinho (2017), observou-se que os artistas utilizam um nível de consistência 4 no que se refere às técnicas e ferramentas empregadas, incluindo imagens gráficas e tipos nas ilustrações. Entre os trabalhos verificou-se um nível gama intermediário, o que demonstra que as obras se apresentam em alguns trabalhos com elementos bem detalhados e em outros mais abstratos.

Quanto ao enquadramento a amostragem sinaliza em sua maioria um polo conjuntivo em relação as imagens pictóricas e seu suporte. O posicionamento demonstra que as composições das ilustrações analisadas estão relacionadas mais ao polo casual.

As obras em relação a função sintática proximidade apresentam-se em escala direcionada ao polo perto. Na indicação de movimento estabelecido pela cinética, observa-se que tendem ao polo dinâmico, embora alguns, artistas trabalhem com imagens ilustrativas estáticas. A veracidade das imagens presente na amostragem mostrou-se intermediária entre os polos. Alternando algumas ilustrações bem naturalistas e em outras não- naturalistas.

Considerando as análises realizadas em dez obras comunitárias, verificou-se que permitiu um maior conhecimento e aporte teórico para viabilizar o mapeamento das diferentes peculiaridades e elementos representativos da comunidade na promoção da autonomia local, indicando que as estratégias do DP, onde o grupo se envolve e participa do processo criativo agrega valor à arte urbana, fortalecendo o Self Cultural da comunidade.

Pode-se constatar que o movimento do Muralismo presente na comunidade da Vila Embratel, é rico em sua diversidade, oferecendo aos artistas um campo fértil para novas produções, bem como fomentando o espírito empreendedor de futuros artistas. Portanto, as apresentam dentro das funções sintáticas características distintas relacionadas a técnicas, ferramentas, detalhamento, composição, escala, movimento e veracidade, compondo um cenário estético variado.

Nessa linha, conclui-se que projetos comunitários abrem um leque de possibilidades para a valorização da representação pictórica de conteúdo. Ressalta-se assim, a relevância do estudo para entender como os murais são percebidos dentro da comunidade e seus impactos.

3.4.2.2 Arte Urbana e Instagram: uma análise comunicacional do Projeto Cores da Vila em rede social

Objetivando a continuidade dos procedimentos metodológicos da Fase II, foi realizada a análise da rede social Instagram do Projeto Cores da Vila como ferramenta comunicacional entre o Projeto Cores da Vila, comunidade da Vila Embratel e a sociedade. Nesse enfoque, vale destacar que a sociedade encontra-se em uma era global, estetizada e midiática, na qual a individualidade se apresenta pública, principalmente por meio das redes sociais, espaços onde são criadas imagens, símbolos e significados que comunicam.

Para este estudo, que trata da análise da rede social Instagram do Projeto

Cores da Vila, o enfoque é a Arte Urbana em um contexto de periferia, buscando entender o atual comportamento da sociedade neste cenário do Capitalismo Estético e como moldam-se os perfis e conteúdo das redes sociais.

A internet traz consigo a ambição da totalidade, a possibilidade de preservar a duração do instantâneo, tornando o tempo presente inflado, presentificado. Segundo Lipovetsky e Serroy (2015), as redes sociais e o seu armazenamento temporário, aliado à mobilidade, à edição de imagens e à circulação instantânea do conteúdo, manifestam a cultura da efemeridade.

Sibila (2016), complementa que o ciberespaço transforma os indivíduos em personagens, fazendo com que o valor e a verdade tenham deixado de emanar do interior de cada um, que agora passa a ser vinculados à aprovação do outro. Essas mudanças na construção e entendimento da memória alteram quem se é, quem se tem sido e quem se poderia chegar a ser. Lévy (2009) acrescenta que os conteúdos não se apagarão, passam a ecoar no ciberespaço, desta forma as redes sociais tornam-se meio para propagação de ideias sociais.

Visando a divulgação e disseminação da produção artística resultante do Projeto Cores da Vila, a comunidade utiliza o espaço virtual do Instagram, como elo de comunicação com a sociedade. A rede social constituindo-se como ferramenta de integração e diálogo em nível macro e exponencial, permite aos integrantes do projeto e a comunidade desenvolver e consolidar uma identidade social mais efetiva. A voz da comunidade representada pela arte urbana e divulgada na rede social, poderá alcançar um âmbito maior de visualização, fortalecendo assim, o sentimento de grupo, o Self Cultural.

Nessa linha, faz-se necessário analisar quais aspectos, positivos e negativos, podem ser observados nesta análise imagética virtual e como os atores envolvidos utilizam-se desta ferramenta digital para promover e engajar ações referentes ao Projeto Cores da Vila. Para tanto foi adotada a metodologia de pesquisa do tipo observação participante e a técnica de entrevista semiestruturada. Na sequência é apresentado um diagnóstico quanto à análise da rede social Instagram aplicada ao referido projeto²

Desde o início do Projeto Cores da Vila, em dezembro de 2018, foram iniciadas postagem de seus conteúdos na rede social Instagram. Uma das voluntárias, que realiza a atividade de alimentar a mídia, relata a importância do impacto desta divulgação das ações do Projeto, no fortalecimento da autoestima da comunidade,

além de mencionar que em buscas recentes em sites especializados, nos quais antes eram vinculados apenas dados sobre a violência e a criminalidade do local, já é possível encontrar publicações que valorizam o bairro e também sua arte urbana.

Assim, foi realizada, inicialmente, uma pesquisa participante no perfil @coresdavila na rede social Instagram. Segundo Gil (2002) o método observacional é um dos mais utilizados em pesquisas de ciências sociais. Para tanto, a coleta de dados buscou identificar na referida rede social, qual o papel dessa ferramenta na mobilização social do Projeto Cores da Vila.




Por conseguinte, foram identificadas as postagens circunscritas no período de 11/12/2018 a 18/02/2022. Durante a observação, foram coletados dados sobre o conteúdo de mídia disponibilizado no perfil @coresdavila na rede social Instagram para, em um segundo momento, embasar a realização de entrevista semiestruturada com o administrador do perfil.

A análise de conteúdo da referida rede social, objetivou encontrar respostas para as imagens, linguagens e símbolos, utilizados nas postagens do Instagram do Cores da Vila, utilizando-se o método por definição de categorias. Segundo Bardin (1977, p. 32), esse método é uma “[...] espécie de gavetas ou rubricas significativas que permitem a classificação dos elementos de significação constituídos da mensagem”.

Assim, as postagens selecionadas para a amostragem foram divididas em 07(sete) categorias, classificadas da seguinte forma: Eventos/Ações Cores da Vila; Oficinas e Cursos; Artistas e Murais; Comunidade; Parceiros e Apoiadores; Mobilização/Campanhas; Equipe e organizadores. Considerando os dados coletados, foi possível realizar a análise das postagens segundo as referidas categorias elencadas na pesquisa (QUADRO 18):

Quadro 18 – Classificação das postagens por categoria do perfil @coresdavila-Instagram

Categoria	Publicações	Quantitativo
-----------	-------------	--------------

<p>Eventos/ ações cores da vila</p>	 <p>Instagram post from CORESDAVILA. The image shows a large, colorful mural in a public square, featuring geometric patterns in yellow, blue, red, and green. The caption reads: "Curtido por eraldocoimbrafotografia e outras pessoas. coresdavia O Cores da Vila em parceria com o @mobilizasaoluis e a @valenobrasil fez essa mega intervenção na praça... mais".</p>	<p>29</p>
<p>Oficinas/ cursos</p>	 <p>Instagram post from coresdavia Vila Embratel. The image shows a woman wearing a cap and glasses, working on a graffiti piece. The caption reads: "OFICINA de GRAFFITI com Edi Bruzaca 15 de Dezembro 10h #coresdavia".</p>	<p>10</p>
<p>Artistas/ murais</p>	 <p>Instagram post from coresdavia. The image shows a mural of a woman's face, painted in a style reminiscent of indigenous art, with intricate patterns and colors. The caption reads: "Curtido por rocha1p e outras pessoas. coresdavia Dandara, Rua da Cruz - Vila Embratel! 🌈🌸 #coresdavia #vilaembratel #saoluis #maranhao Ver todos os 12 comentários".</p>	<p>43</p>

<p>Comunidade</p>		<p>30</p>
<p>Parceiros/ apoiadores</p>		<p>24</p>
<p>Mobilização/ campanhas</p>		<p>11</p>

Equipe e organizadores		8
		Total: 155

Fonte: Elaborado pela autora

A categorização permitiu a observação de temas com maior inserção na mídia, sendo estes: eventos/ações cores da vila, oficinas/cursos, artistas/murais, comunidade, parceiros/apoiadores, mobilização/campanhas e equipe e organizadores.

Na categoria eventos/ações cores da vila, foram compartilhados conteúdos referentes à principal ação do Projeto, realizada anualmente, que engloba várias atividades como pinturas artísticas, oficinas, doações de cestas básicas, atividades recreativas, música e dança. Dentro da categoria Artistas/Murais, os resultados mostram que as postagens são referentes a Arte Urbana presente na comunidade, realizada por Artistas, entre as quais destacam-se o muralismo e o grafite. Na categoria Parceiros e Apoiadores, foram publicadas informações referentes aos patrocinadores e às instituições parceiras do projeto.

Entre as categorias mais presentes no perfil encontram-se também as postagens com maior número de interação com usuários. Neste caso apresentam-se as publicações no *feed* do perfil e também em postagens marcadas por terceiros. A mais comentada, com um total de 309 interações, dentro da categoria Artista/ Murais, realizada na data de 11/10/2020, foi postada pelo perfil @rocha1p, cujo o assunto é referente ao Artista Romildo Rocha e a exposição de seus murais no programa de televisão da Rede Globo, Encontro com Fátima Bernardes.

Sobre o Artista Rocha Romildo, percebe-se a conexão e força de seus

conteúdos do perfil pessoal @rocha1p, em relação ao perfil do projeto @coresdavila, sendo apontado como um dos perfis que mais interagem com o do projeto na ferramenta curtir, assim como também é o perfil com maior número de seguidores, estabelecendo laços, com o @coresdavila.

Adicionalmente, observa-se a presença de atores sociais, com atividades afins (artistas), estabelecendo relações com o perfil analisado e cujo trabalho faz parte da Arte Urbana presente no bairro da Vila Embratel. Entre eles destacam-se artistas com representatividade estadual e nacional na cena artística, como é o caso do perfil @indiiloro da Artista Gê Viana, cujo trabalho já participou de exposições nacionais e internacionais.

Sobre a assiduidade das postagens, os dados mostram que o ano 2018, início do projeto e também do perfil, concentra 37,6% das postagens. Em 2019 as postagens representam 50,35% do conteúdo. No ano de 2020 e 2021 esse número cai para 6% e 29%, respectivamente, o que pode ser reflexo da Pandemia do Covid 19, que impossibilitou as atividades previstas para serem realizadas pelo projeto nesse período. Outro fator importante observado, é com relação a alimentação do conteúdo. Na rede social Instagram, a última postagem foi realizada em 25/11/2021, o espaço de tempo prologando sem postagens torna o perfil menos atrativo.

