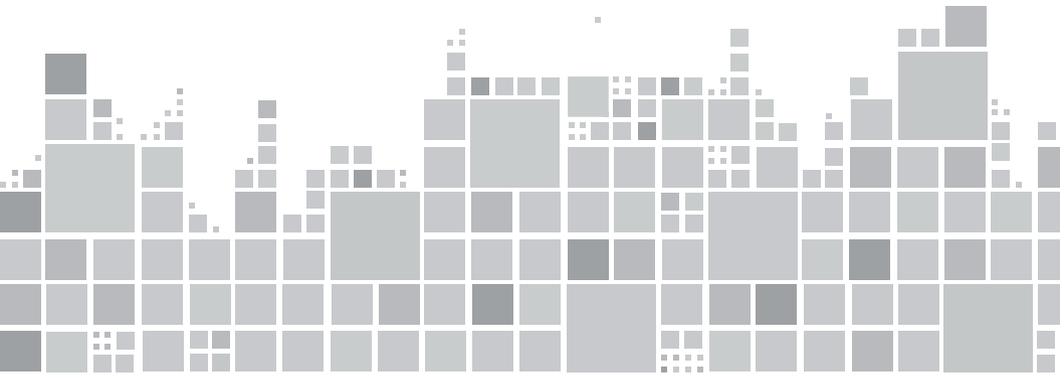


# Design como correspondência

Antropologia e participação  
na cidade

María Cristina Ibarra



Série Livro-Texto



María Cristina Ibarra

# Design como correspondência

Antropologia e participação  
na cidade

Recife  
2021



## Universidade Federal de Pernambuco

Reitor: Alfredo Macedo Gomes

Vice-Reitor: Moacyr Cunha de Araújo Filho

EDITORA ASSOCIADA À



Associação Brasileira  
das Editoras Universitárias

### Pró-Reitoria de Graduação

Pró-Reitora: Magna do Carmo Silva

Diretora: Fernanda Maria Ribeiro de Alencar

### Editora UFPE

Diretor: Junot Cornélio Matos

Vice-Diretor: Diogo Cesar Fernandes

Editor: Artur Almeida de Ataíde

### Comitê de avaliação

Adriana Soares de Moura Carneiro, Ana Célia Oliveira dos Santos, Andressa Suely Saturnino de Oliveira, Arquimedes José de Araújo Paschoal, Assis Leão da Silva, Ayalla Camila Bezerra dos Santos, Chiara Natércia Franca Araujo, Deyvylan Araujo Reis, Djailton Cunha, Flavio Santiago, Hyana Kamila Ferreira de Oliveira, Isabel Cristina Pereira de Oliveira, Jaqueline Moura da Silva, Jorge Correia Neto, Keyla Brandão Costa, Luciana Pimentel Fernandes de Melo, Márcia Lopes Reis, Márcio Campos Oliveira, Márcio Vilar França Lima, Maria Aparecida Silva Furtado, Maria da Conceição Andrade, Michela Caroline Macêdo, Rodrigo Gayger Amaro, Rosa Maria Oliveira Teixeira de Vasconcelos, Shirleide Pereira da Silva Cruz, Tânia Valéria de Oliveira Custódio, Waldireny Caldas Rocha

### Editoração

Revisão de texto: Alberta Felisbino e Jorge Lúcio de Campos

Projeto gráfico: Diogo Cesar Fernandes | Gabriel Santana

Diagramação: Adele Pereira

### Catálogo na fonte

Biblioteca Kalina Ligia França da Silva, CRB4-1408

---

112d	Ibarra, María Cristina. Design como correspondência [recurso eletrônico] : antropologia e participação na cidade / María Cristina Ibarra. – Recife : Ed. UFPE, 2021. (Série Livro-Texto)  Inclui referências. ISBN 978-65-5962-102-6 (online)  1. Desenho (Projetos) – Aspectos sociais. 2. Antropologia. 3. Designers. I. Título. II. Título da série.	UFPE (BC2022-029)
741	CDD (23.ed.)	

---

Esta obra está licenciada sob uma Licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 Internacional.



## SÉRIE LIVRO-TEXTO

A Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), pautada pelos princípios da democracia, da transparência, da qualidade e do compromisso social, assume a Educação Superior como um bem público e um direito de todas e todos. Nesse sentido, estimula a melhoria das condições do trabalho docente, a inserção de metodologias de ensino inovadoras e a articulação dos conhecimentos teóricos e práticos nas diferentes áreas do saber como instrumentos de promoção de uma formação científica, humanística e artística que prepare nossos estudantes para a intervenção na realidade, segundo o compromisso com o desenvolvimento integral e sustentável, a equidade e a justiça social. Assim, a UFPE, por intermédio da Pró-Reitoria de Graduação e da Editora UFPE, oferta à comunidade acadêmica e à sociedade mais uma seleção da Série Livro-Texto, com o objetivo de contribuir para a formação da biblioteca básica do estudante de graduação e para a divulgação do conhecimento produzido pelos docentes desta Universidade. Os 34 livros selecionados para esta coleção, que contemplam diferentes áreas do saber, foram aprovados segundo as condições estabelecidas no Edital 14/2021 (Edital simplificado de incentivo à produção e publicação de livros digitais Prograd/ Editora UFPE) e representam o esforço de discentes (de graduação e pós-graduação) e servidores (docentes e técnicos) e da gestão da Universidade em prol da produção, sistematização e divulgação do conhecimento, um de seus principais objetivos.

**Alfredo Macedo Gomes** – Reitor da UFPE

**Moacyr Cunha Araújo Filho** – Vice-Reitor da UFPE

**Magna do Carmo Silva** – Pró-Reitora de Graduação (Prograd)

**Fernanda Maria Ribeiro de Alencar** – Diretora da Prograd

# SUMÁRIO

**Apresentação 7**

**Introdução 18**

**1. Design Antropologia (DA) e algumas perspectivas relacionadas 27**

Design Antropologia (DA) 27

*Design Anthropological Innovation Model (DAIM)* 50

Design Participativo/Codesign 53

Design e democracia: o político, agonismo e ativismo no design 76

**2. Três antropólogos contemporâneos 86**

Do desenvolvimento ao pluriverso 86

Em correspondência com o mundo 100

O método da esperança 121

**3. Coletivo Santa Sem Violência (CSSV) 126**

Introdução à escrita 126

Etapas do trabalho de campo 130

O Bairro de Santa Teresa 135

O Coletivo Santa Sem Violência (CSSV) 142

Episódios mais significativos do Coletivo Santa sem Violência 145

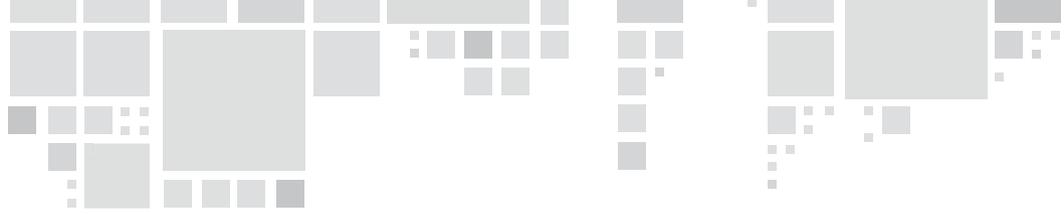
Engajamentos de Design Antropologia 164

**4. Entrelaçando design com antropologia 185**

Usuários também são designers 186

A autonomia como horizonte para o design 200

Design como correspondência 212

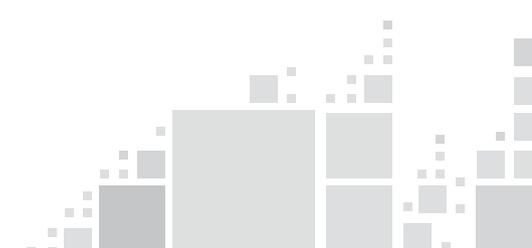


O design como método de esperança 221

Relacionando os pensamentos dos três antropólogos 231

**Considerações finais 235**

**Referências 244**





## APRESENTAÇÃO

### HISTÓRIAS COMO MÉTODOS: O CORPO NO PROCESSO DE DESIGN DANDO CONTINUIDADE À VIDA

No mundo moderno, as atividades relacionadas ao pensamento, como as estratégias, as metodologias e a escrita, são mais valorizadas do que as atividades relacionadas ao corpo, como o artesanato, a culinária e a construção das coisas. Valoriza-se muito o pensamento e pouco o corpo. No entanto, estes dois andam de mãos dadas. Algo similar acontece no design: valorizam-se as chamadas atividades intelectuais, ou seja, a mente, e desvaloriza-se a ação, o afeto e o corpo. Mas como valorizar o corpo no design? Existem várias maneiras de fazer isso. Uma delas se encontra na relação do design com a antropologia. Valorizamos o corpo, enquanto designers, quando ultrapassamos os muros da universidade ou do escritório de design e nos engajamos na vida cotidiana das pessoas com quem nos propomos a trabalhar. Nesse engajamento, é necessário afiar nossos sentidos e atenção para responder ao que estamos percebendo. Nossa mente se estende às nossas mãos, pés, pele, ao corpo todo e aos seus movimentos. Essa extensão vincula a mente e o corpo. Não pensamos e, depois, fazemos. Pensamos fazendo e nos deixando afetar pelo mundo.

Essa forma de perceber o processo de pensamento está relacionada com o conceito de correspondência do antropólogo Tim Ingold. Parafraseando este autor, corresponder é responder com nossos corpo e mente em colaboração com o mundo (INGOLD, 2013), um mundo que está em constante transformação, assim como nós. De acordo com ele (2020), uma atitude de correspondência abre nossa percepção para o mundo, para o que está acontecendo ali, de tal maneira que possamos responder a ele. Para mim, essa relação de correspondência implica movimento e flexibilidade. Podemos pensar nessa flexibilidade, fazendo uma analogia com uma bola rígida e uma bola macia (INGOLD, 2015). A bola rígida, quando entra em contato com as coisas pode quebrá-las. Em contrapartida, a bola macia, quando toca outras coisas se deforma e toma algumas das suas características para si, enquanto as coisas se dobram sob sua pressão de acordo com suas próprias inclinações e disposições. Compreendo essa flexibilidade como uma troca em que aguçamos nossa percepção para responder ao que percebemos, de tal maneira que aquilo com o qual nos relacionamos também responda a nossas respostas. Quando prestamos atenção aos seres e coisas, diz Ingold (2020), eles nos atenderão e responderão às nossas aberturas. Por isso, a correspondência é, ao mesmo tempo, uma atitude nossa e algo que acontece conosco.

Levando esses conceitos ao campo do design, podemos afirmar que essa atitude questiona concepções como metodologia.<sup>1</sup> A metodologia converte o processo de design em uma receita, ou seja, em uma série de passos que são determinados *a priori* por alguém que, frequentemente, não faz parte do processo, que talvez nunca tenha pisado aquele lugar. Neste caso, a correspondência está relacionada com o sentir das(dos) designers e a resposta que é dada ao

1 O conceito de metodologia utilizado aqui toma como referência um depoimento do antropólogo Tim Ingold, na Live “Correspondências: um encontro com Tim Ingold”, organizada pelo NIDA-UFMA, LaDA-ESDI e Humusidades, em dezembro de 2020 (LaDA ESDI, 2020). A partir de uma pergunta que formulei para o antropólogo, ele explicou que questiona a ideia de metodologia e defende o conceito de método. Para ele, metodologia é como uma espécie de dispositivo de imunização que garante que o(a) pesquisador(a) não tenha contato com o que está estudando. O método é uma maneira de fazer algo que nos faz avançar. Nesse sentido, não só os pesquisadores têm seus métodos, mas também as coisas ou pessoas que estudam. Ele explicou que, dessa maneira, o que acontece no encontro é um diálogo de métodos que equivale a algum tipo de conversa. A partir desta reflexão, percebo os métodos como formas em que admitimos que somos afetados, de alguma forma, no processo e em que há uma correspondência com outras formas de fazer.

que está sendo percebido. Por isso, é também algo que experimentamos. Neste sentido, o processo de design não pode ser totalmente determinado antes. Ele é um processo que vai tomando forma no encontro com o mundo. Este livro trata desses encontros. Os encontros, em geral, estão relacionados com estar aberto, com ter desejos, adotar atitudes, não necessariamente com seguir uma receita. Um dos intuitos deste livro é contribuir para um design que se constrói à medida que os designers se relacionam com o mundo e, não necessariamente, um processo de design que é determinado *a priori* por uma metodologia rígida que pode ser “aplicada” a qualquer situação. Ou seja, é um design em que o corpo é valorizado tanto quanto (ou mais) do que a mente.

Na educação em design, há uma tendência a se ensinar os processos de design a partir de uma sequência de etapas. Estas etapas buscam ser aplicadas a qualquer circunstância e são criadas *a priori* por alguém que não tem contato com aquela situação em que a(o) designer busca intervir. Mas seria possível aplicar uma receita a qualquer circunstância? A minha resposta é: depende. Para poder intervir como designers, observamos, analisamos, propomos a partir do que vivemos. Cada situação é única. Dependemos de uma série de fatores incontroláveis. Essas ferramentas, que aprendemos dos métodos acadêmicos de design, vão sendo transformadas por nós e utilizadas à medida que enfrentamos as situações nas quais nos propomos intervir. Nem sempre da mesma forma e nem sempre utilizando as mesmas ferramentas. Além de que nós também (como designers e pessoas) estamos sempre mudando.

Isso não quer dizer que as metodologias em design não sejam importantes e tenham que ser descartadas por completo. Elas são importantes como ferramentas de ensino, dão aos nossos estudantes um panorama geral sobre o que é feito pelos profissionais em que eles querem se tornar. Elas mostram como um processo de design pode ser realizado. Porém, é importante agir com cuidado.

Arturo Escobar (2016) explica que um dos pilares da modernidade é a crença no real. Acredita-se que existe uma realidade objetiva ou um mundo externo que preexiste às múltiplas inter-relações que o constituem (ESCOBAR, 2018b). Tal crença cria uma atitude de dominação sobre o mundo, dificultando uma colaboração plena com ele, pois toma essa realidade como algo já formado que, por ser conhecido, pode ser manipulado (ESCOBAR, Idem). Escobar (2016) propõe que reconheçamos o mundo não como um objeto a ser explorado e, sim, como um lugar onde vivemos e convivemos

com outros seres. Para esse autor, as coisas não existem, mas antes inter-existem. Ele menciona o exemplo do mestre budista Thich Nhat Hanh, para quem a flor inter-existe com a planta, o solo, a água, os insetos polinizadores e o sol, pois todos são essenciais para sua existência. Nas ontologias relacionais, diferentes das dualistas ou dicotômicas, não há “indivíduo” e, sim, apenas seres e coisas em um relacionamento contínuo.

Muitas metodologias em design estão inspiradas na crença no real. Entre outras coisas, isso quer dizer que nos fazemos enxergar o mundo como um objeto (de estudo) e não como um fluxo constante de transformações. É importante questionar metodologias em design que posicionam os designers como manipuladores de uma realidade externa e rígida da qual não fazem parte. Fazemos parte do mundo. Quando trabalhamos em uma situação específica, não estamos só observando ou modificando-a, mas também sendo afetados por ela. Essa conexão nos pede para afiar nossa percepção e atenção para acentuá-la.

Neste sentido, acredito que nos envolver em um processo de design implica ter uma atitude de abertura. Uma atitude é uma disposição. Como designers, nos dispomos a nos abrir ao mundo para percebê-lo, para aceitar que ele nos afeta, para pensar com nosso corpo e responder a isso que estamos percebendo. Não é um processo sequencial: primeiramente percebo, depois sou afetada e, em seguida, respondo. É um processo que pode acontecer de múltiplas maneiras. Fazer design não é algo que acontece apenas em nossas cabeças. É algo que acontece também em nosso corpo. Fazemos e somos afetados, ao mesmo tempo. Isso quer dizer que o processo de design não é apenas um processo de pensamento ou estratégia e, sim, também é um processo de correspondência que vai ganhando forma à medida que acontece, que envolvemos nosso corpo na situação com a qual estamos trabalhando.

No texto “Trazendo as coisas de volta à vida”, Ingold (2012), ao falar sobre a arte, afirma que essa não busca replicar formas estabelecidas na mente. Antes ela se une às forças que trazem à tona a forma. Ele diz: “Assim como a planta cresce a partir de sua semente, a linha cresce a partir de um ponto que foi posto em movimento” (INGOLD, Idem, p. 26). É no movimento que essa linha se constrói. É no movimento, e junto com outras forças, que a semente vai se transformando. Inspirada nesse texto, penso no processo de design como uma planta que cresce, como um processo de vida. Faço esta analogia para pensar um design para além da visão tradicional.

Na varanda do meu apartamento, tenho algumas plantas: manjeirão, pimenta, mini-espada de São Jorge, jiboia, fitonia, entre outras. Todos os seres estão completamente ligados ao cosmos, ao que chamamos de natureza, assim como as plantas. Elas se juntam à luz do sol, à água, ao ar, à terra para crescer, para viver. Ao mesmo tempo que recebe algo desses elementos, cada planta produz oxigênio, frutas, folhas, para ela mesma e para outros. As plantas vão crescendo, a partir das suas próprias condições. Percebi que a fitonia não gosta muito de sol e que o solo deve estar adequadamente molhado para que suas folhas não se desidratem. A mini-espada não gosta muito de água, a umidade cria um fungo em suas raízes que pode matá-la. Cada planta se une, de diferentes maneiras, às forças que trazem à tona a forma, à vida. Cada planta corresponde ao que está sentindo, recebendo de diferentes maneiras.

Um processo de design, como uma planta que cresce, seria um processo em que designers se envolvem com a situação com que trabalham, de tal maneira que possam responder, a partir do que sentem e percebem. É um processo de vida porque ao mesmo tempo em que estamos recebendo, estamos produzindo, intervindo. Nós mesmos estamos mudando ao percorrer o caminho. Assim como o crescimento de uma planta, esse processo é contínuo, orgânico, talvez caótico, imprevisível. É um processo que se constrói na relação com o mundo. É um processo dialógico, de trocas, de correspondência.

Se desenvolvermos um processo de design seguindo ao pé da letra uma metodologia criada por alguém fora do processo, estaremos desconsiderando nosso próprio corpo, nosso contato com o mundo, as relações. Seria um processo em que ignoramos o fluxo do que está acontecendo, um processo violento. Nesse fluxo, que é percebido no contato com o mundo (com pessoas, ruas, animais, paisagens, etc.), há fatores impossíveis de prever, há o caos com que temos que lidar à medida que as coisas vão acontecendo. É um processo contínuo e vivo. Quando vemos os métodos como receitas, estamos considerando que o cosmos é uma lista de ingredientes sem vida, manipuláveis. Além disso, estaríamos no meio de um processo agressivo porque impomos a essa situação algo que é trazido de fora, sem diálogo, escuta, afeto.

Uma de minhas propostas na escrita deste livro é perceber os métodos da prática e da pesquisa em design como algo aberto. Busco mostrar que, com as histórias de campo contadas ao longo do trabalho, o(a) leitor(a) poderá aprender modos de se envolver em um processo de design, sem ser a partir de metodologias fechadas, baseadas

em uma série de etapas determinadas *a priori*. As histórias podem ser percebidas como ferramentas para saber o que fazer, quando for o momento de tomar decisões ou intervir com uma liberdade que beneficia as relações, os encontros. As histórias, para além das metodologias, consideram o mundo como algo vivo. Dessa maneira, penso nos escritos etnográficos que se encontram neste livro. Estes são histórias que não foram escritas apenas com um fim documentário. Tais histórias têm um caráter prospectivo, ou seja, seu propósito não é só descrever o que aconteceu, mas inspirar futuras intervenções de design. Pelo menos, essa é minha “esperança”. Baseada em Hirokazu Miyasaki (2008) (ver capítulo 2) e em outros autores, penso que as histórias podem inspirar novas ações e auxiliar as(os) pesquisadoras(es) e designers nos desafios do trabalho de campo.

Além do trabalho de Miyasaki, há dois momentos que me inspiraram a pensar na valorização das histórias. O primeiro está relacionado com as lutas camponesas pelo território. Orlando Fals Borda foi um destacado sociólogo colombiano, pioneiro da Investigação-Ação Participativa (IAP). Nos anos 1970, liderou no Caribe colombiano um importante processo de pesquisa junto com organizações camponesas locais. Um dos métodos que ele e sua equipe encontraram para incentivar os camponeses daquela época a lutar pelos territórios foram as histórias em quadrinhos. Desenhadas pelo artista Ulianov Chalarka, essas histórias relatam as lutas camponesas dos anos 1920, tendo um protagonista como narrador. Foram desenvolvidos quatro folhetos: *Lomagrande*, *Tinajones*, *Felicita Campos* e *El boche*. Cada um deles buscava que os camponeses se espelhassem nos protagonistas para encorajá-los e dar-lhes ferramentas para a luta (FALS BORDA, 2002; CHALARKA, 1985; ROBLES, RAPPAPORT, 2018; SENTIPENSANTE, 2021).

O segundo consiste em uma reflexão de Ingold. Em 2020, no meio da pandemia do Novo Coronavírus, escutei uma palestra sua, em forma de *podcast* (RIBOCA, 2020). No programa, ele explicava a importância das gerações mais novas estarem sempre em contato com as gerações mais velhas, se quisermos construir um mundo mais sustentável. Lembrava como, antigamente, os(as) avós(ós) contavam histórias para as crianças e como essas crianças tinham a possibilidade de utilizar os acontecimentos dessas histórias, à medida que fosse oportuno para elas, ao longo das suas vidas. Propunha que essas gerações se entrelacem como uma corda infinita e não como camadas que se sobrepõem umas às outras. Para ele, nisso consiste parte significativa da sustentabilidade.

Vemos como nas duas situações as histórias funcionam como um tipo de dispositivo que, a partir das vivências de outras pessoas, mostra possíveis caminhos para responder a uma situação. Nos dois momentos relatados acima não há propostas de soluções, a partir de passos predeterminados. Neles, se unem o passado com o presente, através de histórias para dar continuidade à vida. Este é o propósito deste livro.

Este livro se baseia na minha Tese defendida em dezembro de 2018. Nela, conto e reflexiono sobre histórias de meu engajamento com o Coletivo Santa sem Violência (CSSV), como uma moradora do bairro, designer e pesquisadora. Este coletivo surgiu no bairro de Santa Teresa, Rio de Janeiro, em 2016, a partir de uma série de acontecimentos violentos que se deram naquele lugar. Por iniciativa da artista Maria Angélica Gomes e outras pessoas, esse grupo foi se reunindo periodicamente para discutir e refletir juntos sobre os furtos e os assaltos que ocorriam com frequência no bairro. Fiz parte dele, desde o primeiro encontro, e, junto com seus membros, me envolvi em um processo de criação e reflexão colaborativa sobre nossas próprias vidas como moradores daquele lugar.

Nesse processo, como designer e pesquisadora, desenvolvi algumas oficinas e materiais para divulgação e reflexão, escrevi em diários de campo, participei de ações nas ruas, fiz entrevistas, conheci novas pessoas, conheci melhor o bairro. O processo em campo foi acompanhado de leituras, apresentações de trabalhos em congressos e conversas com pesquisadoras mais experientes. Posteriormente, realizei meu doutorado sanduíche na *The Royal Danish Academy of Fine Arts*, em Copenhague, com o professor Thomas Binder como meu orientador no exterior. Tive trocas ricas nas conversas com ele e com outros membros do CODE – Centro de Pesquisa em Codesign. Nesse período, analisei meu trabalho de campo, a partir do Método de Esperança de Miyasaki. Durante minha estadia na Dinamarca, fui convidada pela antropóloga Caroline Gatt a apresentar minha pesquisa de doutorado no projeto *Knowing from the inside: anthropology, art, architecture and design*, coordenado por Ingold, na Universidade de Aberdeen (Escócia). Esta visita foi realizada junto com as professoras e pesquisadoras Zoy Anastassakis e Raquel Noronha.

Quando voltei da Dinamarca, analisei meu trabalho de campo embaçada nos pensamentos de Escobar e Ingold. Essa análise está registrada no último capítulo do livro. Nas histórias, encontrei caminhos para fazer e experimentar processos de design(s) que dão continuidade à vida, assim como na analogia com as plantas trazida

anteriormente. Design(s) em que o corpo é valorizado tanto quanto (ou mais do que) a mente, em que não se acentua a separação entre a mente e o corpo. Esse(s) design(s) têm outros tempos, outras formas, para além do design hegemônico, ligado ao mercado, à indústria, ao capitalismo. Cabe ressaltar que para ter uma atitude de correspondência no design não basta ler histórias. É necessário atuar, se colocar no meio do mundo. Ao relacionar o atuar ao escutar, não se cria uma dicotomia e, sim, uma relação de complementaridade. Pelo menos, essa é a proposta.

Este livro mostra um design que se conecta com nosso tempo e espaço. Com o CSSV, aprendi a pensar e praticar um design que não é neutro, mas que se posiciona politicamente e se engaja em questões coletivas; um design que não é universal, porque se situa e responde a questões particulares; que não busca solucionar problemas, mas problematizar nosso dia a dia; que não pretende comprovar hipóteses, mas que cria os processos coletivamente. Este design pula os muros dos escritórios e das universidades e se conecta com a inovação e a criatividade cotidiana. Não está ligado necessariamente a um projeto, antes surgindo da correspondência com o mundo. Não monopoliza o conhecimento, mas trabalha junto com diversos saberes. Não é um design que está apenas na área do design, encontra-se em outros lugares. Não prediz o futuro, mas contribui para a criação de futuros. Não trabalha apenas individualmente, mas acredita nas forças do coletivo. Não impõe ferramentas e metodologias, mas incentiva o diálogo e aprende a se atentar aos processos. Precisamos urgentemente de práticas de design que se baseiem em outros valores como a pluralidade, a dialogicidade, o respeito, a autonomia, a democracia (ver Considerações Finais).

Nos últimos anos, depois de concluir o doutorado e como professora do Departamento de Design da Universidade Federal de Pernambuco (desde fevereiro de 2019), tenho pesquisado sobre o conceito de *Sentipensar*, muito relacionado a toda esta discussão. Estas reflexões surgiram a partir da realização do *PDC2020 – Participatory Design Conference*, pela primeira vez na América Latina, no qual participei como membro do *Program Committee*. Comecei a escrever sobre a relação do design com a Investigação-Ação Participativa em um artigo que foi publicado nos anais desta conferência intitulado: “Aproximaciones a un diseño participativo sentipensante: correspondencias con un colectivo de residentes en Rio de Janeiro”. A partir destas reflexões, têm surgido grupos de leitura, seminários, propostas de projetos de extensão, projetos de iniciação científica, TCCs,

outros artigos e, mais recentemente, surgiu o *Podcast Sentipensante*. Este podcast propõe-se refletir sobre a prática do design na América Latina, através de entrevistas com diferentes pensadores(as) de dentro e fora da área do design.

*Sentipensar* é um neologismo proposto por Fals Borda. Este pesquisador escutou essa palavra de um pescador do Caribe colombiano, nos anos 1970. Uma palavra que, para mim, sintetiza a união da mente e o corpo e, ao mesmo tempo, abre muitas possibilidades, entre elas a de refletir sobre decolonidade no design. Ela questiona vários conceitos como a modernidade, o eurocentrismo, a objetividade, a neutralidade, a separação sujeito/objeto, razão/emoção e natureza/cultura, entre outras. Em vários textos, escritos depois desta tese, reflexiono e especulo sobre o que poderia ser um design sentipensante. *Sentipensar* foi o que fizemos no Coletivo Santa sem Violência. A experiência neste coletivo mudou grandemente minha forma de perceber o design. É isso que conto nas páginas deste livro.

*María Cristina Ibarra*

Recife, 11 de Maio de 2021

\*\*\*

Este livro é fruto da minha Tese de doutorado defendida em dezembro de 2018, no programa de Pós-graduação em Design da Escola Superior de Desenho Industrial da Universidade Estadual do Rio de Janeiro – ESDI/UERJ. Depois da defesa e para a publicação desta edição, realizei algumas modificações ao texto e adicionei alguns eventos e reflexões.

Agradeço à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES, pela concessão da bolsa de doutorado e de Doutorado Sanduíche no Exterior. Este trabalho é resultado de políticas públicas destinadas à preservação de uma universidade pública, gratuita e de qualidade.

A todos os membros do Coletivo Santa sem Violência, pelo carinho, apoio, parceria e amizade nesta jornada. Especialmente a Angélica Gomes, Ingrid Reis, Candice Morais, Liliana Jaeger, Natty Fraga, Roosivelt Pinheiro, Cláudio Fantinato, Leonardo Farias e Sabrina Mesquita. Sem vocês nada disto teria sido possível. Obrigada

de coração. Agradeço a Sabrina Mesquisa e Leonardo Farias pela autorização a usar suas fotografias.

À minha orientadora de doutorado, Zoy Anastassakis, por me abrir portas de outros mundos, por me mostrar um universo de possibilidades. Obrigada por me apresentar a aproximação do design e da antropologia.

À Escola Superior de Desenho Industrial – ESDI, por ter me ensinado tanto. Obrigada a todos os professores que fazem parte dela, especialmente aos que foram meus professores: João de Souza Leite, Marcos Martins, Ricardo Artur Pereira e Barbara Szaniecki.

Aos professores membros da banca de qualificação e da defesa: Barbara Szaniecki, Ricardo Artur Pereira, Raquel Noronha, Roberta Portas, Daniel Portugal e Letícia Carvalho. Obrigada pelos comentários, pela disposição e tempo.

Aos professores e designers que se disponibilizaram para conversar sobre o tema: Raquel Noronha, Bruna Montuori, Samara Tanaka, Lorena Otero, Andrea Botero, Tuuli Mattelmäki, Caroline Gatt, Inês Veiga, Daniel Portugal, Vilma Almendra, Almir Mirabeau, Eduardo Souza e Gabriela Araújo. Obrigada pelo tempo, disposição e generosidade.

Aos membros do CODE – *Codesign Research Center* na *The Royal Danish Academy of Fine Arts* da Dinamarca. Muito obrigada pelo carinho, pela generosidade e pelas trocas. Agradeço especialmente a Sissel Olander, Eva Brandt, Maria Foverskov, Li Jönsson, Mette Agger Eriksen, Joachim Halse e Thomas Binder, meu orientador no exterior. Obrigada Thomas por nossas conversas, por seus conselhos, por compartilhar comigo seu trabalho, pensamentos e histórias, por sua generosidade.

Aos membros e amigos do Laboratório de Design e Antropologia (LaDA). Obrigada pelo ambiente acadêmico de alto nível que vocês constroem lá dentro. Foi um privilégio haver tido a oportunidade de estar rodeada de pessoas com um alto senso crítico e um engajamento inigualável. Muito obrigada a Mariana Costard, Cassia Mota, Liana Ventura, Bibiana Serpa, Flavia Secioso, Imaíra Portela, Paula Camargo, Samia Batista, Talita Tibola, Pedro Biz, Roberta Guizan, Marina Sirito, Philippe Anastassakis, Ilana Paterman, Pedro Themoteo, Priscilla Moura, Lara Paes, Maristela Pessoa e Diego Costa.

Ao professor Tim Ingold pelas conversas presenciais e respostas a meus múltiplos e-mails.

Ao professor Arturo Escobar por responder meus e-mails com generosidade.

À UFPE, especialmente a Pro-reitoria de Graduação, que em parceria com a Editora UFPE, possibilitou a publicação deste livro por meio de seu edital de incentivo a produção e publicação de livros digitais de 2020.

Aos revisores desta edição: o professor Jorge Lúcio de Campos e Albertina Felisbino.

À pesquisadora Patrícia Iriarte, que sem me conhecer e sem conhecê-la pessoalmente instigou reflexões em mim, a partir de uma fotografia tirada por ela do centro de Barranquilla (Colômbia). Obrigada por me permitir usar essa fotografia neste livro.

A todos meus alunos do dDesign da UFPE pelas trocas acadêmicas nas aulas e fora delas. Às alunas que leram e comentaram a apresentação desta edição: Débora Andrade, Iara Travassos e Carol Oliveira. Aos que me permitiram publicar seus trabalhos: Ana Clara Lopes, Gabriel Souza (Furmiga), Matheus Augusto, Iara Travassos, Débora Andrade, Bruna Barros, Marlon Ferreira e Maria Olivia Queiroga.

Ao casal de designers mais maravilhoso do Brasil: Edna e Guilherme Cunha Lima. Obrigada pelas conversas, por me acolher e por ser minha família neste país.

A Ricardo Cunha Lima, meu companheiro. São tantas coisas que tenho a agradecer! Obrigada pelas nossas múltiplas conversas sobre design e especialmente sobre meu tema de doutorado. Muitas das reflexões que aparecem na tese foram resultados de nossos diálogos. Agradeço pela leitura atenta de muitos dos meus textos e pelas sugestões tão valiosas para esta edição. Obrigada pelos seus comentários e ideias, pelo seu apoio incondicional e sua parceria. Tenho total certeza de que sem você as coisas seriam diferentes. Obrigada pela força em momentos de desesperança, insegurança e medo, pelo seu amor e generosidade.

À minha família, especialmente a minha mãe Toñita Hernández, meu pai, Francisco Ibarra, minha irmã, Hilda P. Ibarra, meu irmão, Frank A. Ibarra, e meus sobrinhos, Andrés Camilo e Emiliano Andrés. Vocês são meu porto seguro. Obrigada pelo seu apoio incondicional em todos os momentos. Por ter sido minha companhia mesmo que de longe, pela força e pelo amor imenso que vocês me dão.

Ao meu pai Francisco Ibarra Scharberg, pelo seu apoio incondicional e seu amor infinito. Obrigada por insistir para que eu viesse estudar ao Brasil. Obrigada por todas nossas conversas sobre design, política, sobre a vida, sobre qualquer banalidade. Sou completamente agradecida com o universo por ter você como pai. Seu amor é um dos maiores presentes que já recebi. *Gracias por siempre, papá.*



## INTRODUÇÃO

Há alguns anos, olhando as fotografias que uma desconhecida tinha feito do centro de Barranquilla (Colômbia), encontrei uma que chamou minha atenção (Figura 1). Nela, estava retratada uma mulher fritando bananas em um pequeno fogão feito com pedaços de uma roda e outros pedaços de ferro. Olhando para essa foto me lembrei de vários questionamentos que tinham surgido depois das tantas vezes que percorri o centro daquela cidade a pé: como o design, como disciplina, poderia contribuir para o que essas pessoas faziam?

Em maio de 2012, enquanto escrevia meu projeto de mestrado, enviei um e-mail para Ezio Manzini, o famoso designer italiano, com aquela foto em anexo. No e-mail, eu lhe perguntava se o design poderia contribuir para um mundo sustentável através da melhoria, em termos ecológicos, dos sistemas de produção, por meio dos quais o tipo de artefato da foto era construído. O Prof. Manzini me respondeu: “Querida Cristina, o tema do reuso de antigos produtos industriais [...] tem sido excessivamente tratado por designers jovens (sem considerar que as pessoas da vila são já MUITO boas fazendo isso). Olhe melhor para a fotografia, talvez essa mulher tenha algo diferente, e profundo que ensinar...” (MANZINI, 2017).



**FIGURA 1:** Vendedora de banana frita no Centro Histórico de Barranquilla (Colômbia)  
**FONTE:** Foto de Patrícia Iriarte.

Apostando naquela pista enviada por Manzini, comecei o mestrado com a ideia de que a mulher tinha algo diferente e profundo a me ensinar. Naquela época, eu acreditava que esses artefatos eram engenhos latino-americanos e que faziam parte da nossa cultura, da nossa forma de perceber o mundo. Talvez façam parte sim, porém, depois de alguns anos coletando fotos, estudando o tema e olhando para o mundo desde essa ótica, percebi que a capacidade de criação, na rua ou não, através do reuso, ou não, faz parte da nossa condição humana.

Vários autores têm estudado o tema (ver IBARRA, 2014). No meu projeto de mestrado pesquisei os artefatos produzidos e pensados por

não designers nas ruas de Belo Horizonte. Um dos meus objetivos foi explorar como o design tem se aproximado das práticas criativas dos não designers. Diferentes autores concordam com que a capacidade criativa e as capacidades de projetar não são exclusivas dos designers. Dessa maneira, se todos (designers e não designers) temos capacidades para projetar, qual seria, então, o papel dos(as) designers?

Motivada por esses questionamentos, alguns anos depois, decidi refletir sobre o tema em Santa Teresa, o bairro onde começava a morar no Rio de Janeiro, após ter iniciado meu doutorado no Programa de Pós-Graduação em Design da Escola Superior de Desenho Industrial - PPDESDI/UERJ. Já com outras leituras e me aproximando, agora, da antropologia, trabalhei por quase um ano com o Coletivo Santa Sem Violência, um grupo de moradores dispostos a contribuir para a diminuição dos assaltos, roubos e furtos em Santa Teresa. Esta aproximação à antropologia se devia à convicção de que nessa área encontraria a sensibilidade para compreender e me relacionar com as habilidades do 'outro' na cultura do dia a dia.

Estando no doutorado, tornei-me pesquisadora do Laboratório de Design e Antropologia - LaDA e participei do projeto de codesign inserido no âmbito de uma parceria com a Escola de Design, Arquitetura e Conservação da *The Royal Danish Academy of Fines Arts* (KADK) da Dinamarca. O projeto tinha como objetivo analisar como as metodologias de codesign podiam incentivar a participação cidadã. Foram envolvidas três bibliotecas públicas do centro da cidade do Rio de Janeiro. Eu trabalhei com a Biblioteca Parque Estadual (BPE), localizada na Avenida Antônio Carlos, que fechou por causa da crise do Governo Estadual do Rio de Janeiro. Com a parceria, alguns professores e alunos dinamarqueses, da KADK vieram ao Brasil, bem como, nós, professores e alunos da ESDI, fomos à Dinamarca.

Participar daquela parceria me deu ferramentas para me arriscar a trabalhar, no Coletivo Santa Sem Violência (CSSV), com vizinhos com quem compartilhava o bairro. Também percebi que ir a campo, criar relações e trabalhar com as pessoas é fundamental, se, como designers, aceitamos que o mundo está em constante transformação e que a função dos(as) designers não se limita à produção e ao consumo, nem à resolução de problemas. Aquela foto da mulher, que Manzini sugeriu que tinha algo profundo a me ensinar, aparecia como sinédoque de todas as fotos que tinha tirado até o momento e se convertia no espelho onde eu refletia as teorias do antropólogo britânico Tim Ingold, que eu começava a ler por sugestão da minha orientadora, Zoy Anastassakis.

Na coletânea *Design and Anthropology (Anthropological Studies of Creativity and Perception)*, editada por Wendy Gunn e Jared Donovan (2012), uma das preocupações dos autores a obsé a aproximação entre usar e produzir (*using and producing*). Em um dos artigos dessa coletânea, Ingold (2012b) propõe a noção de ‘praticantes habilidosos’. Com este conceito, o autor defende a ideia de que, durante os processos de uso, os consumidores não são passivos, ao contrário, nas suas práticas há apropriação e habilidade. Para Ingold, a diferença entre ser habilidoso e inabilidoso é que a(o) praticante habilidosa(o) continuamente ajusta seus movimentos em resposta à tarefa que está realizando. Os movimentos estão em contínua sintonia com a tarefa (GUNN; DONOVAN, 2012). Entendo essa provocação de Ingold como uma perspectiva que desfaz a dicotomia design e uso. A partir dela, podemos perceber que há um pouco de design no uso e também um pouco de uso no design. Ou seja, o design não é só planejamento, o design também envolve o corpo, o uso. Pensando em Santa Teresa, me perguntava: Como designer, como posso me aproximar de um grupo de moradores e explorar junto com eles suas capacidades de ‘praticantes habilidosos’?

Instigava-me o fato de as pessoas que frequentavam as ruas não fossem apenas receptores de algo que foi planejado com antecedência por outras pessoas. Eu queria explorar como moradores e frequentadores se engajavam na criação cotidiana da rua, dos parques, largos e praças. Descobrir a iniciativa do CSSV foi como encontrar um tesouro, não para ser admirado, e, sim, para me juntar a eles. Os membros do CSSV eram praticantes habilidosos. Na maioria das vezes, não se guiavam por regras e iam aprendendo no caminho. Seus processos eram improvisatórios, nos termos de Ingold (2012a), e resultavam da destreza de saber manejar a incerteza e de não considerar as funções prévias das coisas. Com eles, aprendi a reconhecer que, como designer, eu também posso ser praticante habilidosa.

Essa convicção de que a inovação não surge de centros especializados ou de especialistas privilegiados é uma das bases de *Design Anthropology* (DA). Este é um campo que se permite reformular métodos estabelecidos do design e da antropologia, possibilitando novas abordagens e misturas metodológicas (KJÆRSGAARD et al, 2016). Para os praticantes de DA, a inovação surge no dia a dia, e os não designers fazem parte importante desse processo, pois as necessidades não estão prontas na rua esperando que pesquisadores perspicazes as descubram. Para o antropólogo Joachim Halse (2010), as necessidades estão continuamente em formação “através de contestações

cotidianas entre vizinhos, familiares, colegas e o mundo material que eles coabitam” (HALSE, 2010, p.15). As necessidades não podem ser descobertas e trazidas ao escritório ou atelier de design para maior inspeção. O autor afirma que, para entrar em sintonia com elas, é necessário se engajar nas contestações cotidianas por meio da criação de novos horizontes de possibilidades. Esta é uma das preocupações de DA e também um dos interesses de pesquisa desta tese.

É importante esclarecer que um dos pontos de encontro entre a antropologia e o design tem sido a etnografia. Segundo Alison Clarke (2018), desde o final dos anos 1980, muitos antropólogos e designers têm realizado pesquisas etnográficas que depois são traduzidas em produtos concretos de design. Embora esta seja uma prática realizada na atualidade, outros caminhos têm sido trilhados. Para Clarke (2018), por exemplo, a concepção da antropologia como uma disciplina ‘aplicada’ ao design tem se dissipado, dando passo a uma prática conjunta, que se pergunta o que significa ser humano atualmente e como a humanidade poderia ser (re)imaginada. Ela está se referindo a DA. Este trabalho é uma exploração de como nossa vida cotidiana pode ser (re)imaginada.

Na pesquisa, houve movimentos fundamentais como: o trabalho de campo e a escrita desta tese. Elas não foram atividades separadas. Por um lado, escrevi muitos rascunhos enquanto estava em campo. Rascunhos que utilizei posteriormente. Além disso, no momento da escrita da tese, refleti e relembrei constantemente do trabalho com o Coletivo. Essa é uma análise que faço até hoje. O trabalho de campo foi inspirado principalmente pelas formulações do antropólogo Tim Ingold e DA. Em vários de seus textos, esse autor propõe liberar a antropologia da etnografia para juntá-la a áreas como o design, a fim de transformar o mundo que ela observa e descreve (INGOLD, 2013). Assim, ele propõe uma antropologia-por-meio-do-design (GATT; INGOLD, 2013) que corresponda ao mundo e siga seus fluxos de vida, em vez de predeterminar pontos de chegada.

Essa abordagem está diretamente relacionada ao conceito de correspondência. Com ele, Ingold propõe uma antropologia em tempo real, baseada na ‘participação observadora’, em vez de observação participante. Ele compara o fazer antropológico com uma linha que cresce a partir de um ponto que é posto em movimento. Não é uma antropologia que se foca principalmente no passado, é uma antropologia que acontece na medida em que as coisas vão se desdobrando. A antropologia-por-meio-do-design, entre outras coisas, redefine paradigmas do design e da antropologia. Do design, porque

desafia seus processos criativos baseados na improvisação e não na inovação; e da antropologia, porque estimula a criação em campo de relações e artefatos dialógicos de forma deliberada e experimental.

O conceito de correspondência, que será apresentado e analisado no Capítulo 2, foi compreendido na medida em que tinha mais relação com o CSSV e em que me adentrava na obra de Ingold. Diversos conceitos foram analisados, compreendidos e apropriados melhor meses depois do trabalho de campo. Vários fatores contribuíram para a apropriação dessa literatura. Posso ressaltar o doutorado sanduíche realizado na *The Royal Danish Academy of Fine Arts* em Copenhague, sob orientação do professor Thomas Binder<sup>1</sup>; a visita realizada ao projeto *Knowing from the Inside*, na Universidade de Aberdeen na Escócia, coordenado por Tim Ingold e do qual a antropóloga Caroline Gatt foi participante; o intercâmbio de alguns e-mails com o professor Arturo Escobar e o professor Tim Ingold; leituras cuidadosas posteriores ao trabalho de campo e conversas com minha orientadora.

Outro movimento fundamental foi a escrita desta tese. Nesse processo, conheci outros autores provenientes do design e da antropologia que me auxiliaram no aprofundamento de conceitos como participação, democracia, autonomia e esperança que serão analisados neste trabalho. O CSSV criou um espaço democrático em que moradores, com diferentes pontos de vista, podiam se reunir para discutir e imaginar futuros cenários para o bairro. Embora construir algo a partir de diferentes perspectivas não seja uma tarefa fácil, a participação foi uma força que impulsionou o grupo.

Baseada nas formulações dos antropólogos Arturo Escobar e Hirokazu Miyazaki, analiso as noções de autonomia e esperança. A autonomia, não como a determinação de atuar sem depender. Ao contrário, como uma maneira de criação de mundos que surgem na interexistência. A esperança, como uma forma de olhar para o futuro, de uma maneira prospectiva, sem esquecer-se do passado. Em DA, há uma preocupação em unir o passado, o presente e o futuro, uma vez que o design se foca na inovação, muitas vezes desconsiderando o que veio antes. Posso dizer que o olhar retrospectivo, que tenho adquirido para escrever a tese, sempre está me levando para o futuro. Essa perspectiva direcionada para o passado me leva a

1 Thomas Binder é professor de codesign na *Royal Danish Academy of Fine Arts* em Copenhague. Ele é codiretor do centro de pesquisa em codesign, CODE. Binder é cofundador da Rede Internacional de Pesquisa em Antropologia do Design e foi orientador da pesquisadora no seu doutorado sanduíche na Dinamarca.

pensar como faria se estivesse em uma situação parecida no futuro. Ou seja, esta análise também implica um olhar prospectivo.

O título deste trabalho “Entrelaçando Design com Antropologia: engajamentos com um coletivo de moradores do bairro de Santa Teresa no Rio de Janeiro”<sup>2</sup> surge do fato de querer escapar de uma visão aditiva. Não é design e antropologia porque não se trata de criar uma conexão fixa entre elas. Como são duas disciplinas que estão em contínua transformação, elas podem dar-se as mãos enquanto vão trilhando também seus próprios caminhos. A relação que se cria entre as duas é como se estivessem entrelaçando-se como linhas melódicas em contraponto (INGOLD, 2018). São disciplinas que fluem como linhas e se entrelaçam, não são estáticas e sólidas. O verbo ‘entrelaçar’ no gerúndio também é intencional. Ele mostra que é um processo, em vez de ser algo que está pronto. Esse entrelaçamento está se transformando e reformando na medida em que acontece.

Por fim, é importante ressaltar que minha abordagem, como designer/pesquisadora no CSSV, foi improvisatória, experimental e intervencionista, nos termos colocados por Ingold (2013) e Halse (2008). Improvisatória, porque meu intuito era corresponder aos sonhos e esperanças das pessoas com quem trabalhei; o processo de design foi aberto, uma vez que tinha poucos planos predeterminados e tentava construir uma relação dialógica com as situações experimentadas em campo. Experimental, porque estava tentando redefinir paradigmas do design moderno, e eu não tinha um problema bem definido. E, por fim, intervencionista, porque eu tinha o objetivo de contribuir na transformação da realidade do bairro e das pessoas, incluindo minha realidade como moradora. O trabalho com eles me permitiu pensar meu papel como designer em realidades próximas ao meu dia a dia e na criação colaborativa de cenários futuros.

## ESTRUTURA DO LIVRO

Este trabalho se divide em quatro capítulos estruturados de forma que a pessoa que lê possa se aprofundar no tema paulatinamente. Começo com revisão bibliográfica focada em abordagens relacionadas à experiência em Santa Teresa; continuo com um relato do

2 Este foi o título original da Tese.

trabalho de campo e termino com uma análise deste trabalho, embasada na bibliografia apresentada na primeira parte.

No Capítulo 1, apresento diferentes abordagens, como Design Antropologia, Design Participativo, *Design Anthropological Innovation Model*, *Adversarial Design* e Design Ativismo. Estas abordagens se relacionam com a experiência em Santa Teresa e, embora seja difícil de fazer uma classificação, a maioria delas é formulada por pesquisadores em design, trabalhando em departamentos de design. Partindo das teorias que sustentam estas abordagens, neste capítulo, posiciono a pesquisa com o Coletivo Santa sem Violência.

No Capítulo 2, exponho as teorias de Arturo Escobar, Tim Ingold e Hirokazu Miyazaki, antropólogos que foram fundamentais para analisar, a posteriori, meu trabalho e experiência com o Coletivo Santa Sem Violência. Esses antropólogos me deram as bases para pensar um design mais alinhado às esperanças e preocupações da comunidade com a qual trabalhei em Santa Teresa. Os principais temas que abordam cada um dos antropólogos nas suas obras: autonomia, correspondência e esperança são explorados nas seções que compõem este capítulo. Escobar propõe um design autônomo, com intuito de escapar dos preceitos da modernidade, baseando-se em pensamentos e práticas de comunidades indígenas de países da América Latina. Ingold expõe o conceito de correspondência para praticar e experimentar uma antropologia em tempo real. Miyazaki explora como a esperança pode ser percebida como uma perspectiva prospectiva para a antropologia aplicada à construção de relatos etnográficos.

No Capítulo 3, apresento o Bairro de Santa Teresa e o Coletivo Santa sem Violência. Nas últimas duas seções do capítulo, faço um relato com diversos episódios do Coletivo. Em uma seção com a perspectiva de uma observadora e, na outra, com a perspectiva de uma pesquisadora em design que fazia parte da iniciativa.

No Capítulo 4, analiso minha experiência e prática com o Coletivo Santa Sem Violência no Bairro de Santa Teresa, embasada na literatura apresentada nos Capítulos 1 e 2. As abordagens e práticas expostas nestes capítulos serviram de base para criar uma linguagem comum que dá coerência ao trabalho apresentado ao longo desta Tese. Além disso, as descobertas desses autores guiaram minhas reflexões e fundamentaram as ideias apresentadas aqui. Neste último capítulo, começo com ponderações resultantes do capítulo 1, em que exponho algumas abordagens de design que se relacionam com meu trabalho como designer e pesquisadora em Santa Teresa; e continuo com considerações derivadas do capítulo 2, em

que apresento três abordagens antropológicas que me permitiram mergulhar na minha experiência com o CSSV e refletir sobre o papel dos designers em processos colaborativos e participativos.

Por fim, concluo o documento com as considerações finais resultantes deste trabalho.



## DESIGN ANTROPOLOGIA (DA) E ALGUMAS PERSPECTIVAS RELACIONADAS

A seguir, apresento diferentes abordagens como: Design Antropologia (DA), Design Participativo, *Design Anthropological Innovation Model*, *Adversarial Design* e Design Ativismo. Estas abordagens se relacionam à experiência com o Coletivo Santa Sem Violência (CSSV) e, embora seja difícil fazer uma classificação, a maioria delas é formulada por pesquisadores(as) em design, trabalhando em departamentos de design. Partindo das teorias que sustentam essas abordagens, neste capítulo, estabeleço as bases e posiciono a pesquisa.

### DESIGN ANTROPOLOGIA (DA)

Design Antropologia (DA) é um campo acadêmico que conjuga elementos metodológicos destas duas áreas (OTTO, SMITH, 2013). A partir de uma abordagem transdisciplinar, o DA se permite reformular métodos estabelecidos do design e da antropologia, possibilitando novas abordagens e misturas metodológicas (KJÆRSGAARD *et al*, 2016). Para Otto e Smith (2013), esse campo vem amadurecendo como uma subdisciplina separada com seus próprios conceitos, métodos, práticas de pesquisa e praticantes. Em suma, com seu próprio estilo distinto e práticas de produção de conhecimento.

Para esses autores, o estilo distinto de fazer antropologia, presente em DA, se evidencia no grande número de antropólogos trabalhando, no e com design, teses de doutorado sobre o tema, conferências e publicações e cursos em universidades. Os autores esperam que esse campo contribua com a antropologia de modo mais geral e que haja uma crítica ao design para construir uma prática mais humana e decolonizada por meio da adoção de atributos da antropologia.

Nesse caso, os autores explicam que a utilização do termo 'estilo' provém do filósofo Ian Hacking e do historiador A.C. Crombie. Com a utilização do conceito 'estilo de saber/conhecer' (*style of knowing*), os autores estão querendo enfatizar que a produção de conhecimento não se faz só através da razão e do pensamento. Ela também engloba práticas de estar no mundo que geram específicas formas de conhecimento. Para o filósofo Ian Hacking, os estilos têm várias características: (1) eles têm uma história, (2) cada estilo introduz uma série de novidades, (3) cada estilo deve ter certa estabilidade para ser reconhecido como tal.

Os autores explicam que as novidades de DA estão relacionadas às formas intervencionistas de trabalho de campo e design, que trabalham por meio de ciclos iterativos de reflexão e ação, e empregam métodos e ferramentas como feedbacks de vídeo, cenários, *mock-ups*, *props*, provótipos e protótipos, interações tangíveis, e várias formas de jogos e performances. Igualmente, DA também compreende várias formas de colaboração interdisciplinar dentro e fora do escritório de design. O campo de DA está caracterizado por um uso particular da teoria que visa a gerar conceitos e novas estruturas ou perspectivas.

Para Gunn e Donovan (2012), há diferentes maneiras de entender e praticar a relação do design e da antropologia:

**dA** – A contribuição teórica provém da antropologia. Neste caso, o design segue a antropologia em seus entendimentos teóricos ou a antropologia utiliza o design como objeto de estudo.

**Da** – O trabalho de campo dos antropólogos é colocado a serviço das práticas de design.

**DA** – As disciplinas do design e da antropologia estão ligadas em uma convergência de esforços, aprendendo uma da outra (HALSE, 2008 *apud* GUNN; DONOVAN, 2012).

Esta última abordagem é a tratada nas quatro coletâneas mais representativas na área que são: *Design Anthropology. Object culture in*

*the 21st Century*, editada por Alison Clarke (2011), *Design and anthropology (Anthropological Studies of Creativity and Perception)*, editada por Wendy Gunn e Jared Donovan (2012), *Design Anthropology: Theory and Practice* editada por Wendy Gunn, Ton Otto, Rachel Smith (2013) e o livro *Design Anthropological Futures*, editado por Mette Gislev Kjaersgaard, Joachim Halse, Rachel Charlotte Smith, Kasper Tang Vangkilde, Thomas Binder e Ton Otto (2016).

Na primeira coletânea, *Design Anthropology: Object culture in the 21st Century*, editada por Alison Clarke (2011), mostra-se uma preocupação com a materialidade, porém não a contar do início do ponto de vista do consumo e de métodos racionalistas, mas a partir da confluência com o social. Segundo Clarke (2011), designers agora são mais propensos a se engajar na pesquisa social, tanto como na produção de coisas. Além disso, o livro faz alusão às relações entre design e antropologia nos anos 1970 e 1980, perguntando-se como se constitui essa relação atualmente. No livro, podemos ver que, ainda hoje, assim como nos anos 1970, há críticas à cultura capitalista e ao design como solucionador de problemas. A coletânea mostra como a antropologia pode ajudar a desenvolver uma sensibilidade cultural, que, segundo a editora, pode contribuir para construir um design que responde socialmente. Vale ressaltar que este livro nasce de contribuições independentes de autores interessados na relação design/antropologia.

Essa primeira coletânea foi reeditada em 2017, adicionando um artigo do antropólogo Arturo Escobar titulado '*Stirring the Anthropological Imagination*'. Esta contribuição de Escobar fez com que o título da coletânea fosse redefinido para: *Design Anthropology – Object Cultures in Transition*. No artigo, o autor propõe um exercício de imaginação de transição para o vale geográfico do rio Cauca na Colômbia. Esse texto surge a partir do livro '*Diseño y Autonomía*' (2016) em que o autor expõe a noção de design autônomo, como uma abordagem do design ontológico em sintonia com o design para a transição (ver capítulo 2).

A segunda coletânea, *Design and anthropology (Anthropological Studies of Creativity and Perception)*, editada por Wendy Gunn e Jared Donovan (2012), surge de uma série de seminários, disciplinas para estudantes de doutorado e colaborações entre diferentes universidades da Europa. O livro, assim como a primeira coletânea, também mostra abordagens fora da resolução de problemas. Os autores e editores estão preocupados na aproximação entre usar e produzir (*using and producing*), projetar e usar (*designing and using*) e pessoas

e coisas. Os editores explicam que, no que se refere à relação entre usar e produzir. Na coletânea, Ingold (2012b) introduz o conceito de 'praticantes habilidosos', mostrando que os usuários não são passivos e que nas suas práticas há apropriação e habilidade.

Em relação à aproximação entre design e uso, no livro, Redström (2012) considera que esses estágios não têm que ser opostos, eles podem ser considerados transicionais. Redström (2012) afirma que o uso não depende apenas do que os designers estabelecem. O uso é algo que surge no dia a dia. Há muitos exemplos de como os usuários ressignificam o uso que foi pretendido para um objeto no processo de design. Redström se propõe a explorar essa relação. Por último, no que se refere à aproximação entre pessoas e coisas, no livro, Peter-Paul Verbeek (2012) desenvolve uma abordagem de mediação na qual objetos mediam seres humanos e seres humanos mediam objetos. Esta abordagem vai contra a separação tradicional de coisas e humanos, ao contrário, busca expandir esta mediação, a fim de explorar essa relação à profundidade.