Em seguimento e visando complementar a análise do perfil no Instagram, foi realizada em 03/05/2021, uma entrevista semiestruturada, apoiada via mensagem de aplicativo Whats App, com uma das voluntárias do Projeto Cores da Vila. O Quadro 19 apresenta as respostas da participante na referida entrevista.

Quadro 19 – Resultado da entrevista semiestruturada

Perguntas:	Entrevistado 1: Colaboradora e administradora do perfil @coresdavila
Como você elege o conteúdo para as postagens?	“As Postagens são relacionadas aos eventos realizados pelo projeto, ou quando o perfil é marcado por alguém que vai propagar de uma forma mais ampla.”
Qual tipo de post tem mais retorno de engajamento?	“São os relacionados as ações do Projeto Cores da Vila, como o AÇÃO na praça.”
Existe alguma parceria para posts com artistas ou apoiadores?	“Não existe nenhuma parceria com relação a posts pagos.”
A periodicidade de stories e posts tem uma programação prévia?	“Ainda não temos uma agenda programada para postagens.”

Fonte: Elaborado pela autora

Concluindo a análise dos conteúdos na rede social Instagram, infere-se que tratando-se de imagem e imaginário, a internet proporciona um ambiente virtual e de potencial comunicação na construção desses valores estéticos, que geram sentimentos de pertencimento dentro da rede, criando conexões e laços entre os atores envolvidos. Por conseguinte, poderá se tornar a mola propulsora na promoção de maior engajamento nas atividades do Projeto Cores da Vila. Tais afirmativas indicam um campo fértil para o DP, no fomento à criatividade, à sustentabilidade e inovação.

Portanto um perfil personalizado de um projeto social, para além da estética e entretenimento, necessita de conteúdo significativo para promover a afetividade, gerar laços e ainda fortalecer o sentimento de pertencimento dos seus usuários.

3.4.2.3 Registro dos Murais na comunidade

Em visita a campo, realizada em julho de 2021, registrou-se o mais recente mural coletivo realizado na comunidade pelos artistas Mag, Rocha, Guto e Negônica com a participação de integrantes da comunidade. O mural está situado a Rua 02 de Maio no bairro da Vila Embratel, apresentando figuras femininas retratadas pelos diferentes estilos de cada muralista, assim como insere a assinatura de todos os participantes além dos autores, como ilustra-se na Figura 34.

Figura 34 – Mural coletivo

Fonte: Registro elaborado pela autora. (2022)

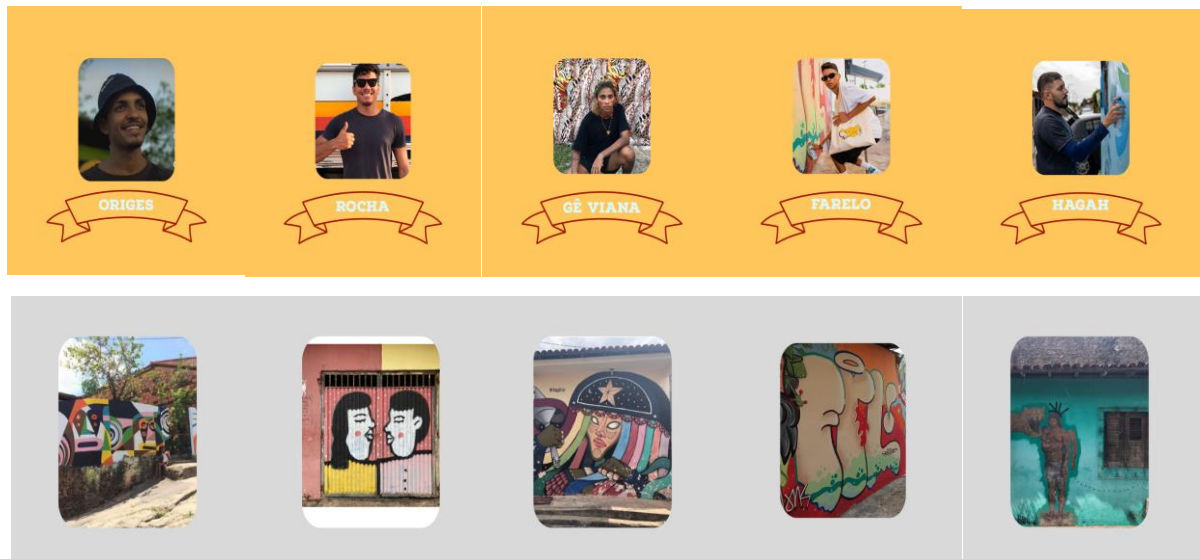


3.4.2.4 Entrevista semiestruturada com moradores, utilizando Foto-elicitação.

Inicialmente, foi elaborado material fotográfico para auxiliar na coleta de dados. Foram selecionados cinco artistas e suas obras dentre os que já participam do Projeto Cores da Vila. Com o intuito de investigar a memória afetiva foram incluídas obras que já sofreram a ação do tempo ou algum tipo de intervenção, como é próprio da característica efêmera do muralismo. Conforme ilustra-se na Figura 35.

Figura 35 – Foto-elicitção – fotografias dos autores e suas respectivas obras.

Fonte: Elaborado pela autora



Para a entrevista foram elaboradas inicialmente 03 perguntas norteadoras, objetivando levantar dados que possibilitem entender o grau de pertencimento e identidade com a arte; perceber se houve a ressignificação do espaço; e observar o conhecimento prévio sobre os artistas e a arte urbana presente na comunidade da Vila Embratel: a) Qual o sentimento diante das obras? b) O que mudou no cenário da Vila após os murais? c) E se é possível reconhecer alguma obra ou autor ao ver as fotos e fazer a relação entre eles?

Foram entrevistadas cinco famílias, moradoras das ruas 01 de maio e 02 de maio, local de maior concentração de murais. Dentre as cinco famílias, quatro são moradoras do bairro há no mínimo 20 anos e presenciaram o início do movimento de arte na rua. Para tanto selecionou-se casas com e sem murais.

Para cada família um membro iniciou a conversa, porém em quase todas, os demais acabaram por entrar no diálogo e contribuir com informações relevantes. O consentimento para realização dos murais foi abordado por todos e nas casas sem a presença de mural foi explicado que o mesmo não ocorreu devido a fachada ter revestimento cerâmico.

As entrevistas foram realizadas em 09 de agosto de 2022, no bairro da Vila Embratel, com a participação de moradores da comunidade. Sobre a abordagem para início da entrevista, se deu de forma informal, a pesquisadora, percorreu as ruas e ao abordar as famílias, após a apresentação e consentimento, iniciava-se o diálogo, ao longo da conversa mostrava-se as fotos o que incentivava os entrevistados a discorrer

sobre suas experiências.

A princípio algumas foram feitas pelas janelas das casas, mas posteriormente a pesquisadora foi convidada a entrar e sentar no sofá, o que demonstra um nível de confiança dos participantes no intento da pesquisa.

No quesito a respeito do reconhecimento dos autores e das obras, foi significativo que o artista Romildo Rocha é reconhecido por todos assim como sua obra. O artista Farelo foi lembrado por quase todos os entrevistados. Os dois artistas são moradores do bairro. Os demais não foram reconhecidos, mas as pinturas foram reconhecidas. Também não foi possível relacionar a obra ao autor, o que demonstra que os artistas embora participem de ações na comunidade ainda não possuem esse vínculo com os moradores.

O sentimento de alegria, de ter a rua mais bela, mais festiva foi comum a todos. Segundo os moradores, o Projeto Cores da Vila tem sua importância não apenas pelas pinturas, mas pelo trabalho desenvolvido com as crianças. Em uma das entrevistas um morador há 36 anos, relata que “[...] todo mundo aceitou, é importante para as crianças, é um incentivo, um bom caminho”.

A referência de lugar foi outro fator abordado em mais de um entrevistado, podendo-se perceber como os Murais são utilizados para informar os endereços, como registrou-se na fala de outro morador, que afirmou: “Quando se pede um Uber, eles já falam é lá para as ruas coloridas”.

Assim como o sentimento de pertencimento, relatada pela fala de outra moradora que disse: “[...] fiquei triste quando construíram o muro aí na frente e tiraram o mural”. Percebe-se ao longo dos diálogos que os moradores não consideram os murais como vandalismo e fazem referência aos trabalhos artísticos como algo positivo, com os quais se identificam, uma vez que existem murais que retratam moradores da comunidade, trazendo uma satisfação e sentimento de orgulho. Em uma das entrevistas uma moradora aponta para o mural e diz: “É meu sobrinho ali naquele desenho”.

Sobre as mensagens dos murais e a questão política, é possível perceber a ideia crítica na fala do morador “[...] aqui na minha casa cartaz de candidato não, mas as pinturas sim”.

3.4.3 Fase 3

3.4.3.1 Aplicação de questionário

Em continuidade as etapas metodológicas adotadas na pesquisa, foi realizada a Fase 3, fundamentada no método proposto por Spinuzzi (2005) e em conformidade com o DP, o qual refere que o estudo deve ser feito de forma participativa em todas as etapas do processo. Nessa linha, foi realizada a aplicação de questionário com o objetivo de tensionar com a comunidade os resultados obtidos nas fases anteriores e, em conjunto, levantar dados para orientar a proposição das recomendações.

Para a realização do procedimento, fora elaborado questionário prévio com três questões: 1) Quais os benefícios da arte urbana para a comunidade da Vila Embratel? 2) Quais as dificuldades para dar continuidade com as atividades do Projeto Cores da Vila? 3) Qual a expectativa para o bairro da Vila Embratel nos próximos anos?

Na sequência, o questionário foi aplicado no grupo formado por 11 comunitários (10 mulheres e 1 homem), incluindo moradores, voluntários e organizadores, os quais foram selecionados pela própria comunidade. Uma reunião foi realizada na Praça Primeiro de Maio, no bairro Vila Embratel. Para iniciar as atividades, a pesquisadora explicou o termo de livre consentimento e as questões a serem aplicadas, apresentando ao grupo os dados levantados nas fases anteriores da pesquisa e as atividades referentes ao estudo.

A Figura 36 registra a visita de campo para aplicação do questionário, momento em que ocorreu a reunião entre a pesquisadora e o grupo comunitário com o objetivo de tensionar sobre os dados obtidos na pesquisa.

Figura 36 – Aplicação de questionário



Fonte: Registro elaborado pela autora (2022)

A Figura 37 retrata momento da aplicação do questionário, realizado na Praça 01 de Maio, Vila Embratel.

Figura 37 – Aplicação de questionário



Fonte: Registro elaborado pela autora (2022)

A Figura 38 demonstra o painel organizado pela pesquisadora com os dados

obtidos nos procedimentos anteriores, os quais foram relatados à comunidade, permitindo o diálogo e o tensionamento sobre as questões levantadas.

Figura 38 – Painel demonstrativo da pesquisa



Fonte: Registro elaborado pela autora (2022)

A Figura 39 retrata o grupo de moradores, voluntários e organizadores do projeto que participaram da aplicação do questionário

Figura 39 – Aplicação de questionário



Fonte: Registro elaborado pela autora (2022)

A Figura 40 registra o final do procedimento, quando os participantes se reúnem para o lanche coletivo.

Figura 40 – Aplicação de questionário



Fonte: Registro elaborado pela autora (2022)

As contribuições compiladas no questionário são descritas no Quadro 20.

Quadro 20 – Síntese das contribuições do questionário

Benefícios do projeto para comunidade

- Visibilidade, bairro normal e não perigoso, bonito com mais vida, arte e cultura, oportunidade, união, paz, entretenimento, lazer, participação, alegria, diminuição da marginalização, incentivo aos jovens, valorização da comunidade, possibilidades através da arte e educação, arte acessível e vivenciada.

Dificuldades de gestão do projeto

- Apoio ao projeto, recursos financeiros, incentivo público, falta de sede própria para o projeto como ponto de apoio e referência.

Expectativa de futuro para comunidade

- Um bairro inovador, novos projetos, amor a arte, referência de bairro, continuidade do projeto Cores da Vila, qualidade de vida, segurança, adesão dos jovens a arte, continuidade da arte urbana, conscientização da comunidade.

Fonte: Elaborado pela autora

Nesse direcionamento, foi realizada a triangulação dos dados obtidos nas fases projetuais, os quais foram analisados à luz do aporte teórico referendado na seção II deste documento. Ancorado nesses núcleos interpretativos, a pesquisadora criou recomendações com base no Design Participativo para auxiliar em projeto comunitário apoiado na arte urbana, como estratégia de desenvolvimento local.

3.4.3.2 Triangulação dos resultados da pesquisa: Convergência com a base conceitual do Design Participativo (DP)

Considerando o objetivo da pesquisa “analisar como o Design Participativo poderá auxiliar em projeto comunitário apoiado na arte urbana como estratégia de desenvolvimento local”, foi realizada a etapa 3 do procedimento metodológico definida

como triangulação dos resultados da pesquisa, referendado na seção II deste documento.

Os resultados obtidos em cada procedimento foram triangulados com a base conceitual do DP, visando identificar nos processos genuínos das atividades e ações do Projeto Cores da Vila as evidências teóricas.

3.4.3.2.1 Levantamento fotográfico

O registro fotográfico possibilitou reunir imagens dos murais presentes no local, que são representativos da comunidade. Tal procedimento reflete a arte de rua, que segundo Manzini (2011, p. 56) “[...] promove áreas de interesse e cria oportunidades, troca de experiências e debates”.

No projeto em estudo as obras foram realizadas por iniciativa voluntária de artistas de arte urbana com a participação da comunidade, o que adere ao núcleo central do DP. Sachs (2014) afirma que a mobilização das pessoas envolvidas é vital para proporcionar um desenvolvimento participativo.

As ilustrações por meio das cores, formas e traços, expressam as diferentes manifestações populares, cordel, cultura nordestina, cultura negra e indígena, além de elementos que remetem à natureza presente no local. As obras registradas estão localizadas nas Ruas 01 e 02 de Maio, locais onde concentram-se as intervenções artísticas. Observa-se nos murais o uso de diferentes técnicas, incluindo colagens e pintura.

Para Creswell (2013), ações de DP, como o estudo de caso realizado nessa pesquisa, permitem explorar processos dentro do cenário natural onde ocorre a iniciativa criativa e, desta forma, coletar informações com os participantes dentro do seu contexto. Nesse sentido, o procedimento realizado contribuiu para entender o contexto de origem no qual as obras de arte urbana são realizadas no Projeto Cores da Vila, permitindo o alinhamento com a base conceitual do DP.

Nesse sentido, Sen (2010) corrobora ao colocar que manifestações e expressões culturais, de modo livre e aberto, podem transmitir os sofrimentos e as reivindicações da população. A cultura constitui caminhos que levam à inclusão, à restituição da autoestima dos grupos marginalizados, assim contribui para gerar mobilização coletiva e valorização das pessoas.

Segundo Thackara (2005), esse processo cultural possibilita ao Design atuar

como facilitador em conjunto com as comunidades criativas, em iniciativas locais que resgatem a cultura, a identidade e a tradição, tendo como objetivo o desenvolvimento dos territórios locais. Portanto, os diferentes elementos identificados no levantamento fotográfico permitem inferir que as ações coletivas vivenciadas no Projeto Cores da Vila se alinham com os preceitos do DP.

Nessa linha, é possível identificar correlações entre os murais realizados e o DP, por meio da análise das conexões sociais, culturais e políticas que se observa nas obras de arte urbana que retratam cenas do cotidiano, figuras masculinas e femininas com traços das culturas negras e indígena, além de inserção de frases com contexto político, evidenciando as linhas conceituais do DP.

As obras de arte urbana tornam-se representativas das peculiaridades da comunidade o que fortalece o sentimento de identidade, e, para Jara (2001), os sentimentos de identidade, pertencimento e responsabilidade são fatores de favorecimento para melhores condições na realização de projetos comuns.

Segundo Obregon (2011), a interação das pessoas e as trocas estabelecidas em torno de um objetivo comum, neste caso as intervenções de arte, constituem uma comunidade de prática, com identidade definida, onde ocorre a dedicação às ações conjuntas de forma colaborativa, compartilhando informações, estabelecendo laços, possibilitando trocas e valorização do grupo gerando um Self Cultural/Coletivo.

3.4.3.2.2 Entrevista

A entrevista realizada com os organizadores do projeto para reunir dados sobre as atividades do Projeto Cores da Vila, possibilitou compreender o foco das ações assim como conhecer mais sobre as demandas da comunidade, permitindo assim analisar a convergência com o DP.

Segundo os participantes da entrevista, o uso e a apropriação do espaço público associados ao sentimento de identidade e pertencimento permitiram impulsionar o desenvolvimento local, trazendo benefícios como: apoio às economias locais, fomento turístico, aumento da segurança, melhoria na qualidade do convívio social, valorização da relação de vizinhança, identificação de talentos dos moradores e promoção de atividades interculturais.

Tais constatações, alinhadas ao aporte teórico do DP, sinalizam que o envolvimento comunitário, consciência política, foco em ações voltadas às crianças e

jovens, entre as quais incluem-se as pinturas artísticas que são desenvolvidas nas fachadas das moradias da comunidade, estão ancoradas no que preconiza Rosa (2009, p. 981):

[...] apresenta-se como um grande meio de provocar uma reflexão construtiva, tendo como objetivo a valorização do diálogo e a troca de informações culturais, em comunidades onde as manifestações artísticas como o muralismo estão presentes é possível elevar e despertar sentimentos nos usuários.

Para Batista e Ribeiro (2019), o voluntariado favorece o ato de trabalhar intervenções na cidade em conjunto com a população. E quando a população se identifica, a abertura para uma participação cidadã e empoderamento social torna-se mais concreta. Nesse cenário, emerge os conceitos do DP para o desenvolvimento de ações nas quais os indivíduos confiam, se identificam e criam vínculos emocionais.

Na experiência em análise – Projeto Cores da Vila –, as ações desenvolvidas com a participação da comunidade acontecem de forma intuitiva, ou seja, o projeto não foi criado a partir da base conceitual do DP. Entretanto, por meio do discurso dos participantes da entrevista, fica evidente núcleos conceituais aderentes ao DP.

Para Batista e Ribeiro (2019), incluir no projeto de intervenção urbana os valores culturais inerentes à população onde essa será realizada, corrobora para que os indivíduos que circulam na cidade, possam se identificar com esse objeto e possam se apropriar dele.

Ainda que a metodologia do projeto não tenha formalizado o uso do Design no processo, é possível identificar tanto em ações táticas quanto em ações estratégicas a correlação com o DP na operacionalização das etapas.

Como processo projetual genuíno, os organizadores do projeto relataram que iniciaram com um mapeamento prévio das ruas, elegendo os cenários com maior necessidade de intervenção, adotando critérios como: ausência de pavimentação e dificuldade de acesso, o que segundo o projeto faz com que se tornem mais inseguras, além do consentimento dos moradores para que a ação fosse realizada no referido local.

Tal procedimento atua em conformidade com o que propõe o DP ao atuar como mediador entre as temáticas do design com a identidade, a cultura e o território, possibilitando gerar a socialização e integração no local e, desta forma, resgatar as verdadeiras funções desses espaços (KRUCKEN, 2009).

A fala dos entrevistados revela que as pessoas da comunidade se unem para resolver problemas de forma colaborativa e gerar soluções praticáveis e inovadoras, pensando no melhor para comunidade, o que está correlacionado com a base conceitual do DP e inovação social (MANZINI, 2008).

Evidencia-se nos relatos que a participação se dá de várias formas como: preparação das paredes para receber o mural, divulgação da ação no bairro, arrecadação de material por meio de campanhas nas redes sociais e contribuição com mão de obra de serviços, como alimentação para os participantes.

Tais ações coletivas definem o Self Grupal da comunidade, pois como ressalta Obregon (2011, p. 56): “[...] os membros se dedicam às ações conjuntas e às discussões, ocorrendo a mútua colaboração e compartilhamento de informações”. Por conseguinte, ratifica Sanders (2002 *apud* MIRANDA; SANTOS; NORONHA, 2019, p. 5) “ao afirmar que a experiência participativa é acreditar que todos possuem uma contribuição a estabelecer nos processos de design”.

A organização do projeto é formada por diversos profissionais entre eles: designer, arquiteto, psicólogo, historiador, o que enfatiza o papel do trabalho interdisciplinar na aprendizagem e no apoio aos espaços urbanos marginais (HALLIGEY, 2021), assim como compactua com a interdisciplinaridade do Design.

Em continuidade os organizadores relataram na entrevista a importância do espaço físico para a realização das atividades propostas pelo projeto e para tanto, foi produzido uma apresentação institucional, expuseram as ações realizadas e os respectivos resultados obtidos, aporte financeiro junto às empresas e organizações, assim como anseio pela confecção de produtos locais que possam gerar renda ao projeto.

Identifica-se assim, o que Krucken (2009) propõe como estratégia de DP, ou seja, a divulgação das qualidades e valores locais. Corroborando, Escobar (2005) destaca que é importante tornar visíveis as práticas das comunidades e, uma vez visíveis, criar condições para continuidade e autonomia.

Segundo Maciel *et al.*, (2019, p.9), “[...] a arte urbana é caracterizada pelas intervenções que podem implicar em completude ou mesmo contraposição política, ideológica ou simplesmente pelo uso do espaço como suporte para a manifestação”. Müller (2019, p. 01), complementa, que

[...] as intervenções artísticas são exemplos primordiais dos constantes processos de negociação que ocorrem nas cidades. Esses

processos de negociação afetam as relações de poder da sociedade urbana e contribuem para a constituição das esferas públicas urbanas.