A terceira coletânea, *Design Anthropology: Theory and Practice*, editada por Wendy Gunn, Ton Otto, Rachel Smith (2013), identifica a ligação do design e da antropologia como um campo com um estilo próprio. Os editores esclarecem que parte dos artigos presentes nesta coletânea nasceu de um painel realizado em agosto de 2010 na *11º Biennial European Association of Social Anthropologist Conference*, na Universidade Nacional da Irlanda, Maynooth. O painel se chamou *Design Anthropology: Intertwining different Timelines, Scales and Movements*. Esse livro, segundo os autores, abre um espaço para pensar a relação entre teoria e prática. Eles explicam que os colaboradores desse volume têm mostrado como a teoria, gerada através da prática, pode se envolver nos processos de design. Igualmente, nesse livro, há uma preocupação em direcionar a antropologia à ação, diferente da descrição. Na minha perspectiva, nesse livro propõe-se a antropologia como uma prática intencionalmente intervencionista, e o design como uma prática interpretativa.

A quarta coletânea, *Design Anthropological Futures*, editada por Mette Gislev Kjaersgaard, Joachim Halse, Rachel Charlotte Smith, Kasper Tang Vangkilde, Thomas Binder e Ton Otto (2016), "é uma culminação material da Rede de Pesquisa para Design Anthropology"<sup>1</sup>

1 A Rede de Pesquisa para Design Anthropology (The Research Network for Design Anthropology) foi criada em 2014, na Dinamarca, por professores de The Royal Danish Academy of Fine Arts (KADK), da Aarhus University, e da University of Southern Denmark. Essa rede está formada por pesquisadores do mundo inteiro e explora

[...] o objetivo da rede tem sido reunir pesquisadores da Dinamarca e internacionalmente para identificar potenciais e desafios no campo de design anthropology” (SMITH et al, 2016, p. xiv). Na minha perspectiva, essa coletânea está preocupada tanto com o futuro do campo de DA, como com a criação de futuros. No livro, os autores insistem que o futuro é plural e que não é um lugar vazio. Os autores propõem perspectivas alternativas para as noções de singularidade, linearidade, novidade e localidade, como serão explicadas mais adiante.

Em suma, nas quatro coletâneas, mostra-se um reconhecimento por parte do design das habilidades das pessoas. Na primeira, no estudo dos objetos vernaculares como uma crítica à cultura consumista; na segunda, na análise das habilidades dos chamados usuários nas práticas do dia a dia e na ressignificação do uso dos objetos. Na terceira, na preocupação dos praticantes de DA em trabalhar em equipes multidisciplinares e em processos de cocriação. Na quarta, na ideia de que a inovação não surge apenas de centros privilegiados, mas também da cotidianidade.

Igualmente, nas quatro coletâneas há uma preocupação em escapar da separação tradicional de coisas e humanos ou do material e o imaterial. Essa tradição torna os objetos em passivos e os humanos em ativos e impede perceber as relações que há entre ambos. Os autores dessas coletâneas estão preocupados com estas questões. Por outro lado, nas quatro coletâneas há um interesse em ampliar o horizonte temporal do design e da antropologia. Há uma crítica ao design moderno e a seus conceitos de inovação e universalização. Nesses livros, mostra-se que os praticantes de DA estão preocupados com os fenômenos emergentes e com a relação do passado, presente e futuro.

Por último, na terceira e na quarta coletânea, os autores mostram as práticas de DA como constituindo um campo distinto de conhecimento. Esta ideia surge na terceira coletânea e se reafirma na quarta, na parte em que os editores dizem que a Rede de Pesquisa para *Design Anthropology* “testifica o grande interesse em, e significado de, *design anthropology* como um campo distinto de pesquisa e prática” (SMITH et al, 2016, p. xiv). Vale ressaltar que se entende o adjetivo ‘distinto’ não como um campo claro e definido, senão como um campo reconhecível, diferente dos demais. Com esta Tese,

modos emergentes de conhecimento relacionados ao campo. Para mais informação sobre a rede ver site: <https://kadk.dk/en/research-network-design-anthropology>

percebe-se DA como um campo em contínua transformação, em movimento, um campo com vida, aberto à mudança e às variações.

## A antropologia e a cultura consumista do design

Na literatura pesquisada, especificamente nos textos de Wasson (2000), Clarke (2017) e Otto e Smith (2013), identificam-se duas linhas que exploram a relação histórica entre design e antropologia. Estas linhas não se contradizem, ao contrário, se complementam (Figura 2). Uma surge no design e a outra na antropologia. Por um lado, alguns autores tratam os anos 1970 como um momento crucial, no qual os designers questionam seu papel social e ecológico na produção de mercadorias. Neste ponto, é importante a proximidade do designer austríaco Victor Papanek com a antropologia e a publicação do seu livro *Design for the Real World* em 1971.

Por outro lado, no começo dos anos 1980, encontramos a aproximação entre design e antropologia em corporações, consultorias e empresas nos Estados Unidos. Nessa aproximação, a pesquisa etnográfica servia de ferramenta estratégica para obter uma visão holística dos comportamentos dos usuários em relação a um produto. A seguir, abordaremos estes dois pontos importantes no desenvolvimento desta relação.

Na introdução do livro *Design Anthropology: Object culture in the 21st Century*, Alison Clarke<sup>2</sup> (2011) comenta que, no começo dos anos 1960, Victor Papanek criou um rádio a partir de uma lata de suco que podia ser carregado usando esterco de vaca como fonte de energia. Este rádio foi desenvolvido para países “em desenvolvimento”, baseando-se em observações etnográficas de culturas indígenas da Indonésia. No século XXI, esse rádio tem representado as ambições de uma contracultura de design no período do pós-guerra tardio, voltada para a inclusão social e oposta ao poder corporativo. Este gênero do ‘objeto humanitário’, afirma Clarke (2011), resume a tese do livro de Papanek *Design for the real world*, que promulga o conceito do design como uma extensão natural da prática antropológica. Logo depois, em 1973, Gui Bonsiepe considerou o rádio do Papanek como um design paternalístico coberto com uma camada de humanitarismo. O produto e o designer foram condenados por espalhar a dominação militar americana e o capitalismo (CLARKE, 2011).

2 Alison Clarke é professora de História e Teoria do Design e diretora da Fundação Victor J. Papanek, na Universidade de Artes Aplicadas de Viena.

# Linha do tempo

## Design Antropologia

1930/40

### 1930

Pesquisadores na área de administração e **designers colaboraram com antropólogos** nas indústrias para estudar aspectos sociais e físicos da produtividade dos trabalhadores.

### 1940

**Antropólogos fizeram estudos nas indústrias** desenvolvendo técnicas para prever elementos de comportamento interpessoal e criar insights para gestão empresarial.

### 1950

A apropriação do vernacular, da cultura popular e de objetos antropológicos começou nas últimas décadas do modernismo. Em 1955, **Charles Eames fez um filme baseado numa exposição no MoMA** sobre têxteis e ornamentos da Índia. Depois, o governo da Índia o convidou a escrever um relatório no qual buscasse maneira de proteger culturas tradicionais do impacto das tecnologias ocidentais.

1970/ 80/ 90

### 1970

Emergência do **design participativo (DP)** nos Estados Unidos e na Escandinávia. Na escandinávia esta prática se focava na inclusão e participação ativa dos empregados em dar forma a suas próprias condições de trabalho - Democracia nos lugares de trabalho.

Livro **Design for the Real World** de Victor Papanek (1971). Este livro censurou à profissão do designer por sua aliança irresponsável com a cultura do capitalismo, despedidora e sem significado.

**The Whole Earth Catalog** foi uma publicação distribuída em todos os EUA. O catálogo baseou-se em um gênero de publicações sobre índices contraculturais ecologicamente conscientes; Em 1971, este catálogo já tinha muitos seguidores.

Exposição **MAN transFORMS** no museu Hewitt National Design Museum em Nova York. A ideia da exposição era valorizar desde o design o entendimento antropológico dos objetos como resultados de processos sociais.

Em 1973, o Centro Internacional de Design lançou uma exposição intitulada **Do it yourself: Furniture for basic living** com alguns designs de Papanek.

Em 1976, Victor Papanek e Gui Bonsiepe se encontram em Londres.

### 1980

Lucy Suchman (1987) e outros no Practice and Technology Group na PARC - Xerox Palo Alto Research Center promoveram a **pesquisa etnográfica** no design.

**Etnometodologia:** Enquadramento que traduzia ações e padrões do comportamento humano em direções para o design (Button, 2000; Garfinkel 1967, 2002; Shapiro 1994).

O livro **Plans and situated action de Suchman** (1987) foi um dos primeiros estudos que lidou especificamente com a relação entre design e antropologia, focando-se no detalhe nas interações entre pessoas e computadores.

### 1990

Companhias estadunidenses como E-Lab, The Dublin Group, e outras, tiveram um importante papel em introduzir métodos etnográficos no desenvolvimento de produtos.

Outras figuras principais: Fulton Suri (IDEO) e Liz Sanders (SonicRim)

2000

### 2002

Modelo da gravata-borboleta (Wasson, 2002): Modelo para compreender a integração entre design e antropologia.

Livro **Design and the Social Sciences** de Jorge Frascara

### 2003

Blomberg et al (1993, 2003) apresentou um guia dos princípios básicos da etnografia para o design junto com ferramentas e modelos que facilitem o envolvimento de usuários em processos de design).

**Dissertação em Design Anthropology** de Joachim Halse. Designing Mobile IT and Studying Design Practice: Exploring intersections of Anthropology, Interaction Design and the emergent discipline of Design Anthropology. Design and Use of IT. Copenhagen, IT University.

### 2004

Pesquisadores na área de HCI (Human-Computer Interaction) tem conduzido a integração de valores humanos em abordagens de design críticas e reflexivas. Eles acionaram uma prática de design como cocriação que aborda contextos mais amplos de relações sociais, experiências, valores e ética.

**2006**

Primeiro volume do **Periódico CoDesign** International Journal of CoCreation in Design and the Arts

**2007**

Suchman (2007) propõe uma preocupação nos comportamentos do dia a dia e na imaginação, mais do que na cognição e em práticas propostas, na atenção nas apropriações cotidianas da tecnologia por parte das pessoas, além do foco tradicional em usabilidade e design de interfaces.

**Tese em Design Anthropology** de Brendon Clark

**Tese em Design Anthropology** de Jens Pedersen

Livro **Creativity and Cultural Improvisation**: an introduction de Elizabeth Hallam e Tim Ingold (eds.).

**2008**

**Tese em Design Anthropology** de Joachim Halse - Design Anthropology : Borderland Experiments with Participation, Performance and Situated Intervention.

**2009**

Interesse pelos usuários e design participativo em contextos comerciais e corporativo de design centrado no usuário e inovação (Brown, 2009), assim como em campos de desenvolvimento organizacional e gestão empresarial.

**2010**

**Tese em Design Anthropology** de Kyle Kilbourn.

**Livro Rehearsing the Future** de Joachim Halse, Eva Brandt; Brendon Clark e Thomas Binder.

**Mestrado de Design em Design Anthropology** oferecido pela Swinburne University of Technology (Australia)

**Curso em Design Anthropology** para alunos de doutorado. U. of Aberdeen e U. of Southern Denmark organizado por W.Gunn, J. Donovan, T. Ingold e J. Leach.

**Mestrado em Design Anthropology** na Universidade de Aberdeen.

**2011**

DP na Escandinávia agora trabalhando em **novas áreas** como desenvolvimento de produto, serviços públicos de saúde, manuseamento do lixo e práticas de exposição em museus.

**Livro Design Anthropology: Object Culture in the 21st Century** de Alison Clarke.

Livro **Design Things** do Atelier A.

**Tese em Design Anthropology** de Mette Gislev Kjærsgaard

**Mestrado Materials, Anthropology and Design** na University College London.

**Disciplina Design Anthropology: Objects, Landscapes, Cities** na Harvard University Graduate School of Design.

**2012**

Livro **Design and Anthropology** de Wendy Gunn e Jared Donovan.

**Tese em Design Anthropology** de Kasper Tang Vangkilde.

**2013**

Livro **Design Anthropology: Theory and Practice**. Wendy Gunn, Ton Otto, Rachel Charlotte Smith.

Livro D.A. de Yana Milev (Editor).

**2014**

Mestrado em Codesign na The Royal Academy of Fine Arts.

**Tese em Design Anthropology** de Sissel Olander.

Criação da Rede de Pesquisa para o Design Anthropology (**The Research Network for Design Anthropology**).

**2016**

Livro **Design Anthropological Futures** de Rachel Charlotte Smith, Kasper Tang Vangkilde, Mette Gislev Kjærsgaard, Ton Otto, Joachim Halse, Thomas Binder.

**Livro Autonomia y Diseño** de Arturo Escobar.

**2018**

Segunda edição do livro **Design Anthropology: Object Cultures in Transition** de Alison Clarke.

Painel **Design Anthropology: Uniting experience and imagination in the midst of social and material transformation** na Conferência Art, Materiality and Representation realizada no British Museum em Londres.

## Referências:

ANASTASSAKIS, Zoy. Design and Anthropology: an interdisciplinary proposition. In: DE MORAES, D.; ALVARES, R.; SALES, R. Proceedings of Fourth International Forum of Design as a Process. EdJEMG | Editora da Universidade do Estado de Minas Gerais. 2014.

ANASTASSAKIS, Zoy. Design e Antropologia: Desafios em busca de um diálogo promissor. Anais P&D 2012. Disponível em: <https://www.slideshare.net/amenidadesdodesign/pd2-012-zoy-anastassakis>. Acesso em: 22 out 2018.

CLARKE, Alison. "The Anthropological Object in Design: From Victor Papanek to Superstudio". In: CLARKE, Alison J. (Ed.). Design Anthropology: Object culture in the 21st Century. Viena: Springer-Verlag, 2011 p. 94-97

IBARRA, Maria Cristina. Linha do tempo 'Design Anthropology', codesign e afins. Disponível em: [https://www.academia.edu/37404556/Linha\\_do\\_tempo\\_Design\\_Anthropology\\_codesign\\_e\\_afins](https://www.academia.edu/37404556/Linha_do_tempo_Design_Anthropology_codesign_e_afins). Acesso em: 18 out 2018.

TUNSTALL, Dory. Students Wanted: Swinburne Design Anthropology FAQ. Disponível em: [http://don3.typepad.com/my\\_weblog/2010/11/students-wanted-swinburne-design-anthropology-faq.html](http://don3.typepad.com/my_weblog/2010/11/students-wanted-swinburne-design-anthropology-faq.html). Acesso em: 23 out 2018

GOTTESMAN LIBRARIES. Design Anthropology: a resource guide. Disponível em: <http://gottesman.pressible.org/todd/design-anthropology-a-resource-guide>. Acesso em: 23 out 2018

OTTO, Ton; SMITH, Rachel. "Design Anthropology: A Distinct Style of Knowing". In: Gunn W, Otto T, Smith RC, eds. Design Anthropology: Theory and Practice. London: Bloomsbury, p. 242-274. 2013

**FIGURA 2:** Linha do tempo de Design Antropologia

**FONTE:** Elaborado pela autora baseada em: ANASTASSAKIS (2012,2014); CLARKE (2011), IBARRA (2018); GOTTESMAN LIBRARIES (2018); OTTO; SMITH (2013); TUNSTALL (2018).

Explorando a relação histórica do design e da antropologia com foco nos anos 1970, Clarke (2017) apresenta diferentes acontecimentos que fortaleceram essa relação. Em 1976, o *Cooper Hewitt National Design Museum*, em Nova York, abriu uma exposição chamada *MAN transFORMS*. A ideia da exposição era valorizar, a partir do design, o entendimento antropológico dos objetos como resultado de processos sociais. O curador da exposição, Hans Hollein, pretendia pensar no conceito do design, em vez dos produtos de design, e chamar a atenção para a necessidade de refletir sobre temas mais profundos que o bom gosto.

Considerando a natureza conservativa dos museus de design, essa exposição resultou chocante para os designers modernistas. Sua ênfase no espiritual, no emocional e no significado das coisas antecipou o movimento, no século XXI, de um design com bases no significado, valor e consumo. A abordagem da exposição provocou a aproximação contemporânea entre etnografia e design e sua reivindicação em colocar em primazia o usuário.

A exposição, aponta Clarke (2017), deve ser entendida como uma finalização de um movimento mais amplo nos anos 1970, em direção à antropologia como fonte de uma promessa pré-moderna. O objeto vernacular e antropológico foi o remanescente de um mundo intocado pelo comercialismo, a estética aplicada e uma cultura de *commodities* alienante. Como escreveu Wolfgang Haug, no livro *Kritik der Warenästhetik* (1971), os objetos de outras culturas davam aos designers a possibilidade de reconquistar a sociedade e se liberar do estigma de servos do capitalismo. Esse livro foi traduzido para o inglês como *A Critique of Commodity Aesthetics*, em 1986, e colocava o design como parte de uma 'indústria de ilusão' de mídia e propaganda.

Uma publicação mais direcionada ao público geral, que criticava o consumo de *gadgets*, foi o *The Whole Earth Catalog*, que, em 1971, já tinha muitos seguidores. Distribuído em todos os EUA, o catálogo baseou-se em um gênero de publicações sobre índices contraculturais ecologicamente conscientes, formulados para aqueles que buscavam estilos de vida holísticos e socialmente responsáveis.

Esse catálogo foi para a contracultura o que o livro de Victor Papanek, *Design for the real world* (1971), foi para o design, aponta Clarke (2017). Esse livro criticou a profissão dos designers por sua aliança irresponsável com a cultura desperdiçadora e sem significado do capitalismo. Baseando-se na antropologia, o livro procurou um antídoto para essa condição alienada. Papanek colecionava

objetos da cultura material indígena, nos quais se inspirou para criticar o design e a cultura de consumo.

Clarke (2017) explica que, no modernismo, a apropriação do vernacular, da cultura popular e de objetos antropológicos começou nas suas últimas décadas. Em 1955, Charles Eames fez um filme baseado numa exposição no MoMA sobre têxteis e ornamentos da Índia. Depois, o governo deste país o convidou a escrever um relatório, no qual buscasse maneiras de proteger culturas tradicionais do impacto das tecnologias ocidentais.

Em 1973, o Centro Internacional de Design (IDZ) lançou uma exposição intitulada *Do it yourself: furniture for basic living* com alguns designs de Papanek. A estética da exposição “desafiou a supremacia da estandarização capitalista e democratizou a ideia do design, desprofissionalizando a prática e a própria ideia de uma elite de design conhecedora” (CLARKE, 2017, p. 47).

Em 1976, Victor Papanek e Gui Bonsiepe se encontraram em Londres, na conferência *Design for Need*, organizada pelo ICSID (*International Design Council of Societies of Industrial Design*) no *Royal College of Art*. Tanto Bonsiepe como Papanek falaram sobre o papel do design em países da “periferia”. Houve discrepâncias nas suas abordagens, porém ambos concordaram que as economias periféricas deviam ser uma preocupação-chave do design socialmente responsivo.

### **A etnografia como ponto de encontro entre design e antropologia**

Para Otto e Smith (2013), o design é um aspecto dominante da sociedade moderna. É um processo de pensamento e planejamento que normalmente é representado como uma capacidade humana que separa a humanidade da natureza. Segundo eles, a forma como o design é praticado varia consideravelmente em diferentes sociedades e culturas. Nas sociedades modernas, em que a inovação e a mudança são consideradas valores intrínsecos, o design tem se tornado um dos maiores sítios de produção cultural e mudança, no mesmo nível da ciência, tecnologia e arte.

Além disso, para eles, a antropologia é o estudo comparativo de sociedades e culturas. Quando a antropologia foi institucionalizada como um campo acadêmico ao final do século XIX, ela se focava em

estudar culturas não-ocidentais. Porém, atualmente os antropólogos desenvolvem pesquisas em diferentes contextos sociais: desde companhias de alta tecnologia e laboratórios científicos em áreas urbanas até vilas rurais em países em desenvolvimento. No século XX, o desenvolvimento da observação participante foi uma característica principal da Antropologia. Este ‘método de pesquisa de campo’, explicam Otto e Smith (2013), envolve períodos prolongados de imersão dos pesquisadores em um contexto social, com o objetivo de observar e documentar em detalhe suas práticas cotidianas.

Segundo Otto e Smith (2013), a observação participante é considerada o coração da etnografia. Para eles, a etnografia é uma representação de uma configuração social ou de um contexto cultural com argumentos teoricamente informados. Usualmente, a etnografia é um relato ou livro, mas também pode ser um filme ou uma exposição. Esse termo, afirmam Otto e Smith (2013), se refere tanto ao processo, quanto ao resultado.

Para esses autores, tradicionalmente, a relação entre design e antropologia tem sido através da etnografia. O texto *Ethnography in the Field of Design*, Christina Wasson (2000) explica que a etnografia tem sido interessante para os designers, porque ela promete revelar uma nova dimensão dos usuários. Ela investiga não só o que as pessoas falam que fazem, mas o que elas realmente fazem. Através dos estudos etnográficos têm se manifestado grandes discrepâncias entre os usos que os designers planejaram para um produto e os comportamentos reais dos consumidores. Devido a estes achados, os designers têm ressaltado a importância de aprender sobre o uso de um produto “*in the wild*”.

Wasson (2000) afirma que talvez, para os designers, a inserção de métodos etnográficos nos seus processos criativos é algo relativamente recente, porém a antropologia tem olhado para esses temas por muitos anos. O estudo do consumo pode ser rastreado desde Mauss e suas teorias sobre a troca de dons<sup>3</sup>. Essas teorias têm sido reavaliadas nos últimos anos, através de estudos da cultura popular e da vida depois do capitalismo por vários antropólogos.

A autora aponta que a introdução da etnografia em processos de design tem aproximadamente quatro décadas. Desde o final dos anos 1980, muitos antropólogos têm atuado em consultorias para departamentos de desenvolvimento e marketing de produtos. Porém, esses antropólogos não eram integrados ao grupo de

3 A primeira edição do livro ‘O ensaio sobre a Dádiva’, de Marcel Mauss, foi publicada em 1925. Mauss foi um antropólogo e sociólogo francês.

designers. Suas recomendações eram resumidas e, logo depois, os designers faziam uma tradução dessas descobertas em produtos concretos de design.

Otto e Smith (2013) ressaltam o trabalho fundacional da antropóloga Lucy Suchman (1987) e outros no Centro de Pesquisa Xerox Palo Alto (*Xerox Palo Alto Research Center* - PARC). O trabalho desses pesquisadores promoveu a pesquisa etnográfica no design de software por meio do estudo do comportamento humano ao redor de computadores nos lugares de trabalho.

Wasson (2000) explica que esse grupo estava influenciado por dois paradigmas de pesquisa: a Etnometodologia e a 'Teoria da Atividade'.

A etnometodologia, e seu produto mais sofisticado, as análises de conversação, auxilia o exame de atividades de trabalho colaborativo. Suchman e seu time descobriram que esses métodos podiam ajudar a conhecer como as pessoas trabalhavam, já que eles auxiliam a pesquisar, "a (sic) um micronível, como as pessoas constituem suas ordens sociais em uma base de momento a momento" (WASSON, 2000, p. 231, tradução minha). Para as análises de conversação, a PARC usou as fitas cassete com o objetivo de documentar o material etnográfico. Este método foi bem sucedido por sua facilidade, para escrutinar e para comunicar insights aos designers de sistemas.

Por outra parte, a "Teoria da Atividade" estava baseada no trabalho do psicólogo russo Lev Vygotsky (1978). Ele acreditava na examinação holística dos sistemas de aprendizagem das crianças, ou seja, nas inter-relações entre aprendizes, professores, objetos, e outros aspectos relevantes do ambiente. Nos anos 1980, diversos antropólogos começaram a expandir as ideias de Vygotsky para o estudo de comunidades de adultos, muitos deles estudando práticas de trabalho cotidianas. Assim como a etnometodologia, a "Teoria da Atividade" dava ênfase ao exame de interações em um micronível (WASSON, 2000).

Desde os anos 1980, explicam Otto e Smith (2013), a pesquisa etnográfica tornou-se parte do design interdisciplinar e de comunidades de pesquisa de Trabalho Cooperativo Apoiado por Computador (CSCW, siglas em inglês) e Interação Humano-Computador (IHC). Nesses grupos, cientistas sociais, cientistas da computação e designers de sistemas compartilhavam conhecimento acerca do uso de tecnologias em práticas de trabalho. Os autores explicam que a teoria nesses campos focava-se principalmente em lugares de trabalho de Interação Humano-Computador, e a etnografia funcionava como

um método para coletar dados e obter insights a partir de experiências do ‘mundo real’ e das necessidades dos usuários.

No começo dos anos 1990, o *Doblin Group*, o E-Lab LLC e um grupo de outras consultoras e firmas de design nos Estados Unidos, grandemente inspiradas pelo Xerox PARC, tiveram um papel fundamental em introduzir métodos etnográficos no desenvolvimento de produtos (OTTO; SMITH, 2013). O E-Lab LLC era um grande consultor que auxiliava os clientes a desenvolverem o potencial para negócios virtuais, e onde Christina Wasson era diretora de projetos. Nessa companhia, as equipes estavam compostas por designers, pesquisadores e membros da companhia-cliente. Eles usavam métodos de pesquisa etnográfica como a observação participante, gravações com câmeras montadas e itinerantes, entrevistas básicas nas lojas, entrevistas profundas em casa e criação de narrativas fotográficas (WASSON, 2000).

Nos anos 1980 e 1990, alguns pesquisadores em design iniciaram estudos mostrando a importância de situar os produtos em seus contextos socioculturais. Os trabalhos de Jane Fulton Suri no IDEO e de Liz Sanders em *Sonic Rim* foram conhecidos e bastante respeitados (WASSON, 2000). Otto e Smith (2013) explicam que a abordagem de Liz Sanders ainda é influente no campo. Ela aplica métodos do design participativo e ferramentas generativas para trabalhar com usuários e entender as necessidades e comportamento dos consumidores.

Na metade dos anos 1990, muitas companhias, nos Estados Unidos e na Europa, contrataram antropólogos, sociólogos e psicólogos para estudar o comportamento e necessidades dos usuários e consumidores. Christina Wasson (2000) aponta que antes da etnografia ter um papel importante em identificar as necessidades dos usuários, os designers empregavam conceitos da psicologia cognitiva, em particular a pesquisa em fatores humanos, e pesquisas de mercado. Essas abordagens, segundo a autora, oferecem informação estatística sobre os usuários, porém poucos detalhes de como o produto se encaixa na vida cotidiana dos usuários, nem sobre ideologias e modelos culturais. Durante os anos 1990, essas abordagens da psicologia foram substituídas por abordagens etnográficas mais holísticas e contextuais, para entender os produtos e seu uso (OTTO; SMITH, 2013). Sanders (2002) afirma que a partir da década dos noventa, há uma interdependência entre cientistas sociais e designers.

Alison Clarke (2017) explica que a antropologia, como uma disciplina ‘aplicada’ ao design, tem se dissipado, dando passo a uma prática conjunta que se pergunta o que significa ser humano atualmente e como a humanidade poderia ser (re)imaginada.

## Contribuições do design para a antropologia e da antropologia para o design

Para Gunn e Donovan (2012), DA é uma área que difere das pesquisas de mercado, em que os antropólogos pretendem descobrir as preferências dos usuários. Eles afirmam que DA significa uma mudança de uma antropologia que informa o design em direção a um reenquadramento das relações sociais, culturais e ambientais do design e da antropologia. Fazer DA requer engajamento e construção de relações entre as pessoas e os designers e, também, a consideração da continuidade permanente entre temporalidades do passado, presente e futuro. Citando Otto, os autores afirmam que DA é um movimento em direção à ação e uma mudança para a antropologia, em vez da etnografia.

Segundo Otto e Smith (2013), há afinidades genuínas nos processos de pesquisa e descoberta dos designers e antropólogos. Essas afinidades se manifestam na necessidade que têm os designers de sair e observar as experiências das pessoas no mundo real. “Como os etnógrafos, os designers têm que começar com imersão em situações da vida real para obter *insights* sobre experiências e significados que formam a base para a reflexão, a imaginação e o design” (OTTO; SMITH, 2013, p. 3).

Assim como há afinidades, Otto e Smith (2013) identificam diferenças. A antropologia se propõe a produzir generalizações e teorias acerca das sociedades humanas, baseadas nas particularidades dos estudos de casos etnográficos, mas para além deles. O design está orientado para o futuro e se propõe a criar produtos, processos e serviços que transformam a realidade.

As maiores contribuições do design a DA, segundo Otto e Smith (2013) são: *primeiro*: o design está orientado para o futuro. A antropologia também tem interesse em mudanças sociais e em imaginar o futuro. Porém, à antropologia faltam ferramentas e práticas para engajar as pessoas na formação do seu futuro. A criação de ferramentas e práticas para criar o futuro colaborativamente é um dos desafios do campo de DA.