Sobre a consciência das mensagens que os murais carregam, foi possível entender como estes se tornam a voz da comunidade. As ilustrações representativas da identidade coletiva comunicam as visões da comunidade.

3.4.3.2.3 Observação Participante

A observação participante realizada na ação do Projeto Cores da Vila, a qual possibilitou a experiência do cinema para a comunidade, permitiu correlacionar potencialidades e lacunas desta iniciativa voluntária com estratégias do DP que, segundo Batista e Ribeiro (2019) propõe oferecer um olhar amplo sobre demandas e oportunidades, corroborando para que os indivíduos possam se identificar com esse objeto e se apropriar dele.

A temática do filme abordou o racismo, reforçado pela escolha da data para a realização da ação, 20/11/2021, dia da Consciência Negra. Na ocasião foram abordados durante roda de conversa, assuntos como autoestima, valorização da beleza afro e indígena e preconceito.

Adicionalmente, destaca-se a oficina de desenho, com o objetivo de trabalhar a valorização da diversidade expressa no roteiro do filme. Tal estratégia, indica a sensibilidade do projeto em trabalhar as dimensões materiais e imateriais, que segundo Krucken (2009) insere-se o DP ao referir-se à mediação entre as dimensões materiais e imateriais.

Para ação do cinema, foi produzido um mural coletivo, com a participação de artistas locais e da comunidade, contendo as informações sobre o filme e, desta maneira, contribuir com o envolvimento e participação da comunidade.

Nesse sentido observou-se a mobilização e o engajamento das comunidade, o que confirma a percepção de Escobar (2005) ao citar que a experiência do lugar onde existe uma conexão cotidiana e é dada importância na vida da maioria das pessoas, se traduz o sentimento de pertencimento.

Consoante Obregon (2011), os processos criativos realizados de forma coletiva permitem a criação de laços afetivos que definem a identidade social de um grupo ou comunidade, denominado na Psicologia Junguiana de Self Grupal/Cultural/Coletivo.

Nessa ação foi possível perceber como a iniciativa local por meio da arte e da

cultura vem mobilizando a comunidade em torno de objetivos comuns, ratificando assim a aderência aos princípios do DP. Essa constatação permite correlacionar o que preconiza Rosa (2009), destacando a cultura como um potencializador do capital social e a arte como uma importante possibilidade de ferramenta de transformação social.

Segundo Krucken (2009), para o Designer planejar um projeto de valorização social, requer compreender o território e a comunidade de origem por meio de uma análise abrangente dos marcadores de identidade que se constituem entre outros por: elementos paisagísticos, estilo de vida dos moradores, espírito do lugar, cultura, pintura e produtos locais.

No Projeto Cores da Vila, foi possível observar esses marcadores de identidade, que de maneira voluntária, por meio dos processos criativos da arte urbana, geram possibilidades de valorização e mobilização em prol do desenvolvimento da própria comunidade.

3.4.3.2.4 Análise pictórica das obras de mural

A análise das representações pictóricas de conteúdo presente nas obras dos murais, permitiu levantar características e peculiaridades, relacionadas ao estilo gráfico, permitindo estabelecer a convergência com a base conceitual do DP.

Nesse sentido, as funções sintáticas e semânticas que se fazem presentes em qualquer ilustração, conforme premissas de Ashwim (1979), revelam para além das variáveis estudadas como consistência, gama, enquadramento posicionamento, proximidade, cinética e naturalismo, características importantes como: a heterogeneidade referente ao uso de técnicas e ferramentas, um nível de detalhamento diversificado, ora mais detalhados ou mais abstratos.

De forma similar, nos murais as ilustrações apresentam suporte conjuntivo, apresentam imagens mais casuais que simétricas. Em relação a escala, utilizam-se mais de proximidade com relação ao observador, as obras em sua maioria expressam movimento, quanto a veracidade nas imagens são variáveis entre realistas e não realistas.

Ao considerar as imagens como um meio de comunicação, por meio das quais se expressa uma mensagem, conforme contribuição de Frascara (2000), é possível inferir que as características apresentadas nas ilustrações analisadas permitem uma

identificação e apropriação por parte da comunidade, o que é reforçado pelos temas abordados nas obras como a cultura popular, a cultura nordestina, elementos da cultura afro e indígena, que se constituem como marcadores de identidade do território.

Nessa linha, a análise direciona para o que Krucken (2009, p. 99) elenca como “[...] umas das ações, sob a perspectiva do design, para valorizar o local e favorecer a continuidade é ativar as competências do território, elegendo pontos fortes e pontos fracos”. Infere-se, que um dos pontos fortes do Projeto Cores da Vila é a colaboração e inovação nas interações da comunidade pautadas em diferentes ações e atividades que permitiram constatar linhas teóricas do DP.

Entendendo que o papel do designer “[...] não se restringe ao planejamento e uso da ferramenta de comunicação, mas também no entendimento e mediação das manifestações, ou ele próprio o autor de projetos de intervenção no espaço urbano” (MACIEL *et al.*, 2019, p. 03).

3.4.3.2.5 *Análise comunicacional do Projeto Cores da Vila em rede social*

Como ferramenta comunicacional entre o Projeto Cores da Vila, comunidade da Vila Embratel e a sociedade, a rede social Instagram constitui-se como a voz dos murais, levando o contexto da periferia para uma sociedade midiática e estetizada, o que potencializa o alcance, fortalecendo o sentimento de grupo e o self cultural, conforme preconiza a Psicologia Junguiana (OBREGON, 2011). Manzini (2011, p.56) colocar que

[...] as mídias sociais tem transformado a figura do ativista cultural (grupo social de pessoas interessadas em cultura, que criam oportunidades locais, o que inclui a arte de rua) conferindo a possibilidade de cultivar e mostrar seus interesses e habilidades culturais e artísticas.

Observa-se como ponto positivo, que a divulgação das ações do projeto viabiliza o fortalecimento da autoestima da comunidade. Tal afirmativa adere às estratégias do DP como pontua Krucken (2009, p. 101) ao alegar que “os valores e qualidades locais precisam ser traduzidos e comunicados em linguagem acessível de forma a alcançar outros contextos”.

Uma vez que a comunidade convive com o estigma de bairro violento é possível entender que esta comunicação se torna um ponto forte com relação “a vivência da

cidade e as percepções distorcidas da realidade que são proporcionadas pelas redes sociais” (AZEVEDO; SOUZA; CADENA, 2019, p. 18).

Infere-se que o ambiente virtual possibilita conexões e laços entre os atores envolvidos, antes distantes. Por conseguinte, promove o engajamento nas atividades do projeto, como expressam Maciel *et al.* (2019) ao afirmar que o conteúdo quando compartilhado possibilita discussões, trocas de experiências, embates de posicionamentos de artistas e admiradores da arte de rua. A perspectiva do DP vem justamente ajudar nessa complexa tarefa de mediar a produção e consumo, tradição e inovação, qualidades locais e relações globais.

3.4.3.2.6 *Entrevista semiestruturada com moradores, utilizando fotoelicitação*

A realização da entrevista, apoiada na ferramenta de fotoelicitação (MACIEL; LACERDA; GUIMARÃES, 2018), tendo suporte nas imagens dos murais e dos artistas serviram de instrumentos para acionar o discurso dos participantes, viabilizando o lugar de fala para o fortalecimento do sentimento de coletividade e de pertencimento ao Self Grupal/Cultural (OBREGON, 2011).

Corroborando, Castro e Gamba Junior (2019) sinalizam que o posicionamento acontece dentro de um pensamento social coletivo e a aceitação do grafite depende não só de onde e como é feito, mas também das comunidades que se colocam a favor ou contra. Neste caso, os moradores validam o envolvimento da comunidade e a plena aceitação das atividades propostas no Projeto Cores da Vila.

Em adição, o procedimento ratifica o papel do designer como agente catalizador para a emergência de processos inovadores *bottom-up* defendido por Manzini (2015). À luz do DP as ações estabelecidas começam nas bases e são constituídas de forma colaborativa (MACIEL; LACERDA; GUIMARÃES, 2018).

O procedimento da entrevista com abordagem informal, permitiu constatar o nível de confiança dos participantes, que conforme Lima, Perpétuo e Noronha (2018, p.06) são essenciais para as estratégias de DP em comunidades, pois “a partir do momento em que conquistamos a confiança dos participantes, a formalidade é deixada de lado para que o respeito conduza o processo. E é nesse contexto que informações importantes são coletadas.”

3.4.3.2.7 Aplicação de questionário com moradores, organizadores e voluntários do projeto.

A arte urbana presente no projeto em estudo vem possibilitando a cooperação comunitária que, segundo Sen 2010, é uma estratégia importante para o desenvolvimento e formação de capital social e cultural. Mais uma vez fica visível, a presença do DP. Perspectiva rematada por Knauss (2009) ao propor que a arte pública provoca uma reflexão construtiva, valoriza o diálogo e o respeito às comunidades e à cultura.

Segundo o procedimento, infere-se que a mobilização e sentimentos de cooperação aflorados na comunidade pelas intervenções artísticas possibilitam que os comunitários criem vínculos e estabeleçam relações elevando o nível de conhecimento coletivo, gerando um Self Cultural, o que se torna um campo fértil para aplicabilidade de estratégias do design participativo.

Para Krucken (2009), conhecer o nível de consciência coletiva, perceber se as pessoas sentem orgulho em participar e como se dá essa transmissão de identidade são questões-chaves para elaborar ações estratégicas de Design que visem proteger uma iniciativa local.

Nesse enfoque, as falas dos participantes ressaltam o sentimento de pertença, orgulho, além do anseio por oportunidade. A comunidade percebe nos murais um reflexo da sua história social e econômica, além da herança cultural, que são fatores essenciais para proteger os valores materiais e imateriais de uma região e fortalecer o sentimento de território (KRUCKEN, 2009), constatações que convergem para a base conceitual do Design Participativo.

3.4.3.2.8 Síntese da Triangulação

Nesse alinhamento da triangulação dos resultados da pesquisa com a base conceitual do DP, entende-se que na visão de Geertz (1995, *apud* VASCONCELOS, 2011) a arte Urbana ocorre por uma série de elementos, como: forma, materiais, materialidade, cores, texturas, inscrições textuais, técnicas, tecnologias, mídias, equipamentos, dimensões, espaço-tempo, uso do corpo, conceitos, movimentos, apropriações, aspectos sensoriais e culturais.

Tais elementos compõem as diversas atividades e ações do Projeto Cores da

Vila, permitindo estabelecer relações conceituais relevantes com o DP, conforme procedimentos especificados anteriormente. Portanto, o processo criativo que define a arte urbana oferece um substrato significativo de elementos visuais representativos da identidade coletiva e individual na promoção do capital humano e cultural, convergindo para o conceito de Self Grupal/Coletivo.