*Segundo*: o design tem o objetivo de intervir em realidades existentes, algo que não acontece na antropologia. Apesar de a observação participante ser uma forma de intervenção, os antropólogos têm se preocupado com diminuir o impacto nas comunidades em que conduzem seus estudos. Uma contribuição do design ao campo de DA é o desenvolvimento de métodos que empregam diferentes tipos

de intervenção. O campo de DA está mais orientado à intervenção do que a antropologia tem estado tradicionalmente.

*Terceiro:* o design é um processo (quase) sempre colaborativo. A antropologia ainda mantém a figura do pesquisador solitário. O campo de DA aponta para quebra dessa tradição, fazendo com que seus praticantes trabalhem em equipes multidisciplinares, atuando em papéis complexos, como pesquisadores, facilitadores, e cocriadores em processos de design e inovação.

Por outro lado, as contribuições da antropologia para o design, segundo esses autores, são: a *primeira* é o papel chave da teoria e da interpretação cultural. Um ponto forte da antropologia é a teorização dos contextos de uso e interpretação do sentido cultural das coisas. O campo de DA integra a tradição da antropologia de teorizar e interpretar as tarefas do design, enfatizando no papel generativo da teoria no desenvolvimento de conceitos de design e examinando criticamente estruturas conceituais *Segundo:* a antropologia estuda o passado para entender o presente. Um desafio do campo de DA é ampliar esse horizonte temporal e ancorar imagens do futuro em construções confiáveis do passado, evitando o risco de desfuturização (Fry, 2011) que é inerente ao design, e de generalizar e essencializar valores modernos de inovação e mudança. *Terceiro,* a antropologia dota o campo de DA com sensibilidade única à orientação de valores de vários grupos afetados por projetos de design.

Ou seja, por um lado, a orientação do design para o futuro, a intervenção nos espaços em que trabalha e a colaboração, que quase sempre fomenta nos seus processos, contribuem com o campo de DA e são características que não são fortes na antropologia. Por outro lado, a sensibilidade da antropologia, sua orientação à teorização e interpretação dos contextos de uso e o estudo do passado para entender o presente contribuem para o campo de DA que se propõe a teorizar e interpretar as tarefas do design e ampliar o horizonte temporal das situações nas quais se envolve.

Gunn e Donovan (2012) afirmam que os antropólogos contribuem em um processo colaborativo de design, trazendo uma compreensão processual, dando ideias de diferentes maneiras de avançar. Para eles, os antropólogos tornam presente entendimentos, e suas teorias, conceitos, ferramentas, e estruturas de análise podem servir de guia durante todo o processo de design, não só nas primeiras etapas. Envolver a etnografia em processos de design, afirmam os autores, não significa fazer observação separada, senão, na

medida em que as coisas acontecem, trabalhar com as pessoas e fechar as brechas entre observação e entendimento.

Por outro lado, os autores manifestam que a antropologia pode aprender do design a característica de reunir as pessoas (*to draw people together*). Os materiais que os praticantes de DA utilizam para se engajar com as pessoas e passar tempo com elas não funcionam só como artefatos mnemônicos, ou auxiliares da memória, “estes materiais estão fazendo possíveis as relações sociais” (GUNN; DONOVAN, 2012, p. 7). Além disso, é difícil separar o fazer do conhecer. Os processos de design não estão relacionados somente aos processos cognitivos que ocorrem na mente dos designers, estão também relacionados às maneiras como os materiais se combinam e aos modos como as equipes colaborativas são sociais.

Ou seja, para Gunn e Donovan (2012), por um lado, a antropologia traz uma compreensão processual durante todo o processo de design. Por outro, o processo de design reúne as pessoas e possibilita que os processos cognitivos não ocorram só na mente, mas no contato com os materiais.

Tanto Otto e Smith (2013) como Gunn e Donovan (2012) tratam da característica dos processos de design de reunir pessoas. Este não é um ponto forte na antropologia e é uma contribuição do design para o campo de DA. Igualmente, ambos os grupos de atores apostam no papel interpretativo e compreensivo da antropologia para contribuir com processos de DA. Além disso, Otto e Smith (2013) afirmam que a orientação do design para o futuro e a intervenção nos espaços em que trabalha contribui com o campo de DA e são características não tão fortes na antropologia. Gunn e Donovan (2012) identificam que o design possibilita que os processos cognitivos não ocorram só na mente, mas no mundo.

## A temporalidade no campo de DA

A temporalidade é um fator que aparece com frequência nos textos que tratam do campo de DA. A questão do tempo é importante para o design e para a antropologia. Por um lado, há, na antropologia, uma preocupação em reorientar a disciplina para o futuro, trabalhar com a emergência e não com fatos que já ocorreram, fatos do passado. Por outro lado, há uma preocupação no design em abandonar a ideia moderna de inovação a partir do zero, para colocar em jogo

elementos do passado (recente ou distante), que permitam construir diferentes alternativas para o futuro.

No artigo *Prototyping the Social*, da coletânea *Design Anthropology: Object culture in the 21st Century*, Jamer Hunt (2011) explora o papel do tempo nas práticas etnográficas e de design. O autor afirma que uma transformação do mundo é necessária e que não podemos continuar projetando pelo consumo. Ele se pergunta: É possível prototipar o social? Pode o processo de design revisitado o imaginário social?

Por um lado, Hunt (2011) afirma que a etnografia é raramente projetiva, não especula em como as coisas podem ser. A etnografia se foca no presente, construído sobre uma série de momentos do passado recente. Por outro lado, o autor nota que o design é generativo, especulativo e transformacional. Enquanto os etnógrafos trabalham cada vez mais para garantir que tenham capturado o presente “perfeito”, os designers usam o presente como um ponto de salto para reimaginar o futuro. Para os designers é fácil trabalhar com hipóteses acerca do mundo.

Para Tony Fry, filósofo do design e sustentabilidade, esta relação do design com o futuro é diferente (HUNT, 2011). Segundo ele, o design tem uma profunda habilidade para ‘desfuturar’. Isso significa que ao mesmo tempo que o design prefigura os ambientes sociais, suprime múltiplas alternativas possíveis. Ou seja, o design ao mesmo tempo que cria, destrói. Hunt (2011) explica que, para Fry, o design coloca em primeiro lugar as exigências do mercado e se esquece da sustentabilidade. Fry nos chama atenção para um pensamento radical das práticas e premissas do design.

No livro *Design for an Anthropology of the Contemporary*, Rabinow (2008) sugere que a pesquisa etnográfica deve ser orientada para o presente. O autor traça os contornos de uma nova etnografia que ajude a antropologia a tirar o olhar do passado e olhe para o presente imediato. Para Rabinow (2008), talvez o escritório de design seja o modelo apropriado para o tipo de pesquisa necessário para uma antropologia do contemporâneo. O design impulsionaria a antropologia em direção a um modo especulativo de investigação, o qual é muito familiar para os designers. Rabinow (2008) afirma que “a tarefa é inventar conceitos que tornem visível o que está emergindo. Isto necessita uma distância crítica desde o presente” (RABINOW, 2008 *apud* HUNT, 2011, p. 38).

Como tornar visíveis as diferentes possibilidades que temos para o futuro? Hunt (2011) coloca como exemplo o *Critical Design*, uma

prática que reúne a análise social crítica e o design. Através da técnica de cenários, os projetos buscam mostrar como os ambientes materiais e imateriais construídos incitam novos comportamentos. Este tipo de cenários sociais fictícios foi iniciado pelos designers britânicos Anthony Dunne e Fiona Raby.

Inspirados em tecnologias sociais existentes, eles constroem cenários futuros que amplificam nossas ansiedades e revelam as apostas de nossos investimentos atuais. Esse tipo de projeto, afirma Hunt, é mais especulativo que intervencionista. Ele conjuga uma análise crítica do presente com projeções de possíveis futuros prototipados. Ele também desacelera o futuro e sua 'desfuturização' representando antecipadamente esses momentos futuros. Ele junta, continua Hunt (2011), a acuidade analítica do olho dos etnógrafos com a visão materializante dos designers.

Com esse exemplo, baseado em outros autores, Hunt (2011) nos propõe ativar o lado especulativo do design em direção a uma análise social crítica. Uma possível relação entre design e antropologia seria este tipo de especulações críticas, que mergulha no presente para tornar visível o emergente e poder especular. Neste sentido, na minha perspectiva, o *Critical Design* pode ser visto como um tipo de *Design Anthropology*.

O emergente e um entendimento não linear do tempo são elementos-chave em DA. Na introdução do livro *Design Anthropological Futures*, Kjærsgaard *et al* (2016) afirmam que os praticantes de DA têm pontos de partida não lineares como a emergência, a constituição mútua entre passado, presente e futuro, a especulação de alternativas e o engajamento crítico do presente. Esta compreensão não linear do tempo torna o presente incerto e implica que as coisas poderiam ser diferentes.

Os autores afirmam que as idéias teleológicas do futuro, como progresso, por exemplo, que apresentam "o futuro" como um resultado que se segue sequencialmente do passado e do presente, são sustentadas por idéias de linearidade. DA foge da ideia do progresso, da estrutura linear de passado, presente e futuro, e do tempo como algo sequencial. É por isso, talvez, que, para DA, é fundamental o desenvolvimento de ferramentas conceituais e práticas para a investigação de fenômenos contemporâneos emergentes e indeterminados, e de passados, presentes e futuros que estão intimamente ligados e mutuamente constituídos.

Para Kjærsgaard *et al* (2016), o futuro não é um lugar vazio esperando visões conectadas desde um presente incompleto. Também

não é um destino pré-definido a que podemos chegar e prever. Em vez de perceber o futuro como um tempo ou espaço separado, os autores explicam que os praticantes de DA percebem o futuro como uma multiplicidade de ideias, críticas e potencialidades que estão inseridas nas narrativas, objetos e práticas da nossa vida cotidiana. Neste sentido, o futuro já está aqui como parte de um presente e passado que se desdobra continuamente.

DA explora futuros e a construção de futuros. Os futuros não são entendidos como visões surpreendentes criadas por cientistas ou designers, senão como explorações colaborativas de possibilidades, formações e ações, situadas na intersecção do design com a vida cotidiana. Kjærsgaard *et al* (2016) explicam que desde o ponto de vista do campo de DA, vários autores têm criticado a arrogância e otimismo do design em acreditar que a inovação apenas surge de centros privilegiados de inovação, como o *Silicon Valley*, por exemplo.

Para os praticantes de DA, afirmam Kjærsgaard *et al* (2016), a criação do futuro não é um território exclusivo de um grupo privilegiado, mas, sim, um território disperso e distribuído que faz parte da vida cotidiana. Eles realocam capacidades de inovação e criatividade entre pessoas comuns em seus ambientes cotidianos. As práticas de DA reconhecem que não há algo inteiramente novo nelas, só séries de transformações contínuas e reconfigurações, baseadas em formas estendidas do aqui-e-agora.

Em suma, DA propõe perspectivas alternativas para noções de singularidade, linearidade, novidade e localidade (Kjærsgaard *et al*, 2016). DA percebe o futuro a partir da multiplicidade e da heterogeneidade, não em sua forma singular, senão em sua forma plural. Além disso, percebe o tempo como uma constituição mútua entre passado presente e futuro. DA acredita que as suas práticas não são totalmente novas, são séries de transformações contínuas. DA considera que a construção de futuros não acontece a partir de um lugar privilegiado, mas que é uma prática dispersa e circular.

O conceito de que a criação de futuros não é um território exclusivo de um grupo privilegiado é um dos argumentos de coletâneas anteriores. O livro *Design and Anthropology (Anthropological Studies of Creativity and Perception)*, editado por Wendy Gunn e Jared Donovan, Ingold (*apud* GUNN, DONOVAN, 2012) introduz o conceito de 'praticantes habilidosos' ou *skilled practitioners*. O autor defende a ideia de que, durante os processos de uso os consumidores não são passivos, pelo contrário, nas suas práticas há apropriação e habilidade. Com isto, o autor sugere que as práticas de conceber, projetar e fazer

coisas devem permitir às pessoas desenvolver habilidades ao longo da sua vida.

Por outro lado, no centro de pesquisa SPIRE<sup>4</sup>, os editores do livro *Design and Anthropology* trabalharam com parceiros externos (empresas e indústrias, o setor público e comunidades locais) sob uma abordagem que eles chamam de 'inovação participativa', na qual as pessoas se engajam em processos de inovação. Com esta abordagem, os pesquisadores estão interessados em justapor diferenças e em '*drawing things together*'. Eles explicam que, por um lado, trabalhar com a justaposição de diferentes conhecimentos e institucionais é uma maneira formal de trabalhar com contraste e gerar formas. Por outro lado, '*drawing things together*' se refere ao trabalho de Pelle Ehn (2010) concernente ao filósofo francês, Bruno Latour, e busca "desenvolver maneiras de aproximar os movimentos gestuais de fazer design e usar" (GUNN; DONOVAN, 2012, p.4).

Quando eles falam de movimentos gestuais se referem a movimentos do corpo. Segundo os autores, os movimentos gestuais dos processos de design e uso são considerados movimentos dinâmicos orientados para o futuro, conectados à continuidade permanente da vida cotidiana das pessoas. O desafio de envolver pessoas, que de outra forma seriam excluídas nos processos de design, implica o reconhecimento da sua agudeza perceptual e das suas habilidades improvisatórias. Na reunião dos movimentos gestuais dos processos de design e uso, os materiais desempenham um papel central em ajudar as pessoas a imaginar e se envolver com os aspectos sociais e processuais de como as coisas surgem. Há, naturalmente, atrito e restrições na fluidez, mas é aí que a improvisação acontece (INGOLD; HALLAM 2007 *apud* GUNN; DONOVAN, 2012).

A emergência dessas possibilidades relacionadas às habilidades dos chamados usuários, segundo os autores, exige que os processos teóricos e de produtos tenham características de natureza geradora. Para eles, os praticantes habilidosos que se envolvem em processos de fazer, criam formas através do fluxo e de movimentos orientados para o futuro. Para Ingold, o fazer (ou *making*) é um processo de transformação, fluido e improvisatório. Os praticantes habilidosos

4 SPIRE - *Sønderborg Participatory Innovation Research Centre*. Centro de pesquisa que une diferentes pesquisadores de diferentes universidades e países, localizado na *University of Southern Denmark*. Os editores desta coletânea, Wendy Gunn e Jared Donovan, trabalharam no SPIRE como parte de uma equipe de pesquisa colaborativa envolvendo pesquisadores com formação em Antropologia, design, engenharia, linguagem e comunicação, estudos de negócios e inovação.

ajustam seus movimentos em resposta às tarefas emergentes, isso implica trabalhar com a incerteza e aprender na medida em que se avança, não antes de começar.

Esses autores propõem uma prática do design e da antropologia que trabalhe com a emergência, como uma linha que nasce à medida que é levada para passear. Em outra publicação, Ingold (2012a) afirma que improvisar é “seguir os caminhos do mundo à medida que eles se desenrolam, e não conectar, em retrospecto, uma série de pontos já percorridos” (INGOLD, 2012a, p. 38). Nesse sentido, fazer design e antropologia seria movimento, crescimento, transformação, improvisação.

Para Otto e Smith (2013), na antropologia, tem surgido um paradigma que leva a sério a questão da emergência na realidade social humana. Alguns pesquisadores deste campo têm pavimentado o caminho para uma etnografia intencionalmente intervencionista. As estratégias intervencionistas criam um novo paradigma que dá peso à capacidade humana de mudança por meio de um design intencional.

Os autores explicam que, já que o presente inclui o passado e o futuro, os antropólogos têm que desenvolver formas de incluir a antecipação e criação de novas formas em seus relatos etnográficos e em sua teorização. Na coletânea *Design Anthropology: Theory and Practice*, Gatt e Ingold (2013) propõem uma possível maneira de conectar-se com o futuro das pessoas por meio da correspondência (ver capítulo 2). Segundo os autores, fazer design e intervir é um salto grande para a antropologia, porém é um passo necessário face às transformações locais-globais contemporâneas (OTTO; SMITH, 2013).

Enfim, há uma preocupação com a temporalidade, tanto do design, como da antropologia. A partir de outros autores, Hunt (2011) sugere um campo de DA que mergulhe no presente para analisá-lo de forma crítica e, desta maneira, poder prototipar ou especular sobre futuros possíveis. Para ele, com isso estamos desequilibrando os valores ‘desfuturizantes’ arraigados no design.

Igualmente, para Kjærsgaard *et al* (2016), o futuro é plural, múltiplo e heterogêneo. Estas versões múltiplas do futuro se moldam por meio da incerteza, experimentação, colaboração e contestação em lugares específicos. Os praticantes de DA acreditam que a inovação não nasce apenas de locais privilegiados, mas também do dia a dia. Eles percebem o tempo como uma constituição do passado, presente e futuro, não como uma linha na qual o progresso está na frente e o passado atrás.

Por último, para Otto e Smith (2013), a antropologia se apoia no design para desenvolver etnografias intencionalmente intervencionistas e, assim, valorizar a questão da emergência na realidade social humana. A antropologia por meio do design que propõem Gatt e Ingold (2013) se conecta com o futuro das pessoas a partir da correspondência. Este tema será aprofundado no capítulo 2.

## Temas que articulam o campo de DA como distinto e interdisciplinar

O livro *Design Anthropological Futures*, a mais recente coletânea de DA, está estruturado a partir de quatro temas: etnografias do possível, Especulações intervencionistas, Formação colaborativa de questões, Coisas engajadoras. A seguir, apresento cada uma delas como uma maneira de apresentar os interesses do campo de DA.

- *Etnografias do possível*: Kjærsgaard *et al* (2016) afirmam que a prática do DA está orientada a uma transformação social futura. Esta orientação levanta questões sobre como os praticantes de DA concebem o que é ou pode ser possível e como abordam e tratam as complexidades inerentes dos futuros emergentes. O foco em “etnografias do possível” chama a atenção para espaços peculiares e transformadores entrelaçados em determinados passados, presentes e futuros.

DA se engaja no posicionamento reflexivo e crítico dentro desses espaços, a fim de desafiar as hipóteses e evocar oportunidades alternativas para o futuro. Suas explorações do “possível” vão além dos processos lineares de design e planejamento de artefatos, em direção a processos mais imaginativos e especulativos de coprodução de conhecimento com diversos interessados.

A abordagem de DA traz consequências para as formas pelas quais o conhecimento é produzido, de modo a abrir o espaço do possível. Para a antropologia, isso implica definir e inventar o trabalho de campo etnográfico, assim como atuar situacionalmente para produzir várias agendas para o futuro que, convencionalmente, não fazem parte da pesquisa antropológica.

- *Especulação intervencionista*: segundo Kjærsgaard *et al* (2016), em DA a intervenção é uma maneira de fazer pesquisa. A intervenção é cada vez mais utilizada como método de pesquisa-ação,

possibilitando o surgimento de novas formas de experiência, conscientização e diálogo. No livro *Design Anthropological Futures*, o termo ‘especulação intervencionista’ é usado para juntar e destacar metodologias inventivas que usam a especulação e propostas concretas de mudança para fazer pesquisa. As intervenções apresentadas no livro estão preocupadas em estabelecer a especulação nas especificidades da experiência vivida. Suas abordagens pesquisam as realidades emergentes.

- *Constituição colaborativa de questões*: Kjærsgaard *et al* (2016) afirmam que, em DA, a colaboração é um aspecto presente tanto no design como na antropologia. Os autores identificam que a colaboração e a participação entre diferentes *stakeholders* têm se tornado pontos de convergência nas duas áreas. Partindo de Gatt e Ingold (2013), Otto e Smith (2013) propõem que um possível novo critério de sucesso para o campo de DA poderia ser a capacidade dos seus praticantes de corresponder e colaborar com as pessoas como cocriadores de futuros desejáveis (KJÆRSGAARD *et al*, 2016).
- *Coisas engajadoras*: um ponto em comum da convergência do design e da antropologia é o engajamento com coisas em seus encontros sociais e colaborativos. Na antropologia, o recente giro material tem dado ênfase à agência dos objetos, às *affordances* dos materiais, e à interação entre humanos e não humanos. O resultado é um elevado interesse nas ‘coisas’ e na criação de coisas como objetos de, e para a pesquisa antropológica. No design e na pesquisa em design, por exemplo, Binder *et al* (2011) propuseram que as colaborações em design devem ser tratadas como assembleias sócio-materiais de humanos e não humanos. Eles sugeriram o conceito de ‘*design things*’ para capturar o que é realizado em design, pois essas assembleias se formam e evoluem como uma reunião em torno de questões de interesse.

O tema ‘coisas engajadoras’ se refere, tanto às coisas como ferramentas para colaboração, exploração e experimentação, como às coisas como objetos das pesquisas de DA. Neste livro, as ‘coisas’ são desenvolvidas para criar atrito, provocar debates, extrair insights, estimular a reflexão, materializar entendimentos e explorar alternativas por meio do envolvimento em lugares específicos de pesquisa (KJÆRSGAARD *et al*, 2016).

O que se destaca, nos quatro temas, afirmam Kjærsgaard *et al* (2016), é uma curiosidade renovada sobre nossos modos de viver

como incertos, construídos e transformáveis. Juntos, os temas mostram como diferentes experimentos podem abrir espaços para percepção e mudança social. Eles demonstram como o futuro faz parte das práticas cotidianas, emergentes, colaborativas e políticas de modelar e definir possibilidades.

Com a apresentação da estrutura do livro, vemos como o DA está orientado à transformação social e aborda o que pode ser possível e as complexidades dos futuros emergentes. DA utiliza metodologias inventivas e intervencionistas como uma maneira de fazer pesquisa. DA é uma prática de colaboração entre diferentes *stakeholders* ou atores e percebe as 'coisas' como ferramentas para colaborar, explorar e experimentar e, também, como objetos de pesquisa.

### **DESIGN ANTHROPOLOGICAL INNOVATION MODEL (DAIM)**

Segundo os editores do livro *Rehearsing the Future*, o '*Design Anthropological Innovation Model*' (DAIM) é um modelo de 'inovação orientada pelo usuário' (ou *user-driven innovation*) baseado em abordagens que combinam elementos de design e antropologia. Este modelo surgiu a partir de um projeto e parceria entre oito organizações (entre universidades, centros de pesquisa, escritórios de design e empresas de consultoria) que, durante oito meses, uniram forças para criar um novo tipo de consultoria. Os integrantes do projeto DAIM criaram ferramentas, princípios e estratégias para dar forma a uma abordagem em que consultores, clientes e outros *stakeholders* "ensaia o futuro" na medida em que descobrem opções e criam planos.

Joachim Halse (2010), antropólogo, professor e participante do projeto DAIM, abre o livro com um manifesto. Segundo ele, este manifesto declara uma abordagem participativa particular para explorar a vida cotidiana por meio do design e propõe uma direção para criar oportunidades de design que evoluam ao redor de experiências vividas.

Para Halse (2010), a inovação não emerge da identificação de necessidades latentes ou de traduzir observações feitas aos usuários em insights acionáveis. Estas presunções emergem de uma tradição racionalista e realista do design do século passado. Racionalista, segundo o autor, porque se assume que, uma vez que se tenha coletado informações suficientes sobre os usuários, ir-se-á inventar a melhor solução. Realista, porque se assume que as necessidades dos usuários estão

em algum lugar lá fora esperando descobertas por antropólogos inteligentes, com acesso privilegiado ao mundo dos usuários.

Para Halse (2010), as necessidades estão continuamente em formação “através de contestações cotidianas entre vizinhos, familiares, colegas e o mundo material que eles coabitam” (HALSE, 2010, p.15). As necessidades não podem ser descobertas e trazidas ao escritório ou atelier de design para maior inspeção. O autor afirma que, para entrar em sintonia com elas, é necessário se engajar nas contestações cotidianas por meio da criação de novos horizontes de possibilidades. Esse é um novo campo para o design.

Igualmente, segundo o autor, a inovação não surge de um trabalho solitário. É necessário que se envolvam todos os *stakeholders* e se mobilizem para explorar o que é bem conhecido e construir o novo. Para o autor, a inovação “pode emergir quando se criam novas conexões nas redes de pessoas e coisas e se dá suporte à performance contínua de um novo cotidiano” (HALSE, 2010, p.15). O autor afirma ser necessário que se criem espaços de colaboração frequente, em que se ultrapassem as barreiras entre usuários, clientes e designers, por exemplo. O objetivo é que se juntem frequentemente os principais *stakeholders* do projeto, de tal maneira que novos insights possam ser apresentados, negociados e, também, em algum momento, possam guiar o reenquadramento do foco do projeto.

Halse (2010) afirma que se queremos liberar o grande potencial de combinar antropologia e design “é necessário abandonar a ideia de que o campo de uso é um lugar para ser visitado e ser conhecido, e que o escritório de design é um lugar privilegiado para a invenção” (HALSE, 2010, p. 15). Dessa maneira, reposicionam-se as possibilidades para o futuro no meio da vida cotidiana.

O autor explica que abrir espaço para técnicas exploratórias de design, como jogos, prototipagem e cenários improvisados faz com que oportunidades de design possam emergir no contexto em que elas ganham significado. Para ele, há um forte potencial em criar engajamento através de encontros sociais em que as distinções entre a vida cotidiana e a experimentação visionária se diluem.

Além disso, Halse (2010) argumenta que compreender o real e inventar o visionário são momentos intrinsecamente ligados. Para ele é contraproducente organizá-los como processos sequenciais: primeiro compreender e depois criar. Ele explica que o processo de design ajuda a encenar aquilo que se quer criar e propõe pensar a exploração/pesquisa inicial do processo como ensaios de uma peça de teatro antes de ser apresentada ao público: novos vestidos são

experimentados, alguns diálogos se desenvolvem através da improvisação, o cenário está parcialmente pronto, etc. Halse (2010) considera que há um grande potencial, quando nos perguntamos: “E se?” (ou *What if?*). Nestes ensaios, os participantes se perguntam: *‘o que aconteceria se fizermos assim?’*.

Por outro lado, o autor manifesta que a inovação é um processo aberto. É importante reconhecer que a inovação, as descobertas e a aprendizagem acontecem em processos indefinidos. Como designers, não devemos fingir que sabemos o que vai acontecer, devemos reconhecer que dependemos de uma série de competências espalhadas nas organizações e nas pessoas com as quais estamos trabalhando. Os processos de design e inovação, segundo o autor, precisam de mais insegurança e instabilidade. A ideia do projeto DAIM de “ensaiar o futuro” consiste em desafiar a ideia de que no final do processo de design se ensaia o novo artefato. Eles propõem que esses ensaios sejam feitos a partir das primeiras etapas de exploração e que o foco do processo esteja direcionado para o encontro entre a vida vivida e o artefato.

## Princípios e estratégias

Os seis princípios do DAIM são:

- 1) Você não pode trabalhar sozinho(a): mobilize e envolva todos os *stakeholders*, tanto para explorar o que é bem conhecido, como para esboçar o que é novo.
- 2) Esqueça enviar antropólogos(as) para o campo para coletar dados: esqueça as idéias autônomas e inventores individuais. A inovação pode surgir quando criamos novas conexões nas redes de pessoas e coisas e damos suporte à continuidade de um novo dia a dia.
- 3) Impulsione a inovação como uma cadeia de eventos coletivos: eventos frequentes no projeto podem expor diferenças, permitir novas conexões e fornecer estabilização de um processo aberto e inseguro.
- 4) Comemore a magia dia a dia: as sementes de novas possibilidades já estão disponíveis como recursos, mas, às vezes, é preciso uma nova luz para identificá-las.
- 5) Imagine intervenções de design que prototipem um modo de vida melhor: através de experimentos iniciais e contínuos com

esboços e protótipos, forma, função e prática humana relevante podem evoluir simultaneamente.

- 6) Insista em que os processos de inovação sejam abertos: somente reconhecendo que a inovação nos *front-end* difusos exige descoberta e aprendizado imprevisível, pode ser realizada a verdadeira inovação.

Por outro lado, os participantes do projeto DAIM propõem três estratégias que devem entrelaçar-se no processo (HALSE et al, 2010):

- 1) A primeira estratégia é chamada de ‘investigação exploratória’ (ou *exploratory inquiry*). Eles explicam que é exploratória porque não há uma hipótese a ser testada, nem categorias a serem aplicadas no mundo. É investigação, porque é algo mais e algo menos do que a típica coleta e análise de dados. Algo menos, porque não busca fatos comprováveis, e algo mais, porque se preocupa com sua intenção e propósito: por que, para quem e para que a compreensão está direcionada?
- 2) A segunda estratégia é chamada de ‘participação constante’ (ou *sustained participation*). Eles argumentam que uma equipe de design não tem todas as respostas. Para eles, o diálogo constante entre o cliente e a rede de *stakeholders* é necessário para dar direção ao projeto.
- 3) A terceira estratégia é chamada de ‘prototipagem generativa’ (ou *generative prototyping*). Ela é diferente da prototipagem avaliativa, pois toma os problemas e suas soluções como elementos base para realizar ciclos iterativos contínuos. Não consiste em testar uma ideia, ela se mantém aberta para a intenção da investigação e a forma como se engajam os *stakeholders*.

## DESIGN PARTICIPATIVO/CODESIGN<sup>5</sup>

Esta seção apresenta, principalmente, a história do design participativo que se originou na Escandinávia, suas características, movimentos que o tem inspirado e ferramentas, técnicas e atividades que seus praticantes usam para desenvolver produtos, serviços ou ambientes.

5 Codesign para alguns autores é considerada outra palavra para Design Participativo (DP) (AGGER ERIKSEN, 2012). Muitas publicações simplesmente mudam de um termo para outro sem necessidade de fazer esclarecimentos. É válido apontar que, neste trabalho, considero o DP e o Codesign termos equivalentes.

É importante destacar que apesar de o design participativo escandinavo ser muito reconhecido no mundo, existe uma diversidade em relação aos designs participativos (em plural), que talvez tenham outros nomes<sup>6</sup>.

## Raízes do Design Participativo Escandinavo

Segundo os editores do livro *Routledge International Handbook of Participatory Design*, Robertson e Simonsen (2013), o design participativo (DP) nasceu nos anos 1960 e 1970 em meio a vários movimentos sociais, políticos e de direitos civis, em que muitas pessoas das sociedades ocidentais demandavam mais participação na tomada de decisões. Especificamente, o design participativo das tecnologias de informação nasceu na Escandinávia com o movimento “*workplace democracy*” (ou democracia no local de trabalho), que buscava envolver as pessoas que usariam as ferramentas ou programas digitais na construção das mesmas. Mas adiante, segundo os autores, os designers têm expandido sua preocupação de envolver usuários, não só no desenvolvimento de ferramentas, mas também nos ambientes, negócios e instituições nas quais estas tecnologias estão inseridas.

Kensing e Greenbaum (2013) afirmam que o DP surgiu a partir de três raízes principais:

- 1) *Economia política, movimentos de trabalhadores e direitos nas lutas entre trabalhadores e administração/capital*. Alguns projetos como UTOPIA<sup>7</sup>, buscavam confrontar regras de administração/gestão com o envolvimento de trabalhadores criativos.
- 6 Este foi o tópico principal da *Participatory Design Conference - PDC2020* realizada pela primeira vez na América Latina, em Manizales – Colômbia. O slogan da conferência foi *Participação(es) Outra(s)*. Na chamada de artigos, os organizadores especificam que este tema traz um convite a pensar sobre diversos significados e ontologias que a participação e o design podem tomar. Diferentes artigos, publicados em português, inglês e espanhol, podem ser encontrados nos anais da conferência.
- 7 UTOPIA (1981-1984) foi um projeto realizado na Dinamarca e Suécia no qual cientistas da computação, cientistas sociais, designers de produto e designers gráficos trabalharam juntos com gráficos (*graphic workers*) e seus sindicatos, com o objetivo de criar o que eles chamaram de ‘ferramentas para um trabalho habilidoso’ (BANNON; EHN, 2013, p. 39). Eles buscavam uma participação direta dos trabalhadores em todas as fases de concepção e desenvolvimento de ferramentas digitais, no local de trabalho. Esse projeto é amplamente citado na bibliografia do DP e foi uma referência para o que se conhece como ‘*desing-by-doing*’ e ‘*design-by-playing*’, pois eles introduziram o uso de *mock-ups* e protótipos em todo o processo de design (BANNON; EHN, 2013).

Esse tipo de projetos foi inspirado pelo livro *Labor and Monopoly Capital* (1974) de Harry Braverman, que mostrava como a gestão nas empresas, em um suposto benefício dos acionistas, obtinham mais trabalho dos operários, através do processo de “des-habilitação”/ “des-qualificação” ou “*de-skilling*”. Este processo removia o conhecimento qualificado dos operários e introduzia tecnologias que não precisavam de operários qualificados. Projetos como UTOPIA buscavam valorizar as habilidades dos operários.

- 2) *Democracia, a crença no direito de as pessoas se expressarem em governos e comunidades, e sua extensão no local de trabalho e no design da tecnologia.* O trabalho de John Dewey<sup>8</sup>, apesar de ser tradicionalmente aplicado à área de educação, também tem sido inspirador para o DP porque incentiva o engajamento ativo na criação e preservação de práticas democráticas. As propostas de Dewey vão além da ideia de envolver usuários nos processos de design ou do Design Centrado no Usuário. Seu trabalho não ajuda as pessoas a obter e reter conhecimento. Pelo contrário, o seu trabalho usa esse conhecimento para atingir objetivos mais amplos e fundamentais, como a liberdade e direitos democráticos.
- 3) *Feminismo, os movimentos das mulheres fazendo perguntas e iniciando mudanças através de ações diretas.* O feminismo é o terceiro aspecto que deu base a ações participativas. Para Kensing e Greenbaum (2013), nos anos 1960, mulheres de todo mundo desenvolveram práticas *grass-roots* para ganhar voz e controle sobre suas próprias vidas. Em 1970 e nos anos 1980, essas ações foram apoiadas por uma rica literatura que deu visibilidade a esses pensamentos e ações. Na ciência, por exemplo, Evelyn Fox Keller (1985), se perguntou por que a ‘objetividade’ e o ‘julgamento impessoal’ eram a base para o que era considerado como boa ciência? E, por extensão, em alguns projetos, como no *Florence*<sup>9</sup>, as enfermeiras se perguntavam por que os

8 John Dewey (1859-1952) filósofo e pedagogista estadunidense.

9 *Florence* (1984-7) foi um projeto de pesquisa desenvolvido na Noruega que envolveu cientistas da computação, enfermeiras e antropólogos. O objetivo do projeto foi construir sistemas computacionais para o trabalho diário das enfermeiras, com foco nas suas habilidades profissionais. Isto, para elas ganharem controle sobre os sistemas computacionais e suas próprias condições de trabalho (KENSING; GREENBAUM, 2013). Como o UTOPIA, este projeto é amplamente citado na bibliografia do design participativo e os dois são uma referência dos primeiros trabalhos da área, na Escandinávia.

sistemas de computadores desenvolvidos para elas eram projetados sem as suas experiências e o seu conhecimento pessoal?

## O Design Participativo como um campo do design

O DP tem amadurecido como um campo do design, afirmam Robertson e Simonsen (2013). Segundo eles, designers e pesquisadores têm começado a usar abordagens do DP em seus próprios trabalhos envolvendo pessoas no codesign de artefatos, processos e ambientes que modelam suas vidas. Eles definem o DP como:

Um processo de investigar, compreender, refletir, estabelecer, desenvolver e apoiar a aprendizagem mútua entre múltiplos participantes na “reflexão-em-ação” coletiva. Os participantes normalmente assumem as duas funções principais de usuários e designers, onde os designers se esforçam para aprender as realidades da situação dos usuários, enquanto os usuários empenham-se em articular seus objetivos desejados e aprender meios tecnológicos apropriados para obtê-los. (ROBERTSON; SIMONSEN, 2013, p. 02, tradução minha)<sup>10</sup>

Ou seja, o DP é um processo de pesquisa e desenvolvimento que dá suporte à aprendizagem mútua entre diferentes participantes em meio a uma reflexão-na-ação coletiva. Por uma parte, os designers se esforçam para aprender as realidades dos usuários e, por outra, os usuários empenham-se em articular seus objetivos e aprender os meios para obtê-los.

Segundo a pesquisadora dinamarquesa Mette Agger Eriksen (2012), há duas maneiras diferentes de envolver *stakeholders* em um projeto de design. Eles podem ser convidados a testar e experimentar as propostas feitas pela equipe principal ou eles podem ser envolvidos como *codesigners*, participando no desenvolvimento e exploração de futuros possíveis. Agger Eriksen (2012) afirma que a primeira abordagem ainda é predominante nas empresas de consultoria em design na Escandinávia. A pesquisadora faz um paralelo entre o

10 A process of investigating, understanding, reflecting upon, establishing, developing and supporting mutual learning between multiple participants in collective ‘reflection-in-action’. The participants typically undertake the two principal roles of users and designers where the designers strive to learn the realities of the users’ situation while the users strive to articulate their desired aims and learn appropriate technological means to obtain them.

Design Industrial, como é conhecido tradicionalmente, e o Codesign. O design industrial é usualmente caracterizado por ser uma prática que desenvolve produtos e serviços para o mercado, para produtores e usuários. Os produtos do design industrial são bem estruturados, com argumentos ergonômicos e semânticos fortes e desenvolvidos com abordagens centradas no usuário. Apesar desse foco nos usuários, o design industrial ainda pode ser considerado uma prática que nasce de um *briefing*, e desenvolve produtos ou serviços *para* usuários e produtores. Ao contrário, explica Mette Agger Eriksen (2012), o prefixo ‘co’, antes da palavra design, cria uma grande diferença, fazendo com que a prática do design não seja desenvolvida para outros, senão *com* outros.

Ora, quem são esses outros? A pesquisadora estadunidense Elizabeth Sanders (2013) explica que o PD é praticado com (1) **comunidades**: ela manifesta que esta abordagem é mais comum no Reino Unido, onde o governo dá suporte a esse tipo de abordagens. Igualmente, o DP é praticado dentro de (2) **empresas e organizações**: em alguns casos, é usado para ativar os processos internos de inovação e em outras situações é o primeiro passo dentro de grandes transformações organizacionais. Do mesmo modo, o PD tem sido praticado entre (3) **companhias e seus parceiros de negócios**: para ela, esta é a aplicação menos frequente do PD atualmente. Isso, segundo ela, porque é difícil manter um ambiente de participação no mundo dos negócios. Por último, Sanders (2013) comenta que o PD é praticado entre as (4) **empresas e as pessoas que a empresa atende**, sendo esta uma aplicação que tem crescido muito rapidamente.

Para Bannon e Ehn (2013), o DP se preocupa com o “como” da prática do design. Por exemplo, as necessidades de prover meios para que as pessoas possam se engajar, a necessidade de respeito às diferentes vozes, o engajamento para além dos modos técnicos ou verbais, a preocupação com improvisação e avaliação contínua através de processos de design, entre outros.

Apesar dessa preocupação com o “como”, para Robertson e Simonsen (2013), o DP não é definido por fórmulas, regras e definições escritas, mas pelo compromisso aos princípios fundamentais de participação em design. Os autores afirmam que o DP reúne esforços para investigar, entender, suportar e praticar o que pode ser chamado de “participação genuína”. Este termo se refere “à transcendência fundamental dos usuários de ser meros informantes a ser legítimos e reconhecidos participantes no processo de design”

(ROBERTSON; SIMONSEN, 2013, p. 5). Por exemplo, os autores ressaltam que esse papel é estabelecido quando os usuários não são só entrevistados acerca de seu ponto de vista sobre um determinado tema, mas quando são convidados a discutir e a refletir coletivamente com ferramentas que possibilitem a construção coletiva.

Por outro lado, os autores afirmam que usar métodos para “fazer design por meio do fazer” (ou *design-by-doing*), como *mockups* e protótipos, é central nos processos participativos em design, porque eles dão a possibilidade a “trabalhadores ordinários” de usar suas habilidades práticas nesse tipo de processos. Esses métodos fazem com que os participantes sintam-se mais comprometidos e permitem uma melhor comunicação e entendimento entre designers, usuários e outros *stakeholders*.

Segundo Bannon e Ehn (2013), a introdução de *mockups* e protótipos em processos de DP mostra como, no pensamento dos seus pioneiros, estavam implícitas algumas considerações estéticas e ideológicas da Bauhaus. Por exemplo, nos anos 1980, no projeto UTOPIA, os ideais modernistas eram evidentes. Bannon e Ehn (2013) explicam que o projeto reunia cientistas da computação, cientistas sociais, designers industriais, designers gráficos, trabalhando juntamente com gráficos e seus sindicatos no desenvolvimento de ferramentas para um trabalho qualificado. Neste projeto, os *mockups* e protótipos introduzidos pelos designers industriais para “fazer design por meio do fazer” (*design-by-doing*) ou “fazer design por meio do jogo” (*design-by-playing*) estendiam a ideia de *workshop* da Bauhaus, para que os usuários futuros também fossem incluídos no processo das ferramentas que estavam projetando.

Por outro lado, outra característica fundamental do DP é a criação de processos de mútua aprendizagem. Robertson e Simonsen (2013) identificam que, durante processos participativos, todos os participantes aumentam seus conhecimentos e entendimentos acerca de tecnologia (para os usuários), acerca dos usuários e suas práticas (para designers) e todos os participantes aprendem mais sobre design de tecnologias.

Igualmente, os autores afirmam que o DP tem o compromisso de garantir que grupos e comunidades marginalizadas tenham voz e sejam levados em conta em processos de tomada de decisões. A motivação é democrática e emancipadora: as pessoas que serão afetadas pela situação que está sendo projetada, devem ter a oportunidade, como um direito básico humano, de influenciar o processo de design das tecnologias e práticas que envolvem seu uso. Os designers

que trabalham com DP devem garantir não só que estão usando os melhores processos, práticas e ferramentas, senão que as soluções de design são inclusivas e democráticas.

Para Bannon e Ehn (2013), a participação se refere claramente a questões de ética, política, democracia e empoderamento. Robertson e Wagner (2013), afirmam que a postura ética, que tem o DP, se vê expressada em alguns dos seus princípios. Um deles é, por exemplo, a convicção de que as pessoas que realizam uma atividade específica sabem melhor como essa atividade é feita. Este princípio mostra o respeito à expertise das pessoas e seus direitos a apresentar suas atividades aos outros, em vez de que outros o façam por eles. Outro princípio considerado pelos autores é o de desenvolver e usar processos e ferramentas que possibilitem aos designers, usuários e outros *stakeholders* aprender mutuamente através do entendimento das perspectivas e prioridades dos outros. Este princípio também mostra uma postura ética, quando dá importância ao fato de que diferentes vozes necessitam ser ouvidas, entendidas e consideradas, se um processo de design é genuinamente participativo.

Segundo Robertson e Wagner (2013), talvez o princípio fundamental do DP é que “as pessoas têm o direito básico de tomar decisões acerca de como eles fazem seu trabalho e também, qualquer outra atividade, na qual eles usem tecnologia” (ROBERTSON; WAGNER, 2013, p.65). É por isso que o DP tem objetivos políticos que se manifestam por sua colaboração próxima aos movimentos políticos baseados em discursos éticos sobre direitos humanos e sociedade civil. Esses objetivos emancipatórios são compartilhados com a arquitetura e o planejamento urbano.

Por fim, é válido ressaltar que o DP tem se inspirado em abordagens que criticam a postura de práticas racionalistas. Robertson e Simonsen (2013) esclarecem que DP sempre tem dado primazia à ação humana e ao direito das pessoas de participar *em dar forma ao seu futuro*. Em relação à crítica ao racionalismo, Kensing e Greenbaum (2013) identificam que, desde seus inícios, o PD se pôs a quebrar com o dualismo cartesiano inerente ao trabalho tradicional de desenvolvimento de computadores. Em relação a isso, citam o pesquisador Pelle Ehn: “O cientista cartesiano prototípico ou designer de sistemas é um observador. Ele não participa do mundo que está estudando, mas vai para casa para encontrar a verdade sobre isso por dedução dos fatos objetivos que ele reuniu” (EHN, 1988 *apud* KENSING e GREENBAUM, 2013, p. 31). Ao invés disso, nas práticas do DP, os seus participantes escapam do dualismo cartesiano colocando mãos na massa e

aproximando-se do problema, em vez de se distanciar. É isso o que os autores querem dizer com não separar a mente do corpo.

## Movimentos inspiradores para o Design Participativo

Segundo Bannon e Ehn (2013), o DP tem se inspirado em alguns movimentos no campo do design. A seguir, apresento alguns deles:

- *O design solucionador racional de problemas versus a prática-reflexiva*: segundo os autores, “a visão de Schön (1983) do designer como um praticante reflexivo tornou-se o sustentáculo de muitas estruturas de design e tem sido um importante ponto de referência para muitos no design participativo” (BANNON; EHN, 2013 p. 46). Eles explicam que esta é uma visão oposta à abordagem racional do design como solucionador de problemas, proposta por Herbert Simon no livro *The Sciences of the Artificial* (1969). Nesta abordagem, o design é concebido como um processo de busca racional, onde os designers procuram por um problema, usando métodos formais, a fim de chegar à solução daquele problema.

Ambos, Schön e Simon, reconhecem a complexidade e desorganização dos problemas em design, ou melhor, das complexas situações em design. Porém, os autores identificam que, enquanto Simon sugere formas de transformar e reduzir essa desorganização a um espaço estável onde os sistemas de pensamento, a lógica e as matemáticas possam ser aplicadas, Schön sugere que prestemos atenção aos modos como os profissionais lidam com a desorganização e complexidade, reconhecendo que um estado estável é uma fantasia. Bannon e Ehn (2013) manifestam que os conceitos de reflexão-na-ação e conversações-com-o-material-da-situação têm se tornado chaves para os processos de design participativo.

- *Etnografia e a emergência de Design Anthropology*: Bannon e Ehn (2013) explicam que, no início do DP, seus praticantes estavam preocupados com conhecer as condições de trabalho e práticas em setores particulares como um prelúdio à intervenção. Foi assim que eles foram se abrindo paulatinamente aos estudos etnográficos, de tradição da antropologia e da sociologia, que proporcionavam uma análise detalhada das práticas laborais e

as interpretava dentro de um marco que articulava as práticas de todos os membros.

Bannon e Ehn (2013) afirmam que, em anos recentes, a confluência de designers e antropólogos trabalhando juntos tem conduzido à emergência de um campo chamado de "*design anthropology*". Baseados em Halse (2008), os autores explicam que os praticantes dessa área pretendem ir para além da etnografia que informa o design, e fazer design diretamente, em e através da configuração social da vida cotidiana (ver subcapítulo *Design Anthropology*).

- *Critical Design Studies*: para Bannon e Ehn (2013), o design participativo também pode ser performado como uma forma de '*critical design*'. Enquanto algumas escolas de design usualmente são percebidas existindo dentro de uma sociedade consumista, tem havido também o surgimento de uma arena de design crítico, exemplificada pelo trabalho feito em escolas, como *The Royal College of Arts* de Londres, na área que se conhece como '*critical design studies*'. Aqui, o design pretende provocar reflexão e debate entre usuários e observadores. O trabalho de Anthony Dunne e Fiona Raby é um bom exemplo desta abordagem. A importância deste trabalho para o Design Participativo é que ele dá ideias e inspiração para desafiar algumas posições que adotamos e que são subestimadas em nossa sociedade.

Segundo Bannon e Ehn (2013), algumas infraestruturas têm alterado, desafiado e inspirado o DP. É o caso: da inovação aberta, da inovação orientada pelo usuário ou *user-driven innovation*, dos *living labs*, dos *fab-labs* ou *fabrication labs* e da abordagem do design para a inovação social.

O Design para a Inovação Social é um campo com diferentes agendas. Bannon e Ehn (2013) mencionam que o aspecto principal da inovação social é sua capacidade de unir simultaneamente necessidades sociais e criar novas relações sociais. A '*Young Foundation*' no Reino Unido tem sido uma das instituições que mais tem avançado no desenvolvimento da teoria e prática sobre inovação social, e o *British Design Council* tem promovido sua abordagem a partir do design.

Igualmente, Bannon e Ehn (2013) afirmam que o designer e pesquisador italiano Ezio Manzini tem espalhado referências de práticas em que novas ideias surgem de atores que estão envolvidos no problema a ser abordado. Para Jégou e Manzini (2008 *apud* BANNON; EHN, 2013), o papel dos designers é inicialmente apoiar o

desenvolvimento de novos conceitos e, depois, fazê-los alcançáveis de maneira que eles possam resultar em empreendimentos sociais.

## Ferramentas e técnicas do Design Participativo

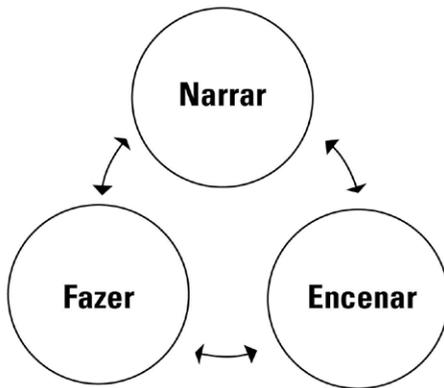
De acordo com Brandt, Binder e Sanders (2013), o DP não é uma abordagem só, mas uma família proliferante de práticas de design que abrangem diferentes objetivos e vêm com uma variedade de ferramentas. Estas ferramentas podem ser combinadas, adaptadas e estendidas para formar a base de novas práticas participativas. Sua importância se radica no fato de que dão suporte à investigação colaborativa em meio a perguntas sobre 'o que realizar' e 'como consegui-lo' e reúnem uma rede de *stakeholders* com diferentes conhecimentos, competências, experiências e interesses.

Brandt, Binder e Sanders (2013) propõem uma maneira de estruturar essas ferramentas, partindo das suas diferenças nas formas de fazer, narrar e encenar (*making, telling and enacting*). Eles advertem que as técnicas e ferramentas do DP que eles apresentam, quando tratam desse tema, não têm que ser rigorosamente aplicadas pelos seus leitores em seus projetos. Pelo contrário, afirmam que a sensibilidade à coerência entre fazer, narrar e encenar provê bases para que os designers (e não designers) façam as ferramentas e técnicas relevantes para qualquer atividade participativa na qual eles estejam envolvidos.

Sanders (2013) explica que a categoria 'fazer' faz referência a ferramentas e técnicas para construir coisas tangíveis. Esta inclui: colagens, mapas, modelos, *mock-ups*, etc. que são feitos por participantes não designers. A categoria 'narrar' faz referência a ferramentas que dão suporte a atividades orientadas verbalmente, como falar e explicar. Esta inclui: diários, registros, e o uso de cartas para organizar ideias, por exemplo. A categoria 'encenar' faz referência a ferramentas que dão suporte à encenação e ao jogo. Esta inclui: atividades de *role-playing*, improvisação, *props* ou marionetes e bonecos.

Para Brandt, Binder e Sanders (2013), a prática do DP implica a combinação dessas três categorias. Cada uma delas incentiva as outras. A Figura 3 mostra como estas ações estão conectadas e indica que as iterações do processo de design podem ser realizadas dando voltas em qualquer sentido ao redor do círculo. Isto quer dizer, como explica Sanders (2013), que o processo de design participativo pode começar em qualquer ponto do círculo: fazendo coisas, contando histórias ou

encenando experiências. Partindo de qualquer ponto, pode-se continuar em qualquer direção. Este processo pode ser feito várias vezes.



**FIGURA 3:** Estrutura para praticar design participativo  
**FONTE:** Realizado pela autora a partir de SANDERS, 2013.

A partir dessas três categorias, foi estruturada e desenvolvida a disciplina de Design Participativo lecionada no Curso da Graduação em Design da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, em 2019.<sup>11</sup> Esta disciplina foi dividida em 4 módulos: Revisão Bibliográfica, Encenar, Fazer e Narrar. O primeiro módulo, Revisão Bibliográfica, consistiu na análise do conceito de participação e colaboração em processos de design por meio de leituras de autores reconhecidos na área, como: Richard Sennett, Ezio Manzini, Joachim Halse, Eva Brandt, Brendon Clark, Thomas Binder, Raquel Noronha, Samia Batista, entre outros.

O segundo módulo, Encenar, consistiu na análise e desenvolvimento de ferramentas para encenar. Nesse módulo, foram realizados dois exercícios: um de *bodystorming*<sup>12</sup> e outro de *experience prototyping*<sup>13</sup>. O exercício de *bodystorming* consistiu na prototipagem em

11 A informação referente aos exercícios desenvolvidos na disciplina de Design Participativo foi acrescentada depois de ter defendido a tese, sendo professora do Curso de Design da UFPE, em Recife.

12 *Bodystorming* é uma técnica grupal de geração de ideias que consiste em utilizar o corpo e objetos improvisados para imaginar, criar ou compreender novas soluções.

13 *Experience Prototyping* ou Prototipagem da Experiência é uma atitude (e não tanto uma técnica) que permite aos designers pensarem na experiência como um todo e não em um objeto em específico. Ela é definida por Buchenau e Fulton Suri (2000)

sala de aula de um banheiro social, a partir de um *briefing*, com objetos que estivessem à mão. O segundo exercício consistiu na encenação de um paciente com diabetes ou epilepsia. Cada estudante devia atuar por 24h como se fosse um desses pacientes. Todo o processo devia ser registrado e apresentado ao resto da turma. Dentre as conclusões, os alunos deviam relatar as descobertas e oportunidades de design que o exercício levantou.

No terceiro módulo, Fazer, os estudantes projetaram diversas '*cultural probes*' ou sondas culturais, artefatos de autodocumentação que reúnem dados inspiradores sobre a vida, valores e pensamentos das pessoas. Os objetivos das sondas culturais desenvolvidas na disciplina foram compreender a relação das pessoas com a cidade para além das características geográficas, explorando também a relação afetiva.

No quarto módulo, Contar, fizemos uma visita ao Mercado São José, um dos mercados mais tradicionais da cidade. Cada aluna(o) devia estabelecer uma conversa com um ou mais frequentadores desse espaço. Uma das histórias resultantes da conversação devia ser representada pelos alunos, individualmente, em um *storyboarding*. Em cada uma das seções a seguir, apresento alguns resultados desta disciplina.

## Ferramentas para fazer

As ferramentas que suportam atividades de criação dão aos designers e não designers a capacidade de externalizar e corporificar pensamentos e ideias por meio das próprias mãos. Os artefatos resultantes descrevem futuros objetos ou visualizam futuras formas de vida (BRANDT; BINDER; SANDERS, 2013). Para estes autores, ao longo do tempo, têm evoluído três abordagens que incitam a criação de coisas em processos participativos: a prototipagem participativa, sondas culturais ou *cultural probes* e as ferramentas generativas.

As técnicas de **prototipagem participativa** se caracterizam por estabelecer uma linguagem compartilhada e concreta entre os participantes. Usualmente, esses protótipos estão feitos de materiais básicos, como papel, madeira, argila, cordas, plástico etc. (BRANDT; BINDER; SANDERS, 2013).

como qualquer tipo de representação, em qualquer meio, que é projetado para compreender, explorar ou comunicar como seria se envolver com o produto, espaço ou sistema que estamos projetando.

De acordo com Brandt, Binder e Sanders (2013), as **sondas culturais** (Figuras 4 e 5) têm sido uma grande influência em processos de DP. Estes artefatos foram originalmente criados por William Gaver (1999) para coletar dados, expor os objetivos dos pesquisadores e incitar respostas dos informantes. Segundo esses autores, transformando questionários em instrumentos delicadamente projetados, Gaver (1999) e seu grupo abriram um novo campo para o intercâmbio e o diálogo. Frequentemente, as sondas culturais estão compostas por mapas, cartões postais, máquina fotográfica, entre outros artefatos projetados para provocar respostas inspiradoras nos participantes.

As sondas culturais são artefatos de auto-documentação que funcionam como as sondas espaciais. Elas são enviadas para onde se quer fazer a pesquisa e retornam, tempo depois, com informações solicitadas pelos pesquisadores. Estas informações contribuem com o desenvolvimento do projeto. O processo é assim: as sondas são projetadas pelas(os) designers; em seguida, são entregues aos participantes; os participantes respondem às atividades propostas e depois retornam para as(os) designers com a informação requerida.

Na disciplina Design Participativo lecionada no Curso em Design da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, em 2019.2, a turma foi dividida em grupos de 3 ou 4 pessoas. Cada grupo criou uma sonda cultural com o objetivo de compreender a relação das pessoas com a cidade. Alguns grupos trabalharam com Recife, outros grupos com outras cidades do interior do estado de Pernambuco. Estas sondas foram respondidas por um ou dois colaboradores.

Uma das sondas culturais criada pelos estudantes foi “Recife para mim” (Figura 4). O objetivo desta sonda foi compreender quais são as particularidades da cidade para os colaboradores e o que exatamente os faz sentir recifenses. Os estudantes buscavam entender a relação de identidade e pertencimento dos moradores com a própria cidade. A sonda estava composta por 3 ferramentas: caderno/diário de perguntas, mapa da cidade e moldura Polaroid. O caderno estava composto por uma série de atividades (como fazer rabiscos, desenhos e colagens) que solicitavam aos colaboradores informações sobre as impressões individuais em relação à cidade. Informações como visões da cidade, rotinas, memória e afetividade. Além disso, o objetivo do mapa era registrar os bairros mais visitados pelos colaboradores, a frequência e o motivo da visita a tais locais. E, finalmente, a moldura Polaroid se propunha a motivar os colaboradores a auto-documentar fotograficamente objetos e cenários, presentes no seu cotidiano, com os quais sentissem algum tipo de identificação.