Assim, observa-se a presença de laços afetivos entre todos os envolvidos na comunidade, onde o sentimento de pertencimento, compartilhamento e associatividade constituem elementos imprescindíveis para o alinhamento com o aporte teórico do DP.

Tihanyi (2016) apoia essa visão quando afirma que as intervenções de arte pública tornam-se plataformas que permitem que as pessoas tenham um papel ativo na criação e formação de seu futuro, permitindo que os futuros elementos de Design de paisagem e espaço público, se tornem mais específicos do local e únicos.

Identifica-se, portanto, no Projeto Cores da Vila, que o desenvolvimento da proposta por meio de formas, linhas, cores e imagens fomenta e dá visibilidade à identidade da comunidade, por meio do simbolismo representado no muralismo, na arte urbana e nas ações coletivas realizados visando objetivos comuns.

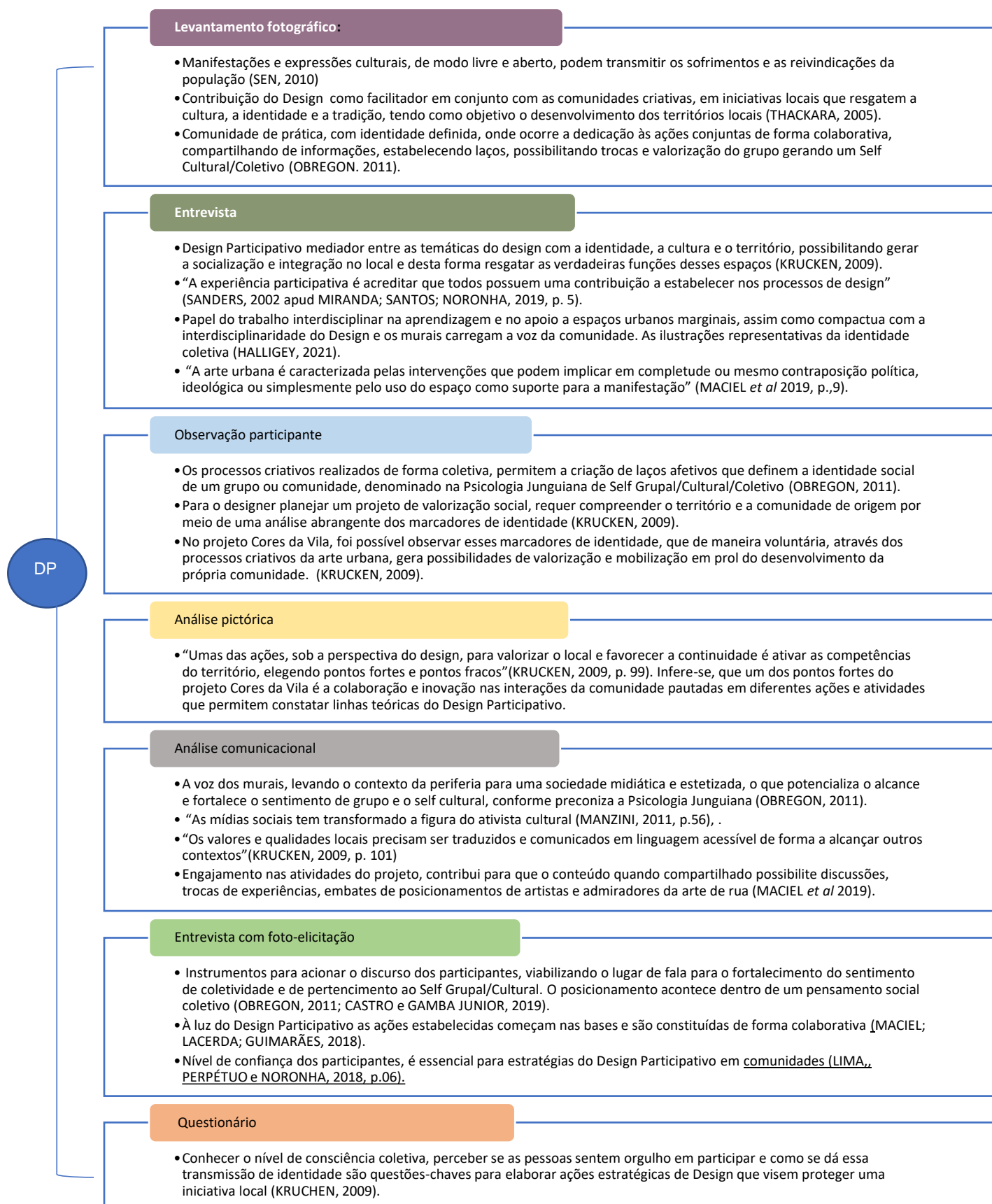
Nesse sentido, o que se observa no projeto em estudo é a emergência de uma organização criativa baseada e efervescida em relações interpessoais profundas e dinâmicas dos seus membros. O resultado dessas relações constitui a gestão do conhecimento que possibilita a colaboração, promovendo a participação na articulação dos valores que definem a própria comunidade.

Por conseguinte, resulta no Self Grupal/Coletivo, estabelecendo um campo fértil para estratégias de Design Participativo, pois provocam reflexões construtivas valorizando o diálogo e respeito à comunidade, os grupos de cidadãos se organizam para novas possibilidades de sustentabilidade social e ambiental.

O Projeto Cores da Vila em convergência com a base conceitual do DP permite dar vida a fala de Lopes *et al.* (2014) ao sinalizarem a insuficiência de projetos paraquedas e ressaltarem que a participação equilibrada é o que funciona. Portanto, torna-se vital “[...] acreditar que todos possuem uma contribuição a estabelecer nos processos de design” (MIRANDA; SANTOS; NORONHA, 2019, p. 5).

A Figura 41 ilustra a Representação Gráfica de Síntese baseada em Padovani (2012) quanto à convergência conceitual do DP com os resultados compilados em cada procedimento metodológico na pesquisa.

Figura 41 – Convergência conceitual do DP



Fonte: Elaborada pela autora.

3.4.3.2.9 Criação das Recomendações

Ancorada nos núcleos interpretativos descritos na triangulação dos resultados da pesquisa com o aporte teórico do DP, foi possível elaborar recomendações direcionadas aos designers que pretendem desenvolver projetos comunitários, de maneira geral e, em específico, àqueles que se apoiam na arte urbana como estratégia de desenvolvimento local. Quais sejam:

- 1) Atuar como mediador no processo de elaboração de projeto comunitário (SANDERS, 2010);
- 2) Compreender o aporte teórico do Design Participativo para balizar o projeto comunitário (SANDERS, 2010);
- 3) Atuar por meio das estratégias do Design Participativo para compor as atividades do projeto comunitário (KRUCKEN, 2009);
- 4) Mapear com a comunidade os pontos positivos da arte urbana em projeto comunitário (KRUCKEN, 2009);
- 5) Identificar nas manifestações e expressões culturais os sentimentos comunitários e suas reivindicações, por meio do processo criativo de murais (SEN, 2010);
- 6) Perceber os marcadores de identidade da comunidade de prática e os laços existentes entre o grupo (OBREGON, 2011);
- 7) Ativar a socialização e integração no local assim como as competências locais, por meio de uma visão holística e compartilhada (KRUCKEN, 2009);
- 8) Comunicar o modo de fazer das intervenções artísticas e sua dimensão imaterial, conservando sua autenticidade (KRUCKEN, 2009), de forma que a mensagem seja comunicada de forma clara e acessível;
- 9) Possibilitar a atuação do design como mediador no processo de ampliação da visibilidade (MACIEL et al, 2019) das manifestações artísticas por meio das mídias sociais (MANZINI, 2011) e das intervenções artísticas de murais, contribuindo para desenvolver novas possibilidades (KRUCKEN, 2009), por meio de processo participativo;
- 10) Promover ações de cooperação e associatividade presente na comunidade (MACIEL; LACERDA; GUIMARÃES; 2018) fortalecendo o Self

coletivo/cultural (OBREGON, 2011) de modo que todos possam contribuir no processo participativo de design (SANDERS, 2002);

- 11) Proteger as características materiais e imateriais da comunidade por meio de estratégias do Design Participativo (KRUCKEN, 2009);
- 12) Aproximar as discussões acadêmicas às manifestações de arte urbana, aproximando o design de questões relevantes da comunidade, por meio do apoio às soluções inovadoras e perspectivas de futuro (KRUCKEN, 2009);
- 13) Difundir valores, desenvolver habilidades entre os atores envolvidos, valendo-se de técnicas e ferramentas do Design Participativo (KRUCKEN, 2009);
- 14) Consolidar redes e conexões benéficas, que possibilitem gestão e autonomia de projeto comunitário; (KRUCKEN, 2009).

4. CONCLUSÃO

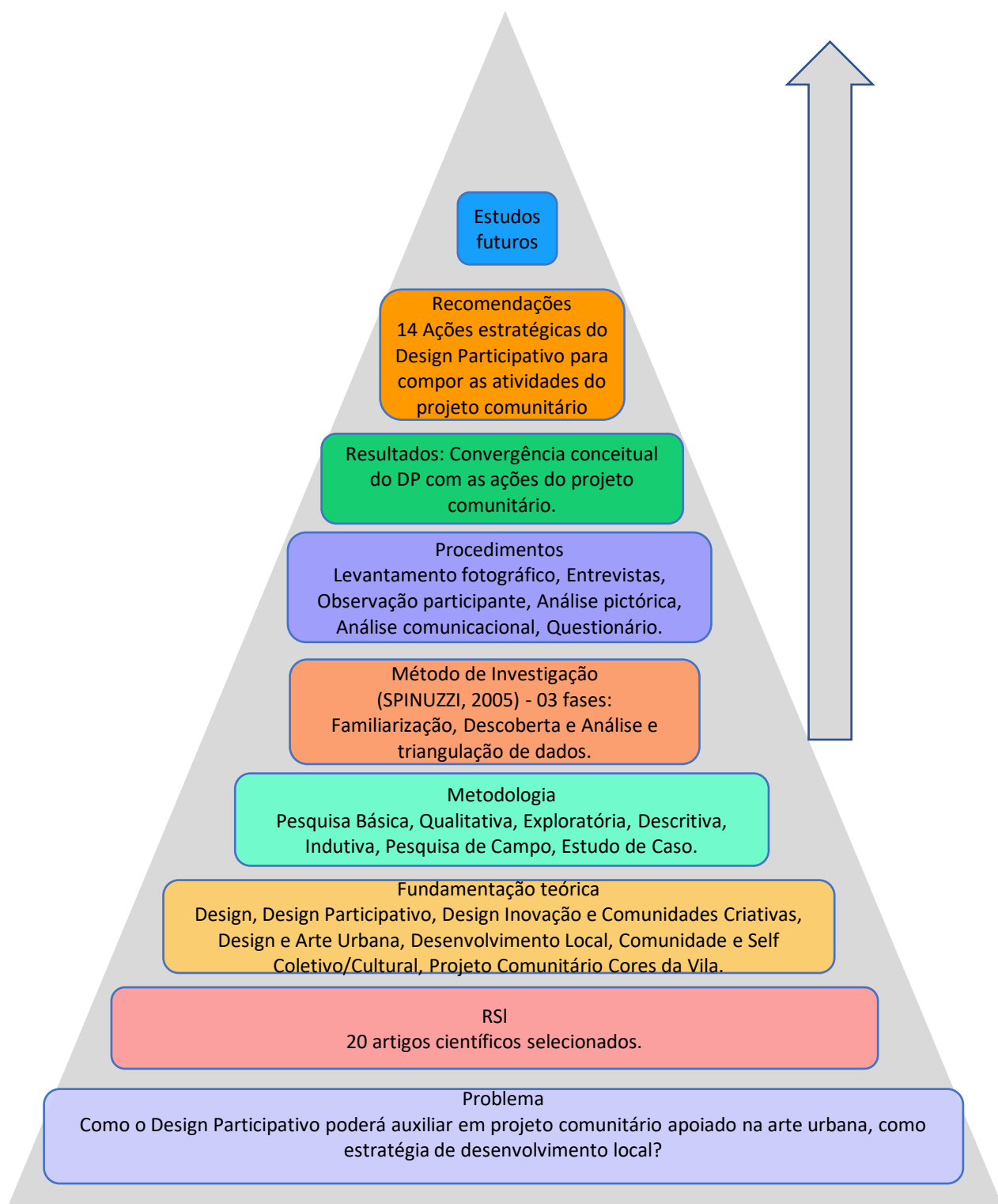
Resgatando os objetivos expostos no início da presente dissertação, faz-se a análise de cada um deles, quanto ao seu atendimento:

O objetivo geral de analisar como o Design Participativo poderá auxiliar em projeto comunitário apoiado na arte urbana – como estratégia de desenvolvimento local foi alcançado, pois a análise permitiu desenvolver núcleos interpretativos relevantes durante o processo metodológico que pautou a pesquisa.

Por sua vez, os objetivos específicos: 1) Identificar os processos evidenciados no Projeto Cores da Vila no bairro da Vila Embratel, permitiu a compilação e o relato dos processos presentes no referido projeto; 2) O segundo objetivo específico foi plenamente atendido, por meio dos procedimentos descritos na fase 1 e 2 da pesquisa, com o desenvolvimento da correlação entre os processos evidenciados no Projeto Cores da Vila com a base conceitual do Design Participativo; 3) Por meio do terceiro objetivo específico deste trabalho, a triangulação dos dados na fase 3 permitiu a proposição de quatorze recomendações. Ressaltamos que, a contribuição final desta pesquisa logrará êxito se as referidas recomendações com base no Design Participativo aqui descritas, forem capazes de potencializar e aperfeiçoar projetos comunitários, viabilizando práticas inovadoras de processos criativos para o fortalecimento da identidade social.

A Figura 43 ilustra a Representação Gráfica de Síntese (PADOVANI, 2012) da conclusão da pesquisa, finalizando com a proposição de estudos futuros.

Figura 42 – Conclusão da pesquisa



Fonte: Elaborado pela autora

4.1 Estudos Futuros

Propõe-se, como estudos futuros a aplicação das recomendações propostas nessa pesquisa, a fim de verificar a real viabilidade e contribuição da base conceitual do Design Participativo em projeto comunitário.

Adicionalmente, à luz do Design Participativo, realizar pesquisas em outras comunidades que estejam desenvolvendo projeto baseado na arte urbana, muralismo e demais processos criativos pautados na interação e participação coletiva.

REFERÊNCIAS

- ACUPUNTURA URBANA. **Mapeamento afetivo**. Disponível em: <http://acupunturaurbana.com.br/servicos/mapeamento-afetivo/>. Acesso em: 17 jan. 2021.
- AHMADI, H.; KIASHARI, R. Analysis of ecological status of Iranian Garden towards development of sustainable urban landscape from the modern art approach. **Ukrainian Journal of Ecology**, v. 8, n. 2, p.175-185, 2018. Disponível em: <https://www.ujecology.com/abstract/analysis-of-ecological-status-of-iranian-garden-towards-development-of-sustainable-urban-landscape-from-the-modern-art-a-1249.html>. Acesso em: 28 jan. 2021.
- ANDRÉA, L. **Entrevista**. [2021]. Entrevistadora: Flavia Helena Mello Moraes Correia. São Luís, 2021.
- ASHWIN, C. **The ingredients of style in contemporary illustration: a case study**. Information Design Journal, v. 1, n. 1. p. 51- 67, 1979. Disponível em: <https://www.jbe-platform.com/content/journals/10.1075/idj.1.1.07ash>. Acesso em: 11 abr. 2021.
- ASSOCIAÇÃO COMUNITÁRIA ITAQUI BACANGA. ACIB. **Associação Comunitária Itaquí--Bacanga**: texto de apresentação. [São Luís]: ACIB, 2012. 10 p.
- AZEVEDO, P. G. F. de; SOUZA, E. A. B. de M.; CADENA, R. A. Um panorama do Movimento Ocupe Estelita: design gráfico político e possíveis conexões. In: **13º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**, Univille, Joinville (SC). v. 6, n. 1, 2019. Disponível em: <https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/um-panorama-do-movimento-ocupe-estelita-design-grfico-politico-e-possveis-conexes-30486>. Acesso em: 19 abr. 2021.
- BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1977.t
- BATISTA, M. F.; RIBEIRO, R. A A. C. O Design para transformação social: uma análise dos coletivos urbanos de belo horizonte (MG). In: **13º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**, Univille, Joinville (SC). v. 6, n. 1, 2019. Disponível em: <https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/o-horizonte-mg-30157>. Acesso em: 17 nov. 2021.
- BAUMAN, Z. **Modernidade líquida**. São Paulo: Zahar, 2009.
- BOERI, C.; CALABI, D.; BISSON, M. A cor como ferramenta temporária de regeneração urbana. **AGATHÓN, International Journal of Architecture, Art and Design** (online), v. 4, p. 243-250, 30 de dezembro de 2018. Disponível em: <https://www.agathon.it/agathon/article/view/134>. Acesso em: 18 abr. 2022.

BUCHANAN, R. Research Design and New Learning. **Design Issues**. v. 17, n. 4, p. 3-23. 2001.10.1162/07479360152681056. Disponível em: <https://www.ida.liu.se/~steho87/desres/buchanan.pdf>. Acesso em: 05 jul. 2021.

CAIXADO, M. Q. **Arte urbana**: estratégias de revitalização dos espaços públicos degradados, 1990. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11067/2639>. Acesso em: 31 out. 2021

CARDOSO, R. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2012, 264 p.

CASTRO, A. C. C.; GAMBA JUNIOR, N. G. O Grafite e sua ressignificação: linha tênue entre o vandalismo e a arte de rua. In: **13º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**, Univille, Joinville (SC). v. 6, n. 1, 2019. Disponível em: <https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/o-grafite-e-sua-ressignificao-linha-tneue-entre-o-vandalismo-e-a-arte-de-rua-30485>. Acesso em: 01 maio 2022.

CERQUEIRA, C. S. L.; RIBEIRO, R. A. da C. A Semiótica do Design: A Construção da Identidade nos Jovens do Hip Hop no Viaduto de Santa Tereza. In: **Colóquio Internacional de Design 2017**. v. 4, n. 3, maio/2018. Disponível em: <https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/a-semitica-do-design-a-construo-da-identidade-nos-jovens-do-hip-hop-no-viaduto-de-santa-tereza-28113>. Acesso em: 09 jun. 2021.

COLLIER, J. **Antropologia visual**: a fotografia como método de pesquisa. São Paulo: EPU, 1973.

CRESWELL, J. W. **Research design**: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (4 ed.). London: Sage Publications, 2013.

CRESWELL, J.; CLARK, V. L. **Plano. Pesquisa de métodos mistos**. Tradução Magda França Lopes. 2. ed. Porto Alegre-RS: editora Penso, 2013.

CROSS, N. **Engineering Design Methods**: strategies for product design. Chichester: John Wiley&Sons, 2000.

CROSSAN, M. M.; APAYDIN, M. A Multi-Dimensional Framework of Organizational Innovation: A Systematic Review of the Literature. **Journal of Management Studies**, v. 9999, n. 9999, 2010. ISSN 1467-6486. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1111/j.1467-6486.2009.00880.x>. Acesso em: 30 mar. 2022.

DUDU E O LÁPIS COR DA PELE. Direção: Miguel Rodrigues. Roteiro: Cleber Marques. Produção: Take a Take Filmes. São Paulo: Take a Take Films, 2018. (18 min.)

ESCOBAR, A. O lugar da natureza e a natureza do lugar: globalização e pós-desenvolvimento. In: **A colonialidade do saber: eurocentrismo e ciência. Perspectivas latino-americanas**. Buenos Aires. Clacso, p.133-198, 2005. Disponível em: <http://www.iea.usp.br/eventos/cursos/escobar-natureza>. Acesso em: 06 fev. 2022.

EVERLING, M.; MONT'ALVÃO, C. R. A Técnica Delphi e Análise de Conteúdo como Estratégias de Obtenção do Consenso em dinâmicas de design participativo. **Design e Tecnologia**, v. 9, n. 19, p. 18-28, 30 dez. 2019. Disponível em: <https://www.ufrgs.br/det/index.php/det/article/view/539>. Acesso em: 22 fev, 2021.

FLORIDA, R. **A Ascensão da Classe Criativa**. Porto Alegre: L&PM, 2011.

FRASCARA, Jorge. **Diseño Gráfico y Comunicación**. 7ª edição. Buenos Aires: Infinito, 2000.

FREIRE, P. de S. **Manual para elaboração de projetos e artigos científicos**. Aumente a quantidade e a qualidade de suas publicações científicas. 1 ed. Curitiba-PR: CRV, 2013.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.

HALLIGEY, A. 'Dark' cities: The role of interdisciplinary work in learning and supporting marginal city spaces. **Urban Studies Journal Limited**, v. 58, n. 9, p. 1924-1939, jul/2021. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/342502880_'Dark'_cities_The_role_of_interdisciplinary_work_in_learning_and_supporting_marginal_city_spaces. Acesso em: 11 maio. 2022.

INSTITUTO INTERAMERICANO DE COOPERAÇÃO – IICA. **Que fazemos?** Lista de iniciativas. 2021. Disponível em: <http://apps.iica.int/dashboardproyectos/programas/Listado> Acesso em: 05 jan. 2021.

JARA, C. J. **As dimensões intangíveis do desenvolvimento sustentável**. Brasília: Instituto Interamericano de Cooperação para a Agricultura (IICA), 2001. Disponível em: <http://repiica.iica.int/docs/B3824p/B3824p.pdf>. Acesso em: 20 de janeiro, 2021.

JONES, C. **Design Methods: seeds of human futures**. New York: John Willey&Sons, 1970.