Outra das sondas culturais desenvolvidas pelos estudantes foi “Carpina aos seus olhos” (Figura 5). Ela estava composta por um mapa e um caderno de anotações com atividades e espaço para respostas. O objetivo do mapa era registrar lugares na cidade com carga afetiva para a colaboradora: a casa, lugares que ela queria conhecer, lugares preferidos e lugares nunca visitados. Esse mapa estava acompanhado de post-its e uma cartela de adesivos que auxiliariam no registro. Além disso, o bloco de anotações estava composto por perguntas e atividades que solicitavam informações, como, por exemplo, quais eram as cores que representavam a cidade de Carpina, entre outras.



**FIGURA 4:** Sonda Cultural “Recife para mim”

**LEGENDAS:** A Sonda Cultural está composta por 3 ferramentas: caderno/diário de perguntas, mapa da cidade e moldura Polaroid. Os alunos participantes deste projeto foram: Iara Travassos, Ana Clara Lopes, Matheus Augusto, Gabriel Souza. Este exercício fez parte do módulo “fazer” da disciplina Design Participativo lecionada pela autora na UFPE em 2019.



**FIGURA 5:** Sonda Cultural “Carpina aos seus olhos”

**LEGENDA:** A Sonda Cultural está composta por um mapa e um caderno de anotações com atividades e espaço para respostas. Os alunos participantes deste projeto foram: Débora Andrade, Bruna Barros e Maria Olívia Queiroga. Este exercício fez parte do módulo ‘fazer’ da disciplina Design Participativo lecionada pela autora na UFPE em 2019.

As **ferramentas generativas** surgiram da observação a designers industriais e gráficos se comunicando entre eles com componentes volumétricos, fotografias ou imagens.

Essas observações conduziram à criação de conjuntos de componentes 2D e 3D “que os não-designers (sic) pudessem usar para expressar seus sentimentos, ideias e sonhos acerca de futuros cenários de uso” (BRANDT; BINDER; SANDERS, 2013, p. 159). Segundo estes autores, as ferramentas generativas emergem da interseção de práticas de design, psicologia aplicada e teoria psicolinguística. Da psicologia, as ferramentas generativas se inspiram nas ‘técnicas projetivas’.

Para os autores, assim como este tipo de técnica, um bom conjunto de ferramentas generativas provoca ambiguidade entre os não-designers, de maneira que eles possam expressar sentimentos ou pensamentos que seriam mais bem expressos de forma oral. Da teoria da gramática generativa transformativa de Chomsky, surge outra característica das ferramentas generativas. A gramática generativa dá a possibilidade de criar um conjunto infinito de declarações (ou *statements*) a partir de um grupo finito de componentes. Para os autores, um bom conjunto de ferramentas generativas fornece um grupo limitado de componentes que, combinando-os, podem dar lugar a uma infinita variedade de expressões acerca de futuras formas de vida.

As ferramentas generativas são usadas frequentemente em processos de design participativo, porém alguns designers e pesquisadores em design têm proposto o uso dessas ferramentas na prototipagem de modelos de negócios. Por exemplo, Buur e seus colegas equipam os participantes com *kits* de ferramentas contendo materiais como tubos de plástico, bolas, cordas, polias, trens e trilhas de brinquedo para a criação colaborativa de modelos de negócios (BUUR; MITCHELL, 2011 *apud* BRANDT; BINDER; SANDERS, 2013). Igualmente, a empresa LEGO criou o *LEGO serious play*, que oferece um *kit* de ferramentas generativas para modelar negócios (BRANDT; BINDER; SANDERS, 2013).

Sanders (2013) resume em uma tabela as ferramentas técnicas e métodos que podem ser utilizadas para a criação conjunta com não designers em processos de design participativo (Figura 6).

FAZENDO COISAS TANGÍVEIS
<b>Colagens 2D</b> usando estímulos verbais e visuais em fundos com linhas do tempo, círculos, etc.
<b>Mapeamentos 2D</b> usando componentes verbais e visuais em fundos padronizados
<b>Mockups 3D</b> usando espuma, argila, Legos ou modelos com velcro (velcro-modeling)
<b>Protótipos</b> de baixa tecnologia
<b>Provótipos</b>
<b>Modelos espaciais 3D</b> (pequena escala) como o doll house toolkit ou kit de ferramentas de casa de bonecos.

**FIGURA 6:** Exemplos de ferramentas para a criação conjunta com não designers  
**FONTE:** Elaborado pela autora a partir de Sanders, 2013,

## Ferramentas para narrar

De acordo com Brandt, Binder e Sanders (2013), nos inícios do DP na Escandinávia, pesquisadores se enfrentaram com o desafio de juntar dois tipos de conhecimentos: o dos sistemas informáticos e o conhecimento técnico qualificado em produção gráfica. Naquela época, Enh e Sjögren (1991) sugeriram formatos do tipo jogo (*game-like*) e representações tangíveis de artefatos de design que fizessem sentido, tanto para o programador de computador, como para o tipógrafo. Diversos jogos foram construídos. Brandt, Binder e Sanders (2013) explicam que este tipo de formatos usava materiais visuais para auxiliar os participantes a dialogar sobre suas experiências e sonhos, por meio de, por exemplo, a construção de seu ambiente de trabalho ou a ilustração do fluxo de atividades de uma maneira simples.

Além disso, os autores explicam como este tipo de ferramentas, que incentivam o diálogo entre os participantes, tem se inspirado na antropologia e na etnografia para investigar práticas existentes. Por outro lado, outros pesquisadores têm se focado em criar ferramentas, não só para pesquisar aquilo que já é conhecido, mas para mudar perspectivas. Por exemplo, o *future workshop*, uma oficina criada nos anos 1970 por Jungk e Müllert (1987), incentiva não só a pensar nas situações atuais, mas também a criticar essas situações e a imaginar cenários e ações para o futuro.

Outros pesquisadores têm se focado na reflexão das práticas cotidianas. Por exemplo, Kensing e Madsen (1991) sugerem o uso de metáforas para refletir sobre os contextos de trabalho. Eles propõem pensar uma biblioteca como uma fábrica, por exemplo. Da mesma maneira, Halse *et al* (2010) têm ressaltado a importância do estranhamento para dialogar sobre práticas cotidianas, tanto entre os designers, quanto entre os futuros usuários. Por outro lado, Mogensen (1992) tem sugerido a utilização de 'provótipos', em vez de protótipos, para desencadear o diálogo com usuários potenciais e para que os designers reflitam sobre a prática do design para além da resolução de problemas.

Sanders (2013) explica que narrar é uma descrição verbal de futuros cenários de uso ou futuros artefatos. Para muitas pessoas este pode ser um desafio. A autora expõe algumas ferramentas que têm sido utilizadas por designers para incentivar o diálogo com futuros usuários. Entre elas há: *storyboarding*, diários, auto-observação,

criação de filmes, linhas do tempo e mapas, cartas, etc. A Figura 7 apresenta uma síntese destas ferramentas e seus possíveis usos.

FALANDO, CONTANDO E EXPLICANDO
<b>Histórias</b> e <i>storyboarding</i> por meio da escritura, desenho, blogs, wikis, fotos, vídeos, etc.
<b>Diários</b> e registros diários por meio da escritura, desenho, blogs, fotos, vídeos, etc.
<b>Auto-observação</b> por meio de fotos, vídeos, blogs, escritura, desenho, etc.
<b>Documentários</b> e criação de filmes
<b>Linhas do tempo</b> ou mapas
<b>Paper Spaces</b> (ou espaços de papel) para coletar, categorizar, reestruturar, traçar ou tomar decisões sobre ideias ou conceitos por meio de <i>brainstorming</i> e a criação coletiva de mapas mentais.
<b>Cartas</b> para organizar, categorizar ou priorizar ideias. As cartas podem conter fragmentos de vídeos, incidentes, sinais, traços, momentos, fotos, domínios, tecnologias, modelos, e provocações por meio de perguntas ‘e se...?’
<b>Votação com pontos</b> (ou <i>dot voting</i> ) para priorizar ideias.

**FIGURA 7:** Exemplos de ferramentas para incitar o diálogo

**FONTE:** Elaborado pela autora a partir de Sanders, 2013.

Na disciplina de Design Participativo, lecionada no Curso em Design da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, em 2019.2, fizemos uma visita ao Mercado São José, um dos mercados mais tradicionais de Recife, localizado no centro da cidade. Cada aluna(o) devia levar um artefato que funcionasse como gatilho para uma conversa com os frequentadores ou vendedores desse espaço. O objeto-gatilho não tinha que ser projetado com anterioridade, podia ser um objeto que cada aluna(o) já tivesse em casa. A partir deste objeto, devia ser estabelecida uma conversação. Uma das histórias resultantes da conversação devia ser representada pelos alunos individualmente, em um *storyboarding*. Este exercício se chamou “diálogos materiais” e seus objetivos foram expandir a sala de aula para fora da Universidade, explorar as capacidades dos objetos como gatilhos de novas conversas e reforçar as capacidades narrativas dos estudantes através de desenhos e representações.

Não foi um exercício fácil, alguns(as) alunas(os) tiveram dificuldades para conseguir estabelecer uma conversação com vendedores ou visitantes do mercado. A maioria dos objetos-gatilho não realizou seu objetivo. Só um aluno conseguiu estabelecer uma conversa a partir de uma camiseta de um time de futebol. O resto da turma utilizou outras estratégias como perguntar sobre histórias interessantes que tinham acontecido no mercado ou perguntar pelos objetos que vendiam nas lojas.

Na Figura 8, vemos dois exemplos de *storyboards* realizados por dois alunos da turma. O primeiro conta a história de Cláudia e sua relação com o mercado. O segundo conta a história de um casal de clientes que nunca pagou uma mercadoria que comprou. Nesse exercício, os *storyboards* se mostraram como uma ferramenta para registrar histórias que aconteceram e para comunicar essas histórias a outras pessoas (designers e não designers). É um exercício que, para ser realizado, são necessários valores do DP como a escuta, a horizontalidade, a empatia e a valorização do conhecimento extra-acadêmico. No final do exercício, (as)os alunas(os) foram estimulados a voltar ao Mercado para entregar o *storyboard* realizado a quem foram seus interlocutores, como uma maneira de dar um retorno da atividade, e não cair no que se conhece como extrativismo acadêmico.



# O casal de Idosos

História de João Tavares  
Ilustrado por Marlon S. Ferreira

Design Participativo 2019.2  
Prof. Maria Cristina Ibarra



FIGURA 8: Exemplos de ferramentas para contar

LEGENDA: Storyboards realizados por alunos da disciplina Design Participativo lecionada na UFPE em 2019.2. Autores: Gabriel Souza e Marlon Ferreira.

## Ferramentas para encenar

As ferramentas ou atividades para encenar, de acordo com Brandt, Binder e Sanders (2013), se referem àquelas em que os participantes imaginam e encenam futuros possíveis, experimentando as coisas por meio do corpo, em locais parecidos ou locais finais onde a atividade futura vai ser realizada. Essa representação pode ser feita a partir de um roteiro ou baseada em experimentação e improvisação. Desta maneira, os participantes podem apresentar ideias por meio da corporificação, ou evocar ideias por meio da improvisação.

Muitos praticantes do DP têm usado técnicas do teatro para conduzir processos participativos. Por exemplo, Ehn e Kyng (1991) e Ehn e Sjögren (1991) se inspiraram informalmente na técnica 'Forum Theatre' ou Teatro-Fórum, do teatrólogo brasileiro Augusto Boal. Esta técnica consiste em que os atores apresentam um esquete<sup>14</sup>, no qual o público é convidado a fazer mudanças. Partindo destas mudanças,

14 Significado de esquete: no teatro, rádio e televisão, designa peça de curta duração e poucos atores (DICIONÁRIO MICHAELIS, 2018).

os atores improvisam. Assim, o público tem o papel de diretor ou autor. Brandt e Grunnet (2000) usaram uma técnica parecida, conhecida como a técnica das imagens congeladas. Estas imagens são feitas de repente parando os atores no meio da ação.

Igualmente, outros pesquisadores têm usado outras técnicas de teatro como o ‘mágico se’ ou *‘the magic if’*, em que os atores fazem perguntas que não estão no roteiro sobre possíveis fatos do personagem que eles estão interpretando. Esta técnica é usada para criar empatia com os personagens. No DP, perguntas como ‘e se os usuários se encontram em tal situação?’ podem ser usadas para explorar futuros cenários.

Para os autores, estas técnicas de encenação têm sido usadas para criar empatia com os usuários, ou seja, para corporificar atividades que provavelmente os usuários vão experimentar no futuro. Do mesmo modo, estas técnicas geram conhecimento por meio do corpo, que é considerado essencial nesse tipo de processo de design.

Por outro lado, em outros casos, os participantes do DP usam atores profissionais para encenar cenários. Isso tudo demonstra que não há um consenso sobre quem atua. Esta decisão depende, segundo os autores, dos objetivos da encenação.

Sanders (2013) define a encenação em processos de DP como o uso do corpo no ambiente para expressar ideias sobre experiências futuras. Ela enumera algumas, como: jogos de tabuleiro, modelos em escala real, improvisação, *role-playing*, *bodystorming* etc. A Figura 9 mostra uma compilação destas técnicas e ferramentas.

ATUANDO, ENCENANDO E JOGANDO
Jogos de tabuleiro, peças e regras para jogar
Props e palcos (ou <i>black boxes</i> )
Modelos espaciais 3D (escala real)
Criação de cenários por meio de <i>sandplay</i>
Visualização participativa e encenação por meio da simulação de situações futuras com os usuários
Improvisação
Atuação, esquetes e encenação
Bodystorming

**FIGURA 9:** Exemplos de ferramentas para encenação em processos de design participativo  
**FONTE:** Elaborado pela autora a partir de Sanders, 2013.

Na disciplina Design Participativo, lecionada no Curso em Design da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, em 2019.2, no módulo Encenar, foram realizados dois exercícios: um de *bodystorming* e outro de *experience prototyping*. O exercício de *bodystorming* (Figura 10) consistiu na prototipagem em sala de aula de um banheiro social, a partir de um *briefing*, com objetos que estivessem à mão. A turma foi dividida em 4 grupos e foi desenhado com giz, no chão da sala, um quadrado de 1,50m x 1,50m. Nesse espaço, cada grupo tinha que prototipar um banheiro para um(a) usuário(a) fictício com características específicas. Os objetivos desse exercício foram (1) explorar técnicas de teatro para conduzir processos participativos, (2) dissolver barreiras entre o fazer e o pensar, envolvendo o corpo mais explicitamente em processos de design.



**FIGURA 10:** Exercícios de teatro aplicados ao design realizados com alunos da graduação  
**LEGENDA:** Exercício de *Bodystorming* realizado na disciplina Design Participativo. O exercício consistiu na prototipação em sala de aula de um banheiro, a partir de um *briefing*, com objetos que estivessem à mão.

### Princípios gerais na implementação de ferramentas para narrar, fazer ou encenar

Elizabeth Sanders (2013) manifesta que as ferramentas para narrar, fazer ou encenar variam de acordo com:

- *O momento em que serão usadas no processo de design:* a natureza da história, dos objetos e da encenação mudam no processo. Sonhos, visões e experiências são mais comuns nas

primeiras etapas do processo. As narrativas e cenários feitos posteriormente, provavelmente, são mais parecidos como os objetos, serviços e ambientes que estão sendo projetados.

- *O nível de planificação envolvida:* por exemplo, pensando em ferramentas para fazer, podemos pensar em duas possibilidades: trabalhar com ferramentas simples e improvisadas ou com ferramentas cuidadosamente planejadas. A autora explica que há vantagens e desvantagens. As ferramentas simples e improvisadas são mais rápidas de implementar, porém envolvem o risco de os materiais serem muito abertos e os não designers não se sintam confortáveis com eles. Igualmente com essa abordagem é difícil saber quanto tempo tomará para os participantes chegarem a algo e é muito mais difícil analisar os resultados.

Por outro lado, ferramentas cuidadosamente planejadas tomam muito mais tempo para serem preparadas, porém é mais previsível o tempo e as habilidades que os participantes precisarão para usá-las. Analisar os resultados, com este tipo de ferramentas, é muito mais rápido, não obstante, exista um risco de que a criatividade dos participantes seja obstruída, se os seus componentes não são suficientemente ambíguos ou generativos.

- *A materialidade:* elas podem ser feitas de materiais simples, porém a autora adverte que o truque está em fornecer uma variedade de componentes que sejam abertos a interpretações variadas e combinações únicas, mas não tão variadas que seja constrangedor ou confuso para os participantes.
- *A forma como as pessoas se reúnem para o seu uso:* em algumas ocasiões, as pessoas são convidadas para fazer algo por si mesmas e em outras para fazer parte de um esforço colectivo. A primeira opção é preferível quando se pretende explorar experiências pessoais, por exemplo, ou sentimentos e memórias. A segunda opção pode ser eficaz quando se exploram experiências futuras que serão compartilhadas. Em qualquer das duas abordagens, os resultados serão compartilhados com outras pessoas.
- *A escala:* a escala das ferramentas varia se o processo será desenvolvido com um grupo ou com um indivíduo. Além disso, também depende dos componentes tridimensionais a serem usados. Componentes em escala real são ideais para fazer a situação mais real e provocar encenações mais naturais.
- *O propósito:* as ferramentas generativas podem ser classificadas em duas categorias: cognitivas e emocionais. As cognitivas

permitem a expressão do entendimento de coisas e eventos. As emocionais permitem lembrar e expressar pensamentos, sentimentos e aspirações para o futuro.

A partir desse panorama do design participativo, percebemos que é um campo do design constituído, com uma tradição forte e com pesquisadores comprometidos com sua exploração e desenvolvimento. Além disso, vemos como o campo se fundamenta em outros movimentos e é uma janela para perceber processos de participação que estão acontecendo no mundo inteiro. No PD, são importantes, tanto o design, como a participação. O design, porque, a partir de oficinas, ferramentas e protótipos, os participantes refletem e constroem conjuntamente em processos de 'fazer design por meio do fazer' (*design by doing*), sem cair em perspectivas dualistas que separam a mente do corpo. A participação, porque há um compromisso ético e democrático de envolver os chamados usuários em processos que dão forma ao seu futuro.

O DP, como dito anteriormente, começou com o desenvolvimento de tecnologias, mas esse campo tem se expandido a múltiplas áreas, entre elas o trabalho com comunidades. A seguir, apresentaremos os conceitos de design político, democracia, agonismo e design ativismo a partir de diferentes autores da área do design.

## **DESIGN E DEMOCRACIA: O POLÍTICO, AGONISMO E ATIVISMO NO DESIGN**

Segundo Carl DiSalvo (2010), desde a virada do século, há um elevado interesse em trabalhar com 'design para a democracia'. Knutz *et. al.* (2014) afirmam que o termo democracia frequentemente é traduzido de sua origem grega como 'regra e poder do povo'. Em sociologia e filosofia política, comumente entende-se que a era da democracia começou com as revoluções francesa e americana, como eventos históricos mais relevantes. A noção de democracia moderna, segundo Knutz *et. al.* (2014), se originou com o sociólogo Max Weber, que a considerava como um sistema político em que as pessoas eram definidas como participantes ativos, em vez de sujeitos passivos. Esta ideia de participação se relaciona com o conceito de cidadão, que para Weber (*apud* Knutz *et. al.*, 2014) significa alguém apto a participar na escolha dos líderes, na formulação de políticas e em processos de tomada de decisão.

A partir desses conceitos fundadores, outras concepções de democracia têm se desenvolvido, como a democracia liberal, cujo principal proponente é Schumpeter; a democracia deliberativa, cujo principal proponente é Habermas; e a democracia participativa, cujo principal proponente é Alexis De Tocqueville (Knutz *et. al.*, 2014). A partir destas formulações, DiSalvo (2010) argumenta que, na atualidade, está implicitamente aceito no conceito de democracia uma busca de “consenso através de atividades de deliberação estruturada” (DISALVO, 2010, p. 1). Esta posição, segundo DiSalvo (2010), limita, entre outras coisas, o que significa o design para a democracia. Assim, ele propõe uma alternativa, expondo a noção de ‘pluralismo agonístico’ e explorando a diferença entre design para a política (ou *Design for Politics*) e design político (ou *Political Design*).

O pluralismo agonístico, segundo DiSalvo (2010), é um modelo de democracia baseado em conflito produtivo ou contestação. Apoiado em Chantal Mouffe (2000), DiSalvo afirma que a busca por uma sociedade democrática pluralista está caracterizada pelo conflito – expressado em tensão, fricção e dissensão –, porque o conflito evita o apagamento da diferença. Desta maneira, para DiSalvo (2010), um dos objetivos daqueles que pretendem fomentar a democracia deve ser a criação de espaços de contestação. Nestes espaços, “a diferença e o dissenso são apresentados e as suposições e ações que moldam as relações e influências de poder são reveladas e desafiadas” (DISALVO, 2010, p. 2).

O autor argumenta que no discurso de pluralismo agonístico há dissimilaridades entre política (*politics*) e o político (*the political*). Esta distinção também ressalta diferenças entre design para a política (ou *Design for Politics*) e design político (ou *Political Design*). A política, para DiSalvo (2012), são os *meios* pelos quais uma organização, prefeitura ou estado são criados e mantidos, são as estruturas e mecanismos que permitem governar. Diferente disso, o político é uma *condição* de contínua contestação e oposição na sociedade. Esta condição é inerente e necessária em um ambiente democrático.

Essa diferença entre política e o político pode ser traduzida na prática e estudo do design. Para DiSalvo (2010), o design para a política apoia e melhora os mecanismos e processos de governança através do design, como, por exemplo, incrementa a participação de votantes, faz o governo mais transparente e eficiente, aumenta a eficácia dos processos de votação, etc. De outro modo, o design político trabalha para criar espaços de agonismo. Isto significa, principalmente, criar espaços para confrontar e revelar relações de poder.

O design político identifica novos termos e temas para contestação e novas trajetórias de ação. Na maioria dos casos, segundo o autor, esses temas estão em contraposição ao design para a política.

Em uma publicação mais recente, DiSalvo (2012) cunha o termo *Adversarial Design*, um tipo de design político que cria meios e formas para evocar e engajar as pessoas em questões políticas. No livro, o autor explora como a tecnologia incita o agonismo por meio do desenvolvimento de produtos e serviços e nossa experiência com eles.

O design político pode ser percebido, de acordo com DiSalvo (2010), como um tipo de investigação, uma prática que ajuda a formular novas perguntas sobre nossa condição social e política. Como exemplo do design político e *Adversarial Design* (2012), o autor traz à tona o projeto *Million Dollar Blocks* (Quadras de milhões de dólares) desenvolvido por Laura Kurgan no Laboratório de Design de Informação Espacial (ou *Spatial Information Design Lab*) na Universidade Colúmbia. Em vez de se perguntar onde acontecem os crimes, o projeto começou com a pergunta “de onde provém a população carcerária?”. O principal produto do projeto é uma série de mapas que visibilizam a localização das residências de pessoas que estão em prisão em quatro cidades dos Estados Unidos: Phoenix, Wichita, New Orleans e Nova York. O título do projeto faz referência ao fato de que há conjuntos de quadras em que o governo gasta mais de 1 milhão de dólares anualmente para manter seus residentes na cadeia.

O autor considera que este projeto é um exemplo de design político porque “funciona para revelar, questionar e até desafiar condições e estruturas no ambiente urbano, ou seja, abre espaço para contestação, e também sugere novas práticas de design em mapeamento e planejamento urbano” (DISALVO, 2010, p. 4). Para Kurgan (2008 *apud* DISALVO, 2010), com esse mapeamento surgem novas perguntas relacionadas ao crime, ao espaço construído e às políticas públicas. Segundo ela, não nos perguntamos em que áreas implementar os recursos da polícia, por exemplo. Pelo contrário, nos perguntamos sobre os impactos da justiça na cidade e avaliamos as decisões que estão sendo tomadas pelas instituições cívicas.

O espaço para contestação, ou espaço agonístico, pré-requisito para a democracia, também tem sido explorado em processos de design participativo. Como dito anteriormente, o design participativo surgiu nos anos 1970, na Escandinávia, com a preocupação de fomentar a democracia em lugares de trabalho. Atualmente, o design participativo não está engajado só nos lugares de trabalho,

mas, também, na esfera pública e na vida cotidiana (Björgvinsson *et al*, 2010). Isto implica uma reorientação, não só dos lugares onde se pratica o design participativo, mas em uma mudança de foco da chamada 'democracia no trabalho' para uma 'inovação democrática'.

Björgvinsson *et al* (2010) fazem uma distinção entre dois tipos de 'inovação democrática'. Na primeira interpretação, baseada em Eric von Hippel (2005 *apud* Björgvinsson *et al*, 2010) a democracia é entendida como a possibilidade de ter maior acesso à informação e ferramentas para desenvolver mais produtos. Para este autor, a inovação tem se democratizado porque a informação e os meios de produção têm ficado disponíveis para mais indivíduos com capacidade de inovar. Apesar de o autor reconhecer que os usuários são criadores ativos, ele delimita esta possibilidade só a uma classe criativa ou pequena elite de usuários-líderes (ou *lead-users*) que se beneficiam desta democratização.

Como alternativa, Björgvinsson *et al* (2010) propõem que a inovação democrática seja percebida a partir do que se conhece como o design para a inovação social. Deste ponto de vista, a inovação é compreendida como algo que surge de uma grande variedade de atores diretamente envolvidos com o problema. Assim, o design é entendido como um processo de mudança radical no desenvolvimento de serviços, sistemas e ambientes que fomentam estilos de vida e consumo mais sustentáveis.

A partir desta visão de inovação focada não no acesso a meios e ferramentas de uma classe criativa, mas na criação de relações, Björgvinsson *et al* (2010) propõem uma mudança em fazer design de objetos a fazer design de 'coisas' (ou *Things*) (Ehn, 2008; Binder *et al*, 2011). Nas línguas germânicas e nórdicas, as 'coisas' eram originalmente assembléias, lugares e rituais onde eram tomadas decisões políticas e as disputas eram resolvidas. Citando Latour (2005), eles consideram que as coisas não eliminam as pessoas, elas são coletivos sociomateriais de humanos e não humanos, por meio dos quais são tratadas 'questões de interesse' e controvérsias. Posteriormente, em outra publicação, esta mudança de objetos a coisas no design é chamada pelos autores de '*design thinging*' (BINDER *et al*, 2015), um engajamento que se situa entre processos coletivos de tomada de decisão (ou práticas parlamentares) e processos colaborativos de construção material (ou práticas de laboratório). Os autores propõem a realização de *Democratic Design Experiments* como uma maneira de '*drawing things together*', ou seja, de equilibrar o foco da materialidade dos objetos com aquele dos humanos e da socialidade.

Essa abordagem, segundo Björgvinsson *et al* (2010), convida os designers a explorar os ambientes de inovação da vida cotidiana como âmbitos para ‘questões de interesse’ e a criar espaços que permitam a heterogeneidade de perspectivas. Esta heterogeneidade está intrinsecamente relacionada com o espaço agonístico que os autores estão propondo para o design participativo. Da mesma maneira que DiSalvo (2010), a referência dos autores para entender o agonístico como qualidade é o trabalho da cientista política belga Chantal Mouffe. Para Mouffe, a luta agonística é fundamental para a democracia. No livro ‘O Paradoxo Democrático’, Mouffe (2000) explica que a democracia agonística propõe uma polifonia de vozes e disputas vigorosas e tolerantes, em vez de uma possibilidade de consenso e resolução racional de conflitos (Björgvinsson *et al*, 2010).

Para os autores, esses são atos políticos e usualmente têm lugar em âmbitos em que a hegemonia é potencialmente desafiada. O objetivo da democracia política, segundo eles, é empoderar as múltiplas vozes contra a hegemonia e abrir espaço para controvérsias construtivas entre adversários com diferentes ‘questões de interesse’, mas que aceitam os outros pontos de vista como legítimos.

Os *Malmö Living Labs*, iniciativa que os autores trazem como exemplo, podem ser percebidos como espaços públicos agonísticos que democratizam a inovação. Os *Malmö Living Labs* são ambientes de inovação aberta “onde novas constelações, questões e ideias evoluem a partir de colaborações *bottom-up* a (sic) longo prazo com diversos *stakeholders*” (BJÖRGVINSSON *et al*, 2010, p. 43). Essa iniciativa tem existido desde 2007 e com ela mais de 30 experimentos têm se realizado junto com 300 participantes e 18 organizações e empresas na cidade de Malmö (Suécia). O seu objetivo é criar relações em longo prazo, permitir que os participantes tornem-se cocriadores e que o que está sendo desenvolvido com eles faça parte da suas vidas cotidianas.

Um dos triunfos do *Malmö Living Labs* é o desafio que eles instauram contra a visão hegemônica das práticas de inovação, como a exposta por Eric von Hippel (2005). Eles fogem da inovação puramente tecnocrática, em direção a uma visão “que se abre para perguntas e possibilidades construtivas e sustentáveis dentro de uma situação geográfica e histórica específica” (BJÖRGVINSSON *et al*, 2010, p. 48). Os *Malmö Living Labs* trabalham com comunidades marginalizadas pela sociedade sueca, e a partir de questões que lhes concernem, estabelecem assuntos a serem trabalhados. Isto implica que nem os assuntos, nem as constelações de *stakeholders*, nem as

práticas a serem desenvolvidas, etc., são constituições predefinidas ou predeterminadas. Elas vão se construindo na medida em que vão aparecendo, ou como os autores chamam: “*on the go*”.

Com teorias, reflexões e exemplos, os autores reafirmam o desafio para o design participativo de proporcionar alternativas para a democratização. Segundo eles, isto implica construir espaços para participantes heterogêneos, legitimar aqueles que têm sido marginalizados, manter constelações de *stakeholders* e evitar procedimentos pré-concebidos ou pré-constituídos na condução de transformações inovadoras. Igualmente, implica a construção de âmbitos de inovação diferentes dos âmbitos tradicionais – constituídos apenas por grupos de especialistas – ao invés de construir objetos passar a construir coisas (*things*), nas quais são permitidas controvérsias e diferenças, são levantados dilemas e são exploradas diferentes possibilidades.

Até agora, temos visto que os autores supracitados se fundamentam na sociologia ou na política para refletir sobre conceitos como democracia, espaço público e participação no design. Tanto DiSalvo (2010), quanto Björgvinsson *et al* (2010) se apoiam nessas áreas para propor a criação de espaços agonísticos. Thomas Markussen (2011) propõe, a partir de Rancière, outro aspecto para analisar e praticar o design ativismo, a estética. Ele afirma que não se tem indagado sobre o que faz o design, ou se as intervenções do design são particulares.

Para o autor, desde o ponto de vista político, o ativismo se manifesta como um boicote, greve, protesto, manifestação ou alguma outra forma de resistência política. No design ativismo, um ato ativista não toma forma de um protesto político, mas é uma forma de resistência que surge por meio do design, intervindo na vida das pessoas. Markussen (2011) encontrou um ponto cego na literatura sobre design ativismo “que tem bloqueado nossa visão de como o design ativismo funciona como uma prática estética e não só como uma prática sociopolítica” (MARKUSSEN, 2011, p. 2).

Aproximando-se da filosofia de Jacques Rancière, o autor percebe o design ativismo como uma prática estética disruptiva, ou seja, “o seu efeito estético reside simplesmente em romper e perturbar a evidência com que um sistema de poder geralmente distribui formas de fazer, determina quem tem o direito de falar, quem deve ouvir, o que é considerado apropriado e o que não é” (Knutz *et al*, 2014). Para Markussen (2011), o design ativismo urbano (ou *urban design activism*) trata de introduzir objetos materiais e artefatos heterogêneos no campo urbano da percepção. Em sua intervenção direta no espaço urbano, eles convidam ao engajamento ativo, interação ou

simplesmente oferecem novas maneiras de habitar o espaço urbano. Ao fazê-lo, o design ativismo altera as condições para a experiência urbana (MARKUSSEN, 2011, p. 4).

Na medida em que estes objetos e artefatos criem novas condições para experiências urbanas e ações cotidianas das pessoas, o design ativismo, segundo Markussen (2011), deve ser visto a partir de sua dimensão estética e também junto com sua dimensão política. Segundo Rancière (2004; 2010), a noção de estética deve ser estendida para além das belas artes. Para este autor, a atividade estética envolve a partilha do sensível, ou seja, “partilha de espaços, tempos e tipos de atividade que determina propriamente a maneira como um comum se presta à participação e como uns e outros tomam parte nessa partilha” (Rancière, 2005, p.15).

O design ativismo urbano, segundo Markussen (2011), pode ser descrito como a partilha do espaço e do tempo e a construção de alternativas, para que os indivíduos façam parte de um ambiente público comum. Aprofundando-se nas teorias de Rancière (2004), o autor indica que o ato estético também introduz novos sujeitos e objetos heterogêneos no campo da percepção social. Ao fazer isso, o ato estético afeta a experiência das pessoas, ele interrompe (*disrupt*) formas socioculturalmente arraigadas de pertencer e habitar o mundo cotidiano.

Além disso, explica Markussen (2011), o ato estético é descrito na obra de Rancière (2004) como algo que se faz dentro da lógica do dissenso. O dissenso é contrário ao consenso. O consenso é considerado, em uma sociedade, como algo que mantém a ordem social. Ele prescreve o que é adequado e inadequado, define sistemas hierárquicos que determinam os papéis e lugares dos cidadãos e instaura um sentimento comum do que está certo e errado.

Por outro lado, o dissenso suspende a normalidade da ordem social e incita certo império. Para Markussen (2011), o dissenso é um efeito de uma atividade estética, não só política. O dissenso político se manifesta como a luta entre dois ou mais grupos. O seu objetivo se centra em reordenar as relações de poder entre esses grupos. Em contraste, o dissenso estético não pretende atingir grandes utopias através de atos violentos. Ele cria perturbações não violentas no controle e restrições que os sistemas de poder exercem sob nosso comportamento e interação cotidiana.

Analisando o trabalho de DiSalvo (2010), Markussen (2011) afirma que há um problema na sua abordagem: ela dá ênfase só às condições políticas de um artefato, ou seja, às possibilidades de

contestação para aqueles no poder. Segundo o autor, DiSalvo (2010) não trata sobre como os artefatos ativistas interferem diretamente na vida das pessoas. É isso o que Markussen (2011) propõe através da partilha do sensível de Rancière (2005).

Como dito anteriormente, para Markussen (2011), o design ativismo deve introduzir artefatos heterogêneos no campo da percepção e intervir diretamente no espaço urbano, por meio do engajamento ativo, da interação e de novas formas de habitar esse espaço. Assim, o design ativismo altera as condições da experiência urbana. Ainda que o trabalho de DiSalvo (2010) se restrinja à abordagem política do design ativismo, segundo Markussen (2011), ele nos ajuda a considerar os impactos evocados por práticas de design ativismo. Estes impactos consistem em: revelação, disputa e dissenso.

Por exemplo, o projeto *Million Dollar Block* revelou, questionou e desafiou as estruturas e condições do espaço urbano ao trazer outras perguntas e outro tipo de informação. Igualmente, DiSalvo (2010) argumenta que esses mapas criaram disputa e dissenso em referência à relação entre crime, espaço construído e políticas públicas; o impacto de mapas e artefatos e a cidade como uma série de relações entre pessoas e espaço.

A seguir, apresento um exemplo que Markussen (2011) traz à tona no seu texto, mostrando não só o design ativismo a partir do aspecto político, mas também a partir da intervenção e interação direta no espaço urbano e do engajamento das pessoas que habitam esse espaço. Na categoria de jardinagem e reciclagem, o autor mostra como o dissenso estético está presente como uma maneira de construir intervenções disruptivas por meio do design. O projeto Ecobox realizado pelo *Atelier d'architecture Autogérée* (aaa) na área *La Chapelle*, nos subúrbios de Paris, é uma mostra disso.

No projeto Ecobox, o *aaa* convidou os moradores de *La Chapelle* a planejar e construir jardins como uma tática para intervir em terrenos baldios. Esta área da cidade se caracteriza por problemas como dependência de drogas, desemprego e falta de infraestrutura cultural. Com o projeto Ecobox foram construídos jardins e áreas de interação social feitos de materiais recicláveis. Ao redor deles, foi construída uma parede com uma série de olhos mágicos que determinavam as condições de como as pessoas de fora olhavam para o que estava acontecendo dentro. Esta parede, segundo Markussen (2011), contestava os regimes visuais dominantes no espaço público, sugerindo uma reordenação das relações de poder entre diferentes grupos na sociedade. Usualmente, os moradores deste bairro são

perseguidos visualmente pelos policiais e as câmeras de segurança, por serem considerados imigrantes ilegais. Porém, o projeto Ecobox, explica Markussen (2011), virou essa relação de poder, dando aos moradores o controle em relação a quem e a como olha.

Para o autor, o projeto Ecobox é uma mostra de que o dissenso estético não tem a ver com atos que buscam a superação do poder. Ao contrário, são atos não violentos que desequilibram o controle e as restrições que os sistemas de poder exercem sob certos grupos da sociedade. Esse desequilíbrio do poder pode criar espaços que permitem novos processos de comunidade e a criação de identidade. O projeto Ecobox, ressalta o autor, não foi só um ato de design político, ele foi também um ato de prática estética “que mudou as condições da experiência urbana e forneceu meios de expressão para um grupo social de outro modo negligenciado” (MARKUSSEN, 2011, p. 2).

Do meu ponto de vista, assim como Rancièrè (2005) propõe, o Ecobox perturba formas socioculturalmente arraigadas de pertencer e habitar o mundo cotidiano, ou, neste caso, a cidade e o bairro. Ele o faz criando novos hábitos, como cultivar legumes, cozinhar e compartilhar com os amigos etc. Ele introduz novos sujeitos e objetos (moradores, jardins, múltiplos tipos de relações sociais etc.) no que Rancièrè chama de campo social da percepção. É uma maneira alternativa de que os indivíduos façam parte do ambiente público comum.

Ao longo desta seção, vimos como o design estabelece condições para incentivar a democracia. DiSalvo (2010) nos mostra como a tecnologia cria espaços de dissenso, revelação e contestação, começando com outro tipo de perguntas e visualizando dados que frequentemente não se visualizam. Por outro lado, Björgvinsson *et al* (2010) nos mostram ambientes que sustentam relações em longo prazo e criam uma grande rede de *stakeholders*. Os *Malmo Living Labs* também constituem espaços agonísticos, de contestação e dissenso, por um lado, trabalhando com processos de inovação democrática que não estão focados na hegemonia tecnocrática da inovação, como a proposta do Von Hippel (2005), porém na inovação social e na criação de relações. Por outro lado, trabalhando com ‘questões de interesse’ através da produção de ‘coisas’, e, portanto, equilibrando o foco na materialidade dos objetos com aqueles dos humanos e da sociedade.

Por último, Markussen (2011), partindo da obra de Rancièrè, nos convida a considerar a estética disruptiva do ativismo por meio de práticas de design não violentas, que coloquem em evidência e desequilibrem as estruturas de poder e o lugar e o comportamento que os

cidadãos normalmente deveriam seguir. Ele propõe a introdução de artefatos heterogêneos no espaço urbano que fomentem o engajamento ativo e novas formas de habitar esse espaço. Diferentemente dos dois primeiros autores, Markussen (2011) propõe contemplar a perspectiva estética do design ativismo, que nos ajuda a compreender as particularidades das intervenções políticas em design.



## TRÊS ANTROPÓLOGOS CONTEMPORÂNEOS

Neste capítulo, exponho as teorias de Arturo Escobar, Tim Ingold e Hirokazu Miyazaki, antropólogos que foram fundamentais para analisar meu trabalho e experiência com o Coletivo Santa Sem Violência. Estes antropólogos me deram as bases para pensar um design mais alinhado às esperanças e preocupações do grupo com o qual trabalhei em Santa Teresa.

Os principais temas abordados por cada um deles em suas obras – autonomia, correspondência e esperança – são explorados nas seções que compõem este capítulo. Escobar propõe um design autônomo, buscando escapar dos preceitos da modernidade e propondo os contornos do que seriam designs para o pluriverso. Ingold traz o conceito de correspondência para praticar e experimentar uma antropologia em tempo real. Miyazaki explora como a esperança pode ser percebida como uma perspectiva prospectiva para a antropologia aplicada à construção de relatos etnográficos. A seguir, apresento em detalhe cada um destes pensamentos.

### DO DESENVOLVIMENTO AO PLURIVERSO

Arturo Escobar é um destacado antropólogo colombiano, professor da Universidade da Carolina do Norte, em Chapel Hill, Estados

Unidos. Entre seus interesses de pesquisa se destacam a ecologia política, a antropologia do desenvolvimento e dos movimentos sociais na América Latina. Nos últimos 25 anos, ele tem colaborado com organizações afro-colombianas no Pacífico e no Estado do Norte do Cauca, Colômbia (ESCOBAR, 2016). Está preocupado com os pressupostos da modernidade e em como o design tem surgido a partir deles. Neste trabalho, Escobar foi fundamental para perceber o design por uma ótica latino-americana e tecer nossas aprendizagens, desde uma base decolonial. A seguir, faço uma resenha de suas teorias.

## Design e autonomia

Para Escobar, assim como foi mais intensamente para Victor Papanek nos anos 1970, grande parte do que se considera como design industrial implica em um uso excessivo de recursos e em uma grande destruição social e material. Ele afirma que “o design é fundamental para as estruturas de insustentabilidade que mantêm o mundo moderno contemporâneo” (ESCOBAR, 2016, p. 25, tradução minha).

Apesar dos contextos sociais destes dois pensadores serem diferentes, segundo Escobar, há continuidades entre ambos. A seu ver, assim como Papanek, muitos designers contemporâneos têm levado a sério a responsabilidade social do design, embora nem sempre com o empenho requerido. Para ele, seu livro *Autonomía y diseño* é parte desse compromisso.

Neste, ele esboça o conceito de design ontológico, partindo da identificação da associação do design à tradição racionalista e à epistemologia cartesiana. O design ontológico surge da ideia de que, ao desenvolver ferramentas ou objetos, estamos criando formas de ser. Apresenta este design “como um meio para pensar e contribuir à transição da hegemonia moderna de um mundo só a um pluri-verso de configurações sicionaturais” (ESCOBAR, 2016, p. 27, tradução minha).

Escobar apresenta diferentes discursos e iniciativas relacionadas a esta transição cultural e ecológica no Sul Global e no Norte Global. No Sul Global, especificamente na América Latina, identifica as lutas pelo bem viver, os direitos da natureza, as lógicas comunais e as transições civilizatórias. No Norte Global, ideias como o decrescimento, os comuns e a convivialidade. O argumento de Escobar é que esses

imaginários de transição podem construir marcos ou estruturas mais apropriados para uma reformulação ontológica do design.

Na parte final do livro, Escobar expõe a noção de design autônomo como uma abordagem do design ontológico em sintonia como o design para a transição, entendendo que a autonomia é a característica fundamental do vivo. Coloca, ainda, a autonomia no centro do design, propondo uma forma de pensar a relação entre o design, a política e a vida, e reformulando o comunal.

### **Do “desenvolvimento” ao pluriverso**

Um dos argumentos mais importantes do livro de Escobar é o passo do “desenvolvimento” ao pluriverso. Ele cita um documento das Nações Unidas que estabelece medidas para o desenvolvimento econômico de países “subdesenvolvidos”. O documento, criado em 1951 e chamado por ele de “o início da era do desenvolvimento” estabelece, entre outras coisas, que o progresso econômico rápido é impossível sem ajustes dolorosos, sem descartar filosofias ancestrais, sem a desintegração de velhas instituições sociais, etc. Qualifica esta visão como arrogante e como um projeto de design atrevido, afirmando que este é um design de eliminação, como diria Tony Fry.

Escobar se pergunta: pode ser detida esta máquina? Muitos críticos acreditam que não é possível seguir com a modernidade. Para a socióloga Claudia Von Werlhof (2015), citada por ele, tem que haver uma reconstrução da civilização em todo o planeta. Esta noção de mudança de civilização, explica, é considerada atualmente por teóricos, ativistas e povos indígenas.

Para Escobar, é importante que o design reconheça o transfundo da crise contemporânea ligada ao patriarcado e à modernidade ocidental, pois estes processos são realidades históricas ativas no presente. O isolamento da história para o design, a seu ver, inibe a compreensão das trajetórias temporais nas quais ele participa.

### **Outros mundos são possíveis**

Escobar se pergunta: “O design pode se soltar de seu enraizamento nas práticas modernistas de insustentabilidade e desestruturação, e se reorientar em direção a outros compromissos, práticas, narrativas

e atuações ontológicas?” (ESCOBAR, 2016, p. 39, tradução minha). Existem exemplos no continente americano como os zapatistas, no México, que desejam um mundo onde caibam muitos mundos, o povo Nasa, na Colômbia e os Mapuche, no Chile. Estas manifestações demonstram que outros mundos são possíveis.

Na academia, explica Escobar, o teórico australiano Tony Fry discute os efeitos desfuturizantes do design moderno, ou seja, a contribuição do design moderno às condições de insustentabilidade que eliminam múltiplos futuros possíveis. Ele escreve: “Por isso é importante recuperar nossa capacidade para imaginar futuros, para o qual propõe uma transição, desde o iluminismo a um novo horizonte de “sustentamento”, uma nova era capaz de alimentar formas relacionais de ser-no-mundo que confrontem a ontologia de desfuturização” (ESCOBAR, 2016, p. 41, tradução minha).

Os teóricos de design Anthony Dunne e Fiona Raby também defendem práticas coletivas de design que discutam como poderiam ser as coisas. Eles chamam esta prática de Design Especulativo. Essa característica especulativa do design abre possibilidades a formas alternativas de fazer o mundo, ou seja, “ao multiverso de mundos que poderia ser nosso mundo” (DUNN; RABY, 2013, p. 160 *apud* ESCOBAR, 2016, p. 41, tradução minha).

Escobar ressalta que explorar a relação entre o design e o futuro estende as capacidades políticas do daquele, isto é, a de ampliar a gama de possíveis formas de ser, através de nossos corpos, espaços e materialidades.

## Uma relação entre design e antropologia

Em *Autonomía y diseño*, Escobar propõe uma relação do design e da antropologia que

permita reorientar o design sobre a base de preocupações antropológicas [...] ou seja, infundir o design com a perspectiva da multiplicidade de formações onto-epistêmicas (ou mundos) dentro das quais, com frequência, tem lugar o trabalho antropológico (tradicionalmente entendidas como comunidades nativas) (ESCOBAR, 2016, p. 72, tradução minha).

Em outras palavras, sob minha perspectiva, Escobar propõe suscitar um design a partir da multiplicidade de mundos vivida e

reclamada pelas comunidades que frequentemente são consideradas “nativas”. Na América Latina, múltiplas comunidades lutam pela defesa e pela reconstituição do território. Estas lutas podem ser percebidas como pluriversais, quer dizer, como disputas pela coexistência de múltiplos mundos. O autor coloca quatro exemplos localizados na Colômbia.

O primeiro exemplo provém do Pacífico colombiano, perto da cidade de Tumaco. Nesta zona, desde os anos 1980, muitos mangues têm sido destruídos para dar espaço a cultivos de dendezeiros e camarões. Em 1970, os dendezeiros eram inexistentes na região, porém, na década de 1990, já havia 30 mil hectares de terra cultivada e àquela época se pensava em duplicar a área. Escobar explica que este monocultivo tem substituído os mundos diversos, heterogêneos e entrelaçados dos bosques e as comunidades que neles vivem.

Esta substituição violenta se baseia em uma ontologia dualista de dominação humana sobre a natureza. As plantações apagam uma relação mantida com e pelo mundo dos bosques. O mesmo acontece com os cultivos industriais de camarões. Escobar explica que esta é uma indústria muito contaminante e destrutiva e, por isso, outro claro exemplo de ocupação ontológica. Nos mangues, há uma lógica rizomática nas tramas que neles se formam. O apetite insaciável de um mundo dentro do mundo nega aos mangues a possibilidade de existir como tal.

O segundo exemplo provém da comunidade afrodescendente de La Toma, localizada ao norte do departamento do Cauca, ao sul da cidade de Cali, Colômbia. Esta comunidade tem travado uma luta com a mineração ilegal por mais de cinco anos. Isso tudo acontece em um contexto de dominação e resistência. A comunidade tem estado continuamente nesse território (desde o século XVII) e é um exemplo do que os ativistas chamam de ancestralidade. Ancestralidade, não como um apego intransigente ao passado, senão como uma memória viva ligada à capacidade de imaginar um futuro diferente.

Entre os dias 17 e 27 de novembro de 2014, vinte e duas mulheres marcharam desde o norte do Cauca até Bogotá, uma distância de 444 km. Elas protestavam contra a mineração ilegal de ouro que se leva a cabo em seus territórios apesar dos acordos assinados com o governo, em 2009, para detê-la. Quando chegaram à fria Bogotá, a indiferença e a burocracia do Ministério do Interior fizeram com que ocupassem o prédio onde este fica por duas semanas, apesar das ameaças de desalojamento forçado. Por fim, assinaram um novo acordo com o governo.

Em janeiro de 2015, perceberam que os acordos não iriam ser cumpridos. Assim, em abril de 2015, Francia Márquez, umas das líderes da caminhada, escreveu duas cartas: uma para o governo e outra para o público em geral. Na primeira, falava do amor ao território e da autonomia presente em suas vidas, que faz com que não se coloquem como vítimas. Esta carta, escrita em meio ao processo de paz no país, continha uma acusação direta ao Plano Nacional de Desenvolvimento do governo que tinha entre seus pilares a mineração. Ela afirmou que este modelo só pode gerar fome, miséria e guerra, e que a paz não era possível sem transformá-lo, assim como as condições para a autonomia dos povos. Nunca poderá haver paz, escreveu na segunda carta, se o governo não é capaz de gerar vida, limitando-se a colocar como prioridade os interesses das transnacionais e não a vida de todos os seres.

O terceiro exemplo provém dos povos Nasa e Misak, localizados no norte do Departamento de Cauca. Esta luta começou desde a época da colônia e tem se intensificado com a conformação de diversas organizações indígenas regionais. Tais comunidades lutam por recuperar seus territórios ancestrais que têm sido perdidos graças à expansão da pecuária e dos cultivos de cana-de-açúcar. Sua estratégia se foca em recuperar suas terras para “recuperar tudo” (ESCOBAR, 2016, p. 90, tradução minha).

O quarto exemplo provém das comunidades indígenas Kogui, Arhuaco, Wiwa e Kankuamo, da Sierra Nevada de Santa Marta, no norte do país. Segundo o autor, elas têm mantido uma luta lúcida e radical pelo reconhecimento de seus direitos e territórios, por muitas décadas. De acordo com Escobar, nestes grupos encontramos também uma noção dos territórios como entes vivos com memórias, onde se exerce uma territorialidade e se articulam diversas relações. Na figura 11, vemos a localização das comunidades mencionadas nestes exemplos.

Nestes exemplos, vemos como as formas de pensar, ser e fazer destas comunidades contrastam com as formas euro-latinoamericanas modernas. É por isso que “podem ser vistos como instâncias de insurgência epistêmica, econômica e cultural, pois [...] buscam preservar práticas ancestrais de diferença econômica, ecológica e cultural, embora orientadas para sua futura sobrevivência como mundos particulares que são” (ESCOBAR, 2016, p. 92, tradução minha). Não são os únicos pois, no mundo, existem inúmeras comunidades que estão em luta pelo território, resistindo ao apagamento de seu passado e futuro.



**FIGURA 11:** Algumas comunidades em luta pelo território na Colômbia

**FONTE:** Elaborado pela autora.

Desta maneira, Escobar propõe uma abordagem político-ontológica para o design que permita imaginar caminhos para sua própria prática que contribuam à defesa de territórios e culturas. Esta abordagem é chamada por ele de design autônomo. A seu ver, pensar novos caminhos requer abandonar epistemologias ocidentais e abraçar configurações epistêmicas relacionadas às diversas ontologias relacionais de mundos em luta.

## Design ontológico

Para entrar no design autônomo que Escobar propõe, temos que entender primeiramente o conceito de design ontológico. Por que pensar em um design ontológico? – pergunta o autor. A resposta é que *el diseño, diseña* ou como se diria em português: “o design projeta”. Este é um duplo movimento, nós criamos o mundo e o mundo nos cria. Isso quer dizer, afirma ele, que quando criamos ferramentas estamos criando formas de existir. O problema com o design moderno “é que [ele] tem estruturado a insustentabilidade como forma dominante de ser” (ESCOBAR, 2016, p. 129, tradução minha).

Para Escobar (2016, 2018a), o design surge de uma tradição racionalista na qual se privilegia a razão e não a emoção, e onde o mundo se reduz a fórmulas, algo que não tem muito sentido. De acordo com

ele, esta tradição racionalista pode ser vista como o que se chama em filosofia de dualismo ontológico, afirmando que

a cultura ocidental tem se construído em termos de umas premissas de que o mundo está separado em entes binários: natureza / cultura, humano / não-humano, vivo / morto, orgânico / inorgânico, razão / emoção. Em todas as partes onde olhemos, há um dualismo, porém a vida não é assim, é um fluxo contínuo ou um pluralismo (ESCOBAR, 2018a, tradução minha).

No livro, Escobar (2016) apresenta e sintetiza concepções do design ontológico e destaca algumas de suas características. Em primeiro lugar, enfatiza a rejeição ao cartesianismo, seja na ideia de um mundo feito de um único mundo, seja no pensamento de que há sujeitos autônomos que enfrentam objetos independentes. Para ele, tudo isto se substitui por uma ontologia na qual os seres humanos não descobrem o mundo, porém o constituem.

Além disso, o design ontológico vai além da divisão sujeito/objeto. Escobar expõe que privilegia modos de ser-no-mundo para além do humanismo, do niilismo e do antropocentrismo centrado na razão. O design ontológico, segundo ele, tem como objetivo contribuir para um novo entendimento relacional do material. Isto implica uma renovada atenção à prática, uma recuperação da agência das coisas, sua materialidade vibrante, a diferença do caráter inerte dos objetos; uma realocização do material no metabolismo da economia (produção e consumo); e uma reintegração do design dentro de temas localizadas mais amplas.

## O design autônomo e a realização do comunal

Partindo de exemplos de determinação de defesa e criação de mundos em todo o continente – como o dos zapatistas de Chiapas, o das comunidades autônomas de Oaxaca (México), o dos Nasa na Colômbia e o dos Mapuche no Chile, Escobar afirma que é favorável à criação de uma agenda de design a partir do espaço teórico-político das lutas sociais. Ele afirma que as noções de autonomia e comunidade, junto com a reelaboração de formas comunais de saber-ser-fazer poderiam construir as bases para um novo pensamento de design. Estas manifestações de múltiplas vontades coletivas, explica, manifestam a convicção de que outro mundo é possível.

Escobar sugere a possibilidade de um design ontologicamente concebido para e a partir da autonomia. É possível desvincular o design das práticas modernistas não sustentáveis e desfuturizantes e reorientá-lo em direção a outros compromissos ontológicos e realizações?

## Autonomia biológica e no domínio social

Escobar traz à tona a teoria da autonomia biológica dos biólogos e filósofos chilenos Francisco Varela e Humberto Maturana que trata da organização do vivo. Para estes, o caráter essencial deste é ter uma organização autônoma que permita uma efetividade operativa. Chamam essa organização de *autopoiese*, pois como propõem, os seres vivos estão continuamente se autoproduzindo.

Escobar pensa esta organização como um sistema de relações entre os componentes cuja interação contínua produz uma unidade. É importante que todos os seres vivos mantenham essa organização, pois, de outra forma, poderiam se desintegrar. Os sistemas autopoieticos são totalidades que se relacionam com o entorno através do “acoplamento estrutural”. Isto quer dizer que a relação com o entorno é ditada pela organização da unidade ou seu sistema básico de relações.

Assim é como Escobar define, através de Varela e Maturana, a autonomia biológica. Vinculando o sistema de autonomia com os movimentos sociais e o design, ele explica que a autonomia tem se intensificado na América Latina, principalmente entre os povos indígenas, com a irrupção do zapatismo e seu grito: “*ya basta!*”. Nesta, expõe, o reclame pela autonomia implica em uma forma diferente de governo, ancorada na vida da sociedade em harmonia com outros povos e culturas.

Para ele, a autonomia descreve situações nas quais as comunidades se relacionam entre si e com outros (como o Estado), mediante um acoplamento estrutural com a conservação da autopoiesis da comunidade. Citando o ativista mexicano Gustavo Esteva, distingue três situações relacionadas às normas que regulam a vida social de uma coletividade.

- *Ontonomia*: quando as normas são estabelecidas através de práticas tradicionais, são endógenas e específicas ao lugar, e

se modificam historicamente através de processos coletivos integrados.

- *Heteronomia*: quando as normas são estabelecidas por outros (através de um conhecimento especialista e das instituições), são consideradas universais e se modificam através da negociação política e da deliberação racional.
- *Autonomia*: quando se criam as condições que permitem a mudanças das normas por dentro ou a capacidade de mudar as tradições, tradicionalmente. Ela poderia implicar a defesa de algumas práticas, a transformação de outras e a invenção de novas práticas.

No contexto dos povos indígenas e afrodescendentes na Colômbia, a autonomia é um processo cultural, ecológico e político que implica suas próprias formas de existência e tomada de decisões.

Escobar cita o pensamento do povo Nasa: “Quando paramos de ter nossas próprias propostas, acabamos negociando as dos outros. Quando isso acontece, não somos mais nós: são eles; nos tornamos parte de um sistema global de crime organizado” (tradução minha). A seu ver, esta declaração mostra um desfaseamento contínuo entre a autonomia e a heteronomia, no que diz respeito às relações entre os movimentos sociais e o Estado. Para ele, a autonomia absoluta não existe na prática, servindo como um horizonte teórico e político que guia a prática política e a prática do design.