KNAUSS, P. Arte pública e direito à cidade: o encontro da arte com as favelas no Rio de Janeiro contemporâneo. **Tempo e Argumento**. Florianópolis, v. 1, n. 1, p. 17 – 29, jan/jun 2009. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/277065414_ARTE_PUBLICA_E_DIREITO_A_CIDADE_o_encontro_da_arte_com_as_favelas_no_Rio_de_Janeiro_contemporaneo_PUBLIC_ART_AND_RIGHT_TO_THE_CITY_the_meeting_of_art_with_the_slums_of_contemporary_Rio_de_Janeiro/fulltext/557faefd08ae26eada8f5f58/ARTE-PUBLICA-E-DIREITO-A-CIDADE-o-encontro-da-arte-com-as-favelas-no-Rio-de-Janeiro-contemporaneo-PUBLIC-ART-AND-RIGHT-TO-THE-CITY-the-meeting-of-art-with-the-slums-of-contemporary-Rio-de-Janeiro.pdf. Acesso em: 01 jun. 2022.

KRUCKEN, L. **Design e Território**: valorização de identidades e produtos locais. São Paulo, Studio Nobel, 2009.

KUHN, T. S. **Estrutura das Revoluções Científicas**. 2.ed. São Paulo: Perspectiva, 1978.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. de A. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

LARSON, J.; HANNY, C.; DUCKLES, J.; PHAM, H.; MOSES, R.; MOSES, G. Expressing Community through Freedom Market and Visual. **Connections**. Mahwah, N.J. v.12, n. 1, p. 4, 2017. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/314286992_Expressing_community_through_freedom_market_and_visual_connections. Acesso em: 11 maio. 2022.

LAUNDRY, C.; BIANCHINI, F. **The creative city**. London: White Dove Press, 1995.

LAVE, J. **Cognition in Practice: Mind, Mathematics, and Culture in Everyday Life**. Cambridge University Press, Cambridge, UK, 1988.

LÉVY, P. **Cibercultura**. (Trad. Carlos Irineu da Costa). São Paulo: Editora 34, 2009.

LIMA, C. S. de C.; SPINILLO, C. G. Estilo pictórico em animações em saúde: uma análise de casos clínicos da UNA-SUS/UFMA, p. 754-768. **Anais do 10º Congresso Internacional de Design da Informação**, edição 2021 e do 10º Congresso Nacional de Iniciação Científica em Design da Informação. São Paulo: Blucher, 2021. Disponível em: <http://pdf.blucher.com.br.s3-sa-east-1.amazonaws.com/designproceedings/cidiconcic2021/057-355504-CIDI-Saude.pdf>. Acesso em: 21 mar. 2022.

LIMA, M. S.; PERPÉTUO, N. C. F.; NORONHA, R. G. Alinhavando discursos: a atuação do designer junto às mulheres que bordam em São João dos Patos – MA. In: **Colóquio Internacional de Design 2017**. v. 4, n. 3, maio/2018. Disponível em: <https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/alinhavando-discursos-atuao-do-designer-junto-s-mulheres-que-bordam-em-so-joo-dos-patos-ma-28118>. Acesso em: 08 out. 2021.

LIPOVETSKY, G.; SERROY, J. **A estetização do mundo: Viver na era do capitalismo artista**. Tradução: BRANDÃO, Eduardo. 1 ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

LOPES, C. *et al.* **Desenvolvimento, inovação e sustentabilidade: contribuições de Ignacy Sachs**. 1 ed. Rio de Janeiro: Garamond, 2014. 228 p.

LOPES, C.; SACHS, I.; DOWBOR, L. Crises e oportunidades em tempos de mudança Documento de referência para as atividades do núcleo Crises e Oportunidades no Fórum Social Mundial Temático/Bahia – Janeiro de 2010. In: DOWBOR, L.; SACHS, I.; LOPES, C. (org.). **Riscos e oportunidades: em tempos de mudanças**. São Paulo: Editora e Livraria Instituto Paulo Freire; Fortaleza, CE: Banco do Nordeste do Brasil, p. 11-28, 2010.

MACIEL, R. C.; ENGLER, R. de C.; MOURÃO, N. M.; ROSA, M. T. M. Espaços mutantes: da arte de rua às mídias sociais pelo design. In: **13º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**, Univille, Joinville (SC). v. 6, n. 1, 2019. Disponível em: <https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/espacos-mutantes-da-arte-de-rua-s-mdias-sociais-pelo-design-30151>. Acesso em: 03 abr. 2022.

MACIEL, R. C.; LACERDA, A. C. G. de; GUIMARÃES, L. H. Design, Identidade e Território: uma proposta de ensino. In: **Colóquio Internacional de Design 2017**. v. 4, n. 3, maio/2018. Disponível em: <https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/design-identidade-e-territorio-uma-proposta-de-ensino-28138>. Acesso em: 12 jan. 2022.

MANZINI, E. Design para a inovação social e sustentabilidade: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais. Programa de Engenharia de Produção da Coppe/UFRJ. **Cadernos do Grupo de Altos Estudos**, v.1. Rio de Janeiro: E-papers, 2008.

MANZINI, E. **Design, When Everybody Designs**. An introduction to design for social innovation. Cambridge: The MIT Press, 2015.

MANZINI, E. **O desenvolvimento de produtos sustentáveis**. 1 ed. 3 reimpr. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2011.

MIRANDA, S. da S.; SANTOS, D. M.; NORONHA, R. G. Práticas Sustentáveis em Design Participativo. In: **7º Simpósio Design Sustentável**, vol. 6 num. 3, Outubro 2019. Disponível em: <https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/prticas-sustentveis-em-design-participativo-33578>. Acesso em: 06 jun. 2022.

MORAES, A. M.; SANTA ROSA, G. **Design Participativo**. Rio de Janeiro, 2012.

MORAES, D. de. **Análise do design brasileiro: entre mimese e mestiçagem**. São Paulo: Blucher, 2005.

MÜLLER, A.-L. Voices in the city. On the role of arts, artists and urban space for a just city. **Cities**, v.91, p. 49-57. August 2019. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/324800933_Voices_in_the_city_On_the_role_of_arts_artists_and_urban_space_for_a_just_city. Acesso em: 05 maio 2022.

NIELSEN, B.; WOODS, R.; LERME, W. Aesthetic Preference as Starting Point for Citizen Dialogues on Urban Design: Stories from Hammarkullen, Gothenburg. **Urban Planning**. v. 4. ed. 1. 2019. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/330105831_Aesthetic_Preference_as_Starting_Point_for_Citizen_Dialogues_on_Urban_Design_Stories_from_Hammarkullen_Gothenburg/citation/download. Acesso em: 12 jan. 2022.

OBREGON, R. de F. A. **O padrão arquetípico da Alteridade e o compartilhamento de conhecimento em Ambiente Virtual de Aprendizagem Inclusivo**. 2011. 208 p. Tese (Doutorado - Engenharia e Gestão do Conhecimento). Universidade Federal de Santa Catarina, Centro Tecnológico. Florianópolis, SC, 2011. Disponível em: <http://btd.egc.ufsc.br/wp-content/uploads/2011/12/Rosane-Obregon.pdf>. Acesso em: 06 jun. 2022.

OBREGON, R. de F. A.; VANZIN, T.; ULBRICHT, V. R. **AVA Inclusivo: recomendações para design instrucional na perspectiva da alteridade**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2015. 234p. Disponível em: https://via.ufsc.br/wp-content/uploads/2019/05/AVA_inclusivo.pdf. Acesso em: 05 maio 2022.

OBREGON, R. de F. A.; VANZIN, T.; ULBRICHT, V. R. Cognição situada, criatividade e acesso ao conhecimento na web. **Revista Gestão Universitária** [online]. 2008. Disponível em: <http://gestaouniversitaria.com.br/artigos/cognicao-situada-criatividade-e-acesso-ao-conhecimento-na-web>. Acesso em: 25 set. 2021.

OBREGON, R. de F. A.; ZANDOMENEGHI, A. L. A. (org.). **Criatividade**: fio condutor do Design. São Paulo: Pimenta Cultural, 2020.

OLIVEIRA, Í. S. C. S.; COUTINHO, S. G. Um olhar sobre o modelo analítico de Clive Ashwin aplicado nas ilustrações de Vera Cruz artista gráfico em Pernambuco – fins do século XIX e início do século XX. In: **Anais do 8º Congresso Internacional de Design da Informação – CIDI e 8º CONGIC**, Guilherme Santa Rosa; Cristina Portugal (orgs.). Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI, Natal, 2017. Disponível em: <http://pdf.blucher.com.br.s3-sa-east-1.amazonaws.com/designproceedings/cidi2017/123.pdf>. Acesso em: 21 mar. 2022.

PADOVANI S.; BUENO J.; OLIVEIRA J. Representações Gráficas de Síntese (RGS): em busca de uma elucidação do conceito. **Revista Brasileira de Design da Informação/Brazilian Journal of Information Design**, São Paulo, v. 17, n. 1, p. 131 – 151, 2020. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Juliana-Bueno-6/publication/341112896_Representacoes_Graficas_de_Sintese_RGS_em_busca_de_uma_elucidacao_do_conceito_Graphic_Representations_for_Synthesis_GRS_in_search_of_a_conceptual_elucidation/links/5eaed42e45851592d6b532da/Representacoes-Graficas-de-Sintese-RGS-em-busca-de-uma-elucidacao-do-conceito-Graphic-Representations-for-Synthesis-GRS-in-search-of-a-conceptual-elucidation.pdf. Acesso em: 06 jun. 2022.

PADOVANI, S. Representações Gráficas de Síntese: artefatos cognitivos no ensino de aspectos teóricos em design de interface. **Educação Gráfica**, v.16, n.02, 2012.

PATROCINIO, G; NUNES, J. **Design & Desenvolvimento**: 40 anos depois. São Paulo. Blucher, 2015.

PINK, S. **Doing Sensory Ethnography**. 2º edition. London: Sage, 2015.

PORTELA, R. L.; NORONHA, R, G.; ARAÚJO, M. G. L. de; ABOUD, C. de P.; SOUZA, F. W. Design, gênero e metaprojeto: a construção de uma ferramenta para fotoelicitação em uma comunidade artesã. In: **Colóquio Internacional de Design 2017**. v. 4, n. 3, maio/2018. Disponível em: <https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/design-identidade-e-territorio-uma-proposta-de-ensino-28138>. Acesso em: 14 jun. 2022.

PORTUGAL, PÚBLICO. **Como um bairro problemático se transformou numa galeria de arte pública**. 2015, Portugal. Disponível em: <https://www.publico.pt/2015/12/06/local/noticia/quinta-do-mocho-como-um-bairro-problematico-se-transformou-numa-galeria-de-arte-publica-1716490>. Acesso em: 20 jan. 2021.

PRODANOV, C. C.; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do Trabalho Científico**: Métodos e Técnicas da Pesquisa e do Trabalho Acadêmico, 2ª Ed., Novo

Hamburgo - RS, Associação Pró-Ensino Superior em Novo Hamburgo - ASPEUR Universidade Feevale, 2013. Disponível em: <http://www.feevale.br/Comum/midias/8807f05a-14d0-4d5b-b1ad-1538f3aef538/E-book>. Acesso em: 16 mar. 2022.

RAFFESTIN, C. **Por uma Geografia do Poder**. França. Ática. São Paulo: 1993.

REIS, A, C, F. **Cidades Criativas: da teoria à prática**. São Paulo: SESI SP Editora, 2012

ROCHA, Romildo de. **Entrevista**. [17/07/2021]. Entrevistadora: Flavia Helena Mello Moraes Correia. São Luís, 2021.

ROSA, V. G. A. A identidade urbana a partir da arte. *In*: II Encontro Nacional de Estudos da Imagem, **Anais....**, Londrina-PR, p. 977 – 985, 2009. Disponível em: http://www.uel.br/eventos/eneimagem/anais/trabalhos/pdf/Rosa_Vanessa%20Goncalves%20de%20Almeida.pdf. Acesso em: 06 fev. 2022.

SACHS, I. **Caminhos para o desenvolvimento sustentável**. Rio de Janeiro: Garamond, 2014.

SANDERS, E. B.-N. From user-centered to participatory design approaches. *In*: FRASCARA, J. (Ed) **Design and the social sciences**, Taylor & Francis Books Limited, 2002.

SANDERS, E. B.-N.; BRANDT, E.; BINDER, T. A framework for organizing the tools and techniques of participatory design. *In*: **Proceedings of the 11th biennial participatory design conference**. p. 195-198. 2010. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/220030447_A_Framework_for_Organizing_the_Tools_and_Techniques_of_Participatory_Design. Acesso em: 25 set. 2021.

SANTOS, Milton. **Por uma Geografia Nova: da crítica da Geografia a uma Geografia Crítica**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2004.

SEN, A. **As pessoas em primeiro lugar: a ética do desenvolvimento e os problemas do mundo globalizado**. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

SEN, A. **Desenvolvimento como liberdade**. Tradução Laura Teixeira Motta; revisão técnica Ricardo Doninelli Mendes. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

SERPA, B.; JULIANO, C.; ANASTASSAKIS, Z. Design Anthropology e Design Ativismo: investigando métodos situados. *In*: **13º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**, Univille, Joinville (SC). v. 6, n. 1, 2019. Disponível em: <https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/design-anthropology-e-design-ativismo-investigando-mtodos-situados-30038>. Acesso em: 11 maio. 2022.

SIBILIA, P. **O show do eu: a intimidade como espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2016.

SILVA, A. L. dos S. V. e; QUEIROZ, A. C. de L.; CAVALCANTE, L. dos S.; CARNEIRO, A. C.; OLIVEIRA, E. A. G. de. Aplicação de dispositivos estratégicos em

Design Social no fortalecimento de identidade local. **Projética**, Londrina, v.9, n.2 supl. p. 143-158, nov. 2018. Disponível em:
<http://repositorio.ufc.br/handle/riufc/59807?locale=en>. Acesso em: 30 mar. 2022.

SOUZA JUNIOR, Benizário; VARGAS, Maria Augusta. Território, identidade e territorialidades em assentamentos rurais. 2010. Disponível em:
<https://livrozilla.com/doc/1593173/territ%C3%B3rio--identidade-e-territorialidades-em>. Acesso em: 26 fev. 2021.

SOUZA, J. R. F. de; FURTADO, E. D. P. **(R)evolução no desenvolvimento rural: território e mediação social: a experiência com quilombolas e indígenas no Maranhão**. Instituto Interamericano de Cooperação para a Agricultura (IICA), 2004. Disponível em:
<https://repositorio.iica.int/bitstream/handle/11324/10656/BVE20077950p.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 11 abr. 2021.

SPINUZZI, C. The participatory design methodology. **Society for Technical Communication**, Virginia, v. 2, n. 52, p.30-47, maio 2005. Disponível em:
<https://repositories.lib.utexas.edu/bitstream/handle/2152/28277/SpinuzziTheMethodologyOfParticipatoryDesign.pdf>. Acesso em: 05 jul. 2021.

STOFFEL, H. R. A criatividade em cidades atraavés do design estratégico. In: **13º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**, Univille, Joinville (SC). v. 6, n. 1, 2019. Disponível em: http://pdf.blucher.com.br.s3-sa-east-1.amazonaws.com/designproceedings/ped2018/4.1_ACO_02.pdf. Acesso em: 17 nov. 2021.

TAKEUCHI, H; NONAKA, I. **Gestão do Conhecimento**. Porto Alegre, 2008.

TAKEUCHI, H; NONAKA, I. **Knowledge Creation Company**. New York: Oxford University Press, 1995.

THACKARA, J. **In the bubble**. Designing in a complex world, MIT Press, Cambridge, 2005.

TIHANYI, D. The role of durational art strategies in urban regeneration in Budapest. **SPOOL**, Budapest, v. 03. p.39-58. 2016. Disponível em:
<https://journals.open.tudelft.nl/spool/article/view/1393/1522>. Acesso em: 31 out. 2021

TRAVASSOS, A.; ANDRÉA, L.; ROCHA, R. **Cores Da Vila**. "Redesenhando memórias". (Informativo Interno). São Luís, 2021.

VASCONCELOS, E. Ergonomia na arte contemporânea. **Revista Ação Ergonômica**, v. 6, n. 2, p. 37-43, 2011. Disponível em:
<https://www.revistaacaoergonomica.org/revista/index.php/ojs/article/view/147/153>. Acesso em: 21 mar. 2022.

VICTORIA, I. C. M.; OURIVES, E. A. A.; FIGUEIREDO, L. F. G. de. Design como ferramenta de ressignificação dos espaços públicos abertos por meio de práticas colaborativas utilizando os princípios da cultura Slow. In: **Colóquio Internacional de Design 2017**. v. 4, n. 3, maio/2018. Disponível em:
<https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/design-como-ferramenta-de>

ressignificao-dos-espacos-pblicos-abertos-por-meio-de-prticas-colaborativas-utilizando-os-prncipios-da-cultura-slow-28132. Acesso em: 30 mar. 2022.

VIEGAS, L. A. A. **Design de rua: reabilitação social**. 2016. 153f. Tese (Mestrado em Design e Cultura Visual. Especialização em Design Visual). IADE-U Instituto de Arte, Design e Empresa – Universitário, Lisboa, Portugal, 2016. Disponível em: <https://repositorio.bc.ufg.br/tede/handle/tede/5976>. Acesso em: 06 fev. 2022.

ZANELLA, M. E.; DEPINÉ, A.; TEIXEIRA, C. S.; PIQUÉ, J. M. **Repensando as cidades por meio da inovação urbana: soluções para diferentes conceitos urbanos**. In: TEIXEIRA, C. S.; DEPINÉ, A. *Inovação em Cidades*. São Paulo: Perse, 206 p. e-book, 2020.

APÊNDICES

APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO

Título da Pesquisa: **PROJETO COMUNITÁRIO**: uma análise a luz do Design Participativo.

Nome do Pesquisador: FLAVIA HELENA MELLO MORAES CORREIA

Nome da Orientadora: Profa. Dra. Rosane de Fátima Antunes Obregon

1- Quais os benefícios da arte urbana para a comunidade da Vila Embratel?

2- Quais as dificuldades para dar continuidade com as atividades do Projeto Cores da Vila?

3- Qual a expectativa para o bairro da Vila Embratel nos próximos anos?

Nome do Participante da Pesquisa

Assinatura do Participante da Pesquisa

Assinatura do Pesquisador

Assinatura do Orientador

Pesquisadora: Flavia Helena Mello Moraes Correia

Tel: 98 9 84126992

APÊNDICE B – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Título da Pesquisa: **PROJETO COMUNITÁRIO:** uma análise a luz do Design Participativo.

Nome do Pesquisador: FLAVIA HELENA MELLO MORAES CORREIA

Nome da Orientadora: Profa. Dra. Rosane de Fátima Antunes Obregon

Natureza da pesquisa: *o sra (sr.) está sendo convidada (o) a participar desta pesquisa que tem como finalidade realizar o estudo de caso e analisar com o objetivo de responder ao questionamento: Como o Design Participativo poderá auxiliar em projeto comunitário apoiado na arte urbana, como estratégia de desenvolvimento local? Para tanto adota o Projeto Cores da Vila, onde aplica-se processo metodológico na qual busca-se identificar, correlacionar e criar recomendações a luz do design participativo para iniciativas comunitárias que adotam como estratégia de desenvolvimento local ações apoiadas na Arte Urbana.*

Participantes da pesquisa: moradores da comunidade e coordenadores do Projeto Cores da Vila.

Envolvimento na pesquisa: ao participar deste estudo a sra (sr) permitirá que a pesquisadora utilize os dados coletados na referida pesquisa. A sra (sr.) tem liberdade de se recusar a participar e ainda se recusar a continuar participando em qualquer fase da pesquisa, sem qualquer prejuízo para a sra (sr.). Sempre que quiser poderá pedir mais informações sobre a pesquisa por meio de telefone da pesquisadora do projeto.

Sobre o procedimento: aplicação de questionário com 03 perguntas.

Riscos e desconforto: a participação nesta pesquisa não traz complicações legais. Os procedimentos adotados nesta pesquisa obedecem aos Critérios da Ética em Pesquisa com Seres Humanos conforme Resolução no. 196/96 do Conselho Nacional de Saúde. Nenhum dos procedimentos usados oferece riscos à sua dignidade.

Confidencialidade: todas as informações coletadas neste estudo são estritamente confidenciais. Somente a pesquisadora e a orientadora terão conhecimento dos dados.

Benefícios: ao participar desta pesquisa a sra (sr.) não terá nenhum benefício direto. Entretanto, esperamos que este estudo traga informações importantes sobre a comunidade da Vila Embratel, de forma que o conhecimento que será construído a

partir desta pesquisa possa contribuir com o desenvolvimento local, onde pesquisadora se compromete a divulgar os resultados obtidos.

Pagamento: a sra (sr.) não terá nenhum tipo de despesa para participar desta pesquisa, bem como nada será pago por sua participação.

Após estes esclarecimentos, solicitamos o seu consentimento de forma livre para participar desta pesquisa. Portanto preencha, por favor, os itens que se seguem.

Obs: Não assine esse termo se ainda tiver dúvida a respeito.

Consentimento Livre e Esclarecido

Tendo em vista os itens acima apresentados, eu, de forma livre e esclarecida, manifesto meu consentimento em participar da pesquisa. Declaro que recebi cópia deste termo de consentimento e autorizo a realização da pesquisa e a divulgação dos dados obtidos neste estudo.

Nome do Participante da Pesquisa

Assinatura do Participante da Pesquisa

Assinatura do Pesquisador

Assinatura do Orientador

Pesquisadora: Flavia Helena Mello Moraes Correia
Tel: 98 9 84126992