A autonomia, a partir dos povos indígenas da América Latina, implica uma condição ontológica de ser comunal, explica. Ele chama esses movimentos sociais de “sociedades em movimento” ou “mundos em movimentos”, devido à sua longa história de insurreição. Esta condição da autonomia surge como uma resposta à conjuntura atual de destruição de mundos comunais por parte da globalização neoliberal. O objetivo destes movimentos autônomos não é visto como uma “mudança do mundo”, mas como a criação de novos mundos, o estabelecimento de novas bases para a vida social.

Apesar de a autonomia ter uma dimensão territorial forte, como é o caso dos movimentos indígenas e camponeses, para Escobar, isto também se aplica a todo tipo de território, de diferentes maneiras. Por exemplo, no movimento de desempregados na Argentina em 2001, o exercício da autonomia incluiu também a criação de novas formas de vida: creches, hortas urbanas, clínicas gratuitas, a reestruturação de escolas públicas e a recuperação e a autogestão de fábricas abandonadas. Isso quer dizer que implicou na “criação

de espaços não capitalistas e de novas formas de territorialidade” (ESCOBAR, 2016, p. 200, tradução minha).

Nesses movimentos urbanos, ressalta, pode-se ver a interação entre a organização territorial, as identidades coletivas e a criação de novas formas de vida que, frequentemente, estão no núcleo da autonomia. Para ele, a autonomia “é uma teoria e prática da interexistência e o inter-ser, um design para o pluriverso”. (ESCOBAR, 2016, p. 201, tradução minha)

## O comunal

Escobar ressalta que, quando se fala em comunidade, usam-se vários sentidos: comunalidade, o comunal, o popular-comunal, as lutas pelos comuns, o comunitismo (ativismo comunitário), etc. E *Autonomía y diseño*, ele usa o “comunal” ou as lógicas comunais para abranger este leque de conceitos.

Cita também a antropóloga mexicana Raquel Gutierrez, que faz uma distinção de dois modos contrastantes de organização do social: tramas comunitárias versus coalizões de corporações transnacionais. Por tramas comunitárias Gutierrez se refere à

multiplicidade de mundos humanos que povoam e engendram o mundo sobre diversas normas de respeito, colaboração, dignidade, amor e reciprocidade, e que não estão completamente submetidos à lógica da acumulação do capital, embora sejam frequentemente atacados e subjugados por ela (GUTIERREZ, 2012, p. 3 *apud* ESCOBAR, 2016, p. 203, tradução minha).

Segundo a própria autora, as tramas comunitárias são as diversas e enormemente variadas configurações coletivas humanas que dão sentido e povoam o espaço sacionatural. Para Escobar, embora os modos de organização estejam misturados ou entreverados, as coalizões de corporações transnacionais sempre tentam permear, incorporar ou destruir as tramas comunitárias.

Na América Latina e, mais fortemente, na Bolívia, têm havido lutas e insurreições indígenas contras as reformas neoliberais. Alguns críticos consideram estas insurreições como parte de um mundo indígena-popular em movimento, fruto de uma sociedade diferente do liberalismo, uma verdadeira fratura do paradigma liberal e uma mostra de formas de organização não capitalistas e não liberais. Este tipo

de organização, segundo Escobar, inclui assembleias deliberativas para a tomada de decisões, a horizontalidade nas organizações e a rotação de obrigações.

Segundo ele, na economia comunal, tal como é praticada por grupos indígenas, os recursos naturais, a terra e os meios de trabalho são de propriedade coletiva, embora sejam distribuídos e utilizados de forma privada. Tudo está controlado pela coletividade e isso implica em direitos e obrigações. Na dimensão política, o poder não está ancorado em um indivíduo, mas na coletividade. O representante manda porque obedece.

A autonomia, ele afirma, não se baseia no desenvolvimento impulsionado pelo Estado com o argumento de “necessidades” e “soluções” baseadas no mercado, mas se fundamenta em formas de aprendizagem, sanação, vivenda, produção, trabalho agrícola, etc. que são mais livres dos mandatos e regulações heterônomas. Além disso, a autonomia requer uma organização que tenda a ser horizontal porque o poder não se delega nem opera sobre a base da representação. Pelo contrário, a autonomia promove alternativas de poder através de formas autônomas de organização, como as assembleias comunais na Bolívia e a rotação de obrigações.

Por outro lado, a autonomia busca o diálogo intercultural com outros povos em condições de igualdade epistêmica e social. Isso não significa o isolamento, pelo contrário, significa a criação de alianças com outros grupos em luta. O processo de fazer alianças é chamado pelo povo Nasa de “caminhar a palavra”, sendo entendido como a “necessidade de fazer visível, denunciar e tecer conhecimentos, resistências e estratégias de maneira coletiva com outros movimentos” (ESCOBAR, 2016, p. 207, tradução minha).

Essas alianças ou entrelaçamentos, apesar de estarem sendo feitos em ambientes muito hostis e violentos, podem ir se juntando, como pequenas ilhas de tentativas de autonomia, para dar forma a continentes renovados, afirma Escobar que, então, pergunta: pode o design contribuir para essa realização pluriversal e comunal?

## Design autônomo

O design autônomo, segundo Escobar, deriva dos seguintes pressupostos: (1) toda comunidade pratica o design de si mesma; (2) toda atividade de design deve começar com a premissa de que toda pessoa no coletivo é praticante de seu próprio saber; (3) o que a

comunidade projeta, em primeira instância, é um sistema de pesquisa e uma aprendizagem sobre si mesma; (4) cada processo de design implica em um enunciado de problemas e possibilidades que permite ao designer e ao grupo decidir coletivamente sobre alternativas de ação; (5) este exercício pode envolver a construção de um modelo do sistema que gera o problema de preocupação comunal e, ante este modelo, podemos nos perguntar o que podemos fazer ao respeito.

Referindo-se ao primeiro ponto, Escobar (2018a) enfatiza sua importância porque com o chamado desenvolvimento acontece o oposto (informação verbal)<sup>1</sup>. Por exemplo, o desenvolvimentista especialista impõe o conhecimento a pessoas que supõe serem ignorantes. Para ele, esta é uma atitude arrogante. Um especialista de Bogotá, continua que aprendeu agronomia chega às comunidades camponesas falando para as pessoas que elas não sabem cultivar, querendo lhes ensinar como fazer isso de uma maneira tecnicada. A seu ver, isso faz um pouco de sentido, mas, ao mesmo tempo, não faz sentido algum.

Falando especificamente sobre a comunidade La Toma, localizada no departamento Cauca, Colômbia, ele coloca um exemplo, se referindo ao terceiro ponto. Em sua luta contra a mineração ilegal, aquela comunidade se reúne, conversa, busca contatos, etc. Desta maneira, explica, eles estão projetando um sistema de pesquisa e aprendizagem sobre si mesmos, ao redor de um problema (Ponto 3) que, nesse caso, é a mineração ilegal.

Sobre o quinto ponto, Escobar (2016) esclarece em uma nota de rodapé que talvez a melhor palavra não fosse “modelo”, devido à sua relação com a tradição racionalista e que, na medida em que os designers, pesquisadores ou mesmo a comunidade se distanciam das metodologias cartesianas, mais envolventes tornam-se as conversas e discussões comunitárias. Este tipo de conversa se dá frequentemente em assembleias ou nas reuniões políticas e são consideradas, para alguns planejadores, como uma perda de tempo.

Sobre o quarto ponto, Escobar explica que, a partir da formulação coletiva do problema, devemos nos perguntar o que podemos fazer a respeito. Ele lembra que as enunciações de problemas é um processo político porque pode esconder interesses. A solução pode beneficiar alguns e prejudicar outros. É importante perguntar por

1 “Apresentação do livro *Autonomía y diseño*”, palestra de Arturo Escobar exibida no canal MAEID, Universidad de Caldas, Popayán, no dia 07/12/2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=3xrLM7fP6UU&t=3213s>> Acesso em: 4 out 2018a.

que isso é visto como um problema até que os valores implícitos nele se tornem explícitos.

Como características adicionais do design autônomo, Escobar enumera as seguintes. O design como orientação autônoma:

- Tem como objetivo a realização do comunal.
- Acolhe a ancestralidade e a “futuralidade”.
- Privilegia as formas de organização não patriarcais, não liberais, não centradas no Estado e não capitalistas.
- Cria espaços propícios para os planos de vida das comunidades e para a criação de sociedades conviviais.
- Considera a articulação da comunidade com atores sociais e tecnologias heterônomas, desde a perspectiva da preservação e do fortalecimento da autopoiesis da comunidade.
- Leva a sério os imperativos do design de transição de construção de lugar, realocização, atenção renovada à materialidade e aos não humanos e à criação de organizações colaborativas intepistêmicas.
- Presta atenção no papel dos comuns na realização do comunal. Elabora meios eficazes para “marginalizar a economia” e potencializar economias diversas, economias sociais e solidárias e economias não capitalistas.
- Articula-se com as tendências em direção ao bem viver e aos direitos da natureza e com tendências similares em outros lugares.
- Fomenta aberturas pluriversais para o florescimento da vida no planeta.
- Pensa profundamente e cria espaços para o fortalecimento da conexão entre a realização do comunal e a Terra.
- Dá esperança à rebelião atual dos humanos e não humanos em defesa dos princípios da vida relacional.

Escobar afirma que o design autônomo pode ser considerado como uma resposta ao impulso para a criação de novas formas de vida que surge das lutas, das formas de contrapoder e dos projetos de vida das ontologias relacionais e comunais ativadas politicamente. Ele admite que sua proposta seja muito ambiciosa para qualquer imaginário teórico-político, porém, a seu ver, o que está em jogo não é como são as coisas e, sim, como poderiam ser.

Fazendo referência a grupos urbanos modernos sempre em movimento, Escobar afirma que o imperativo histórico é claramente

o da recomunalização e reterritorialização: “Precisamos imaginar novos territórios de existência e novas formas de ser em comunidade, muitos deles sem precedentes, apropriados à era do desenraizamento e à deslocalização” (ESCOBAR, 2016, p. 226). Para ele, não somos indivíduos, mas existimos como nós ou grupos em rede de relações e o comunal é o nome que dá a essas tramas e tecidos de relações entre os quais existimos.

Ao longo deste subcapítulo, é possível perceber o convite que Escobar traz para o design. O design autônomo busca escapar dos preceitos da modernidade, baseando-se em pensamentos e práticas relacionais de comunidades indígenas e camponesas latino-americanas. No capítulo 4, relacionarei estas ideias a meu engajamento com o Coletivo Santa Sem Violência.

## **EM CORRESPONDÊNCIA COM O MUNDO**

Tim Ingold é um destacado antropólogo britânico, professor da Universidade de Aberdeen na Escócia. Entre seus interesses de pesquisa, se encontram a antropologia ecológica, a percepção do ambiente, a tecnologia, a arte, a arquitetura e o design. Em seus livros, palestras e aulas, ele propõe outros caminhos para a antropologia, para a ciência e, em termos gerais, para a forma como percebemos o mundo. Assim como outros autores, está preocupado com a catástrofe a que o ser humano moderno tem nos levado e sugere formas para estabelecer uma correspondência com o mundo, de tal maneira que possamos continuar por caminhos mais sustentáveis. Neste trabalho, Ingold e vários dos pesquisadores que trabalham com ele têm sido fundamentais para pensar o design e para continuar propondo sua aproximação com as ciências sociais.

### **Derrubando o modelo hilemórfico de Aristóteles**

Ingold propõe “restaurar a vida num mundo que tem sido efetivamente morto” (INGOLD, 2012a, p. 26). No artigo “Trazendo as coisas de volta à vida”, ele busca derrubar o modelo hilemórfico de Aristóteles e substituí-lo “por uma ontologia que dê primazia aos processos de formação, em vez do produto final, e aos fluxos e transformações dos materiais, em vez dos estados da matéria” (Idem, p. 26).

O artigo tem como objetivo diferenciar as noções de objeto e coisa, vida e agência, materiais e materialidade, improvisação e abdução, e rede e malha. Este último par faz relação à teoria ator-rede, exposta, principalmente, por Bruno Latour, da qual trataremos mais adiante.

Falando em objetos e coisas, Ingold, a partir de uma visão heideggeriana, manifesta que os objetos, diferentemente das coisas, se colocam diante de nós como fatos consumados. A coisa, por sua vez, “é um acontecer, ou melhor, um lugar onde vários acontecimentos se entrelaçam. Observar uma coisa não é ser trancado do lado de fora, mas ser convidado para a reunião. Nós participamos [...] na coisificação da coisa em um mundo que mundifica” (Idem, p. 29). Ou seja, diferentemente dos objetos, que estão contidos numa superfície e fechados para o exterior, a coisa tem o caráter de um nó

cujos fios constituintes, longe de estarem nele contidos, deixam rastros e são capturados por outros fios em outros nós. Em uma palavra, as coisas vazam, sempre transbordando das superfícies que se formam temporariamente em torno delas (Idem, p. 29).

Referindo-se a uma árvore, Ingold pondera que ela não é um objeto, mas certo agregado de fios vitais ou um parlamento de fios, uma “árvore-no-ar”, considerando que reage às correntes de vento, que seus galhos se balançam e suas folhas farfalham.

Por outro lado, James Gibson<sup>2</sup> (1989), psicólogo estadunidense, acredita que um ambiente se torna habitável quando tem objetos. O chão, para Gibson, é a superfície fundamental de todos, marca a interface entre o céu e a terra, como se não houvesse troca entre eles. Ingold discorda dele, dizendo que “o mundo aberto pode ser habitado justamente porque, onde quer que haja vida, a separação da interface entre a terra e o céu dá lugar a uma mútua permeabilidade e conectividade” (Idem, p. 31). Quer dizer que “não se pode falar da terra sem pensar no céu e vice-versa” (Idem, p. 32). Quando as coisas estão vivas, elas vazam. As coisas se movem e crescem, não porque têm agência, mas porque estão vivas. Como ele disse, “tomar a vida das coisas pela agência de objetos é realizar uma dupla redução: de coisas a objetos e de vida a agência. A fonte dessa lógica reducionista é o modelo hilemórfico” (Idem, p. 34).

2 James Gibson (1904-1979) é considerado um dos psicólogos mais importantes no campo da percepção visual. O termo *affordance*, criado por ele, a partir do verbo *afford*, que significa “propiciar”, “oferecer”, “suprir”, faz referência às possibilidades de ação que os objetos oferecem (KASPER, 2007).

Referindo-se aos materiais e à materialidade, Ingold recorre a Gilles Deleuze e Félix Guattari que insistem que onde quer que encontremos matéria esta é uma “matéria em movimento, em fluxo, em variação” (DELEUZE e GUATTARI, 2004, p. 451 *apud* INGOLD, 2012a) e a consequência é que “essa matéria-fluxo só pode ser seguida” (Idem, p. 35). O que Deleuze e Guattari chamam de *matéria-fluxo*, Ingold chama de *material*, que, por sua vez, difere de *materialidade*. Esta reproduz a divisão entre a matéria e a forma, em vez de ser colocada em questão e impede os materiais ativos da vida. Não há materiais tão resistentes, segundo ele, que possam resistir para sempre aos efeitos da erosão e do desgaste. É necessário muito esforço e vigilância para manter as coisas intactas, sejam elas materiais ou pessoas.

Ingold continua o texto diferenciando improvisação e abdução, com a intenção de reverter a tendência de se ler a criatividade de trás para frente: “Começando pelo resultado na forma de um objeto novo e traçando-a, através de uma sequência de condições prévias, a uma ideia sem precedentes na mente de um agente” (Idem, p. 37). Essa leitura de trás para frente foi chamada pelo antropólogo Alfred Gell de “abdução da agência”. Para Ingold, o trabalho de um artista não é reproduzir uma ideia preconcebida, “mas juntar-se a e seguir as forças e os fluxos dos materiais que dão forma ao trabalho [...] A criatividade de seu trabalho está no movimento para frente, que traz à tona as coisas. Ler as coisas “para frente” implica um enfoque não na abdução, mas na improvisação” (Idem, p. 38).

Improvisar, para Ingold, é “seguir os caminhos do mundo à medida que eles se desenrolam e não conectar, em retrospecto, uma série de pontos já percorridos” (Idem, p. 38). Para ele, “a vida está sempre em aberto: seu impulso não é alcançar um fim, mas continuar seguindo em frente. A planta, o músico ou o pintor, ao seguirem em frente, “arriscam uma improvisação” [...]. A coisa, todavia, não é só um fio, mas certo agregar de fios da vida” (Idem, p. 38). Isso é chamado por Deleuze e Guattari de *hecceidade*.

Para encerrarmos com os temas que Ingold aborda no texto, este sugere que é essencial fazer uma distinção entre *linhas de fluxo da malha* e *linhas de fluxo da rede*. O termo “malha” foi tomado de empréstimo por Ingold da filosofia de Henri Lefebvre. Ele faz uma analogia das redes de comunicação com os fios de uma teia de uma aranha que “não conectam pontos ou ligam coisas [...]. Eles são linhas *ao longo das quais* a aranha vive” (Idem, p. 40, grifo meu). Explica que o termo *actor-network* (“ator-rede”) foi a tradução para o inglês de *acteur-réseau*, o que deu ao termo um significado que

não era o pretendido. Segundo Latour (1999, *apud* Ingold, 2012a), o atributo definidor da rede é sua conectividade, mas o termo *réseau*, afirma Ingold, “pode se referir tanto a ‘rede’ (*network*) como a ‘tecer’ (*netting*) – tecer uma malha [...] ou a teia de uma aranha” (Idem, p. 40). Os fios de uma teia de aranha não conectam pontos como se faz numa rede. A teia da aranha é como se fosse uma extensão do corpo da aranha que ela mesma vai criando, na medida em que vai se movimentando. A linha da mosca, que é capturada pela aranha, e a linha da aranha se desenrolam em um processo contrapontual, afirma Ingold (2012a), uma correspondendo à outra. A teia possibilita a relação da aranha com a mosca, mas elas não são linhas de interação. Em vez de “entre”, são relações “ao longo de”.

Com este texto, percebemos como Ingold propõe seguir as linhas de vida em lugar de reproduzir ou trabalhar com ideias preconcebidas ou intenções. Seguir estas linhas significa juntar-se com<sup>3</sup> as coisas e fazer parte de um mundo que mundifica e que está em um contínuo fluxo, transformação, permeabilidade e troca. As coisas, incluindo as pessoas, vazam porque têm vida. Elas são emaranhadas nos quais vários acontecimentos se entrelaçam, dando forma a uma malha, uma textura, que é a história do mundo. A improvisação, ligada estreitamente com a criatividade, consiste nisso, em seguir aqueles fluxos, em vez de conectar em retrospecto uma série de pontos já percorridos.

Estes conceitos que Ingold desenvolve servem como base para entender outros textos de sua autoria. Por isso comecei com eles. Aqui ele mostra o pensamento de alguns autores-chave que embasam seu trabalho, como Paul Klee, Martin Heidegger, Gilles Deleuze e Félix Guattari. Ele propõe uma forma de perceber e de se relacionar com o mundo, derrubando pressupostos que têm sido afincados no pensamento ocidental desde Aristóteles. Em seguida, entraremos no conceito de correspondência, mas não sem antes nos aprofundar na forma como Ingold percebe a vida social.

## A vida social como anêmonas e polvos no mar

Para falar sobre a vida social, Ingold (2016) cita o antropólogo francês Marcel Mauss (1954), para quem a vida social se caracteriza pela

3 Gramaticalmente, a forma correta em português seria “unir-se às coisas”, mas, precisamente, Ingold está propondo exatamente o oposto. Por esta razão, a ideia de conexão sugerida pela preposição “a”, é substituída pela preposição “com”, porque esta última sugere companhia, um andar juntos.

fluidez e não pela solidez. O próprio impulso que a mantém fluindo é o dar e o receber das vidas que se tornam responsivos entre si. Para presenciar a totalidade dos fenômenos sociais, afirma Mauss, temos que perceber as pessoas em movimento, como quando percebemos polvos e anêmonas no mar. Com esta metáfora, este reafirma o que já tinha dito no *Ensaio sobre a dádiva* (1925): as vidas se ligam e se atraem em interpenetrações duradouras.

Segundo Ingold, Mauss mostra como o presente que uma pessoa dá a outra é incorporado em seu próprio ser e permanece completamente unido à pessoa que dá. Esta interpenetração pode durar tanto quanto dure esse entregar e receber. É como se as vidas estivessem vinculadas umas às outras, como quando duas pessoas se dão as mãos. Nesse mundo fluido, aponta, “todo ser tem que encontrar um lugar para si mesmo, enviando ramificações que possam prendê-lo aos outros. Assim, agarrando-se uns aos outros, os seres se esforçam para resistir à corrente que os varreria de outra maneira, mas no meio da qual são gerados indefinidamente” (INGOLD, 2016, p. 10, tradução minha).<sup>4</sup>

Entendendo as dinâmicas da vida social como o entrelaçamento de anêmonas e polvos no mar, Ingold percebe cada ser vivo como uma linha ou um conjunto de linhas que se enredam umas com outras. Como já tínhamos mencionado antes, o resultado desse emaranhado é o que ele chama de *malha* e as interpenetrações ele chama de *nós*. Para ele, desatar um nó não significa uma desarticulação, nem uma decomposição, nem uma quebra das coisas em pedaços. É antes uma liberação ou rejeição na qual as linhas, uma vez unidas, seguem caminhos separados. A filiação, quer dizer a relação pai/filho, por exemplo, é, a seu ver, um processo de transformação, no qual “o filho continua a vida de seus pais, enquanto diferencia progressivamente sua vida daquela que a engendrou. Filiação não é uma conexão de pai e filho, mas uma conexão de pai *com* filho” (Idem, p. 14, tradução minha).<sup>5</sup>

Ingold considera que essa diferenciação entre *com* e *e* é importante porque “a vida social não é a articulação, mas a correspondência de

4 “Every being has to find a place for itself by sending out tendrils that can bind it to others. Thus hanging on to one another, beings strive to resist the current that would otherwise sweep them asunder, but in the midst of which they are nevertheless endlessly generated” (INGOLD, 2016, p.10).

5 “The child carries on the life of its parent while progressively differentiating its own life from that which engendered it. Indeed, filiation is not the connection of parent and child so much as the life of parent with child”.

seus constituintes” (Idem, p. 14, tradução minha).<sup>6</sup> Eles têm uma relação contrapontual e não aditiva. Como ele já discutiu em outros textos, as linhas de cada ser vivo se entrelaçam como linhas melódicas em contraponto, como as diferentes melodias de um quarteto de cordas.

A correspondência neste sentido, Ingold aponta, “é o processo pelo qual seres ou coisas literalmente respondem uns aos outros ao longo do tempo, por exemplo, na troca de letras ou palavras numa conversação, de presentes ou mesmo, em dar as mãos” (Idem, p. 14, tradução minha).<sup>7</sup> A seguir, analisarei o conceito de *correspondência*. Primeiramente, entendendo sua diferença com *interação* e, logo depois, através dos três princípios que Ingold propõe: o princípio do hábito, o *agencing*, e a atencionalidade.

## Correspondência

Em vários de seus textos Ingold propõe uma concepção da antropologia como uma disciplina correspondente e não representacional. Mas o que significa correspondência?

Uma das coisas que vem à minha mente, quando penso em correspondência é a troca de cartas entre duas pessoas. Às vezes, as pessoas se referem às próprias cartas como correspondência. Ingold também faz essa associação, ainda que para ele o significado de correspondência seja outro, mais amplo, relacionado com as dinâmicas de vida no mundo.

Em seu livro *Making* (2013), Ingold afirma que existem dois aspectos que são centrais ao conceito de correspondência e que se evidenciam na prática de envio de cartas: em primeiro lugar, que é um movimento em tempo real, e, em segundo, que é um movimento senciente.<sup>8</sup> Com respeito ao primeiro ponto, afirma que o processo de enviar cartas toma tempo. Faz uma comparação com uma corrida de revezamento em atletismo na qual cada participante toma o bas-

6 “Social life, then, is not the articulation, but the correspondence of its constituents”.

7 Correspondence, in this sense, is the process by which beings or things literally answer to one another over time, for example in the exchange of letters or words in conversation, or of gifts, or indeed in holding hands.

8 A palavra “senciente” foi a tradução que atribuí ao termo *sentient* que o autor usa na versão original do texto. Este termo é explicado por ele em outro texto. Ele diz que ser senciente é abrir-se ao mundo. É o contrário de insenciente. Diz que “um mundo insenciente vira as costas para seus habitantes, expondo apenas suas superfícies externas, rígidas ao escrutínio perceptual” (INGOLD, 2015b, p. 38)

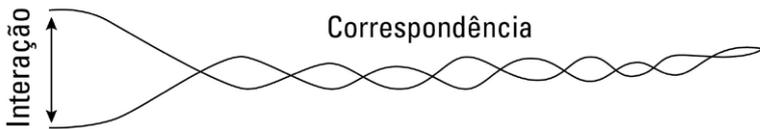
tão (ou testemunho) e o leva para frente, enquanto os outros esperam sua vez. Um dos participantes pode esperar para sempre e paulatinamente perder a esperança. Ninguém sabe quando a esperança pausada vai ser retomada. Para ele, enquanto as cartas podem ir e voltar, a correspondência não tem ponto de início nem de fim. Ela simplesmente acontece.

Com respeito ao segundo ponto, Ingold afirma que as linhas de correspondência são linhas de sentimento que se evidenciam não só na escolha das palavras, mas também nos traços que a mão faz na escrita. Ler uma carta não implica só ler *sobre* quem escreve, mas ler *com* ele ou ela. É como se o escritor estivesse falando desde a página e o(a) leitor(a) estivesse escutando. Ele associa a ideia de que o destinatário lê *com* o remetente da carta com a percepção que Alfred Schutz tem da vida social como processo de envelhecimento conjunto. Schutz (1962), fenomenólogo do mundo social, afirma que, compartilhando o tempo, todos participam da vida cotidiana dos outros. Ingold explica que Schutz compara essa participação com fazer música e coloca um exemplo: “Os atores de um quarteto de cordas [...] não estão trocando ideias musicais – eles não estão *interagindo*, nesse sentido, porém estão se movendo juntos, ouvindo enquanto tocam e tocando enquanto escutam, a cada momento compartilhando no ‘presente vívido’ de cada um” (INGOLD, 2013, p. 103). Na vida social, não interagimos, mas vamos crescendo juntos, compartilhando ao longo do tempo.

No esforço de fazer uma diferenciação entre interação e correspondência, Ingold (2012a) coloca o exemplo de seus estudos sobre as caminhadas cotidianas. Ele e seu colega Jo Vergunst chegaram à conclusão de que andar um do lado do outro é uma atividade particularmente sociável. A interação direta face a face, pelo contrário, muito menos. A principal diferença, eles apontam, é que “ao caminhar juntos, os acompanhantes compartilham praticamente o mesmo campo visual, enquanto que, na interação face a face, cada um pode ver o que está por trás do outro, abrindo possibilidades para o engano e o subterfúgio” (INGOLD, 2013, p. 103).

Ingold continua seu argumento citando o sociólogo Georg Simmel que, em um ensaio clássico de 1921, enuncia que o contato olho no olho “representa a mais perfeita reciprocidade em todo o campo das relações humanas” (SIMMEL, 1921 *apud* INGOLD, 2013, p. 106), incitando a uma espécie de união entre as pessoas envolvidas. Essa união, segundo Simmel, “só pode ser mantida pela linha mais curta e reta entre os olhos” (SIMMEL, 1921 *apud* INGOLD, 2013, p. 106).

Segundo ainda Ingold, o prefixo *inter*, em “interação”, significa que as partes são fechadas umas às outras, como se elas só pudessem ser conectadas através de uma operação de ligação, de construção de pontes ou *bridging* (Figura 12). Em correspondência, de acordo com ele, “os pontos são colocados em movimento para descrever linhas que se envolvem entre elas como melodias em contraponto” (INGOLD, 2013, p. 107). Ele coloca como exemplo as linhas melódicas entrelaçadas do quarteto de cordas. Enquanto os instrumentistas estão tocando sentados em um lugar fixo, seus movimentos e sons correspondem, buscando uma mistura, “nem aqui nem ali, mas no meio”<sup>9</sup> (INGOLD, 2013, p. 107).



**FIGURA 12:** Interação versus correspondência  
**FONTE:** Elaborado pela autora com base em INGOLD, 2013.

A noção de correspondência proposta por Ingold nasce de uma determinada bagagem teórica. Ele explica que ela foi essencial para o místico sueco do século XVIII Emanuel Swedenborg, para quem esta noção descreve as relações de mutualidade e harmonia entre todas as coisas espirituais e naturais. Seguindo sua direção, Charles Baudelaire, em seu poema “Correspondências”, fala de um homem fazendo seu caminho no mundo natural, rodeado de uma polifonia de vozes e uma floresta de olhos na qual perfumes, cores e sons correspondem.

Talvez, continua, isso tenha sido a base para Johann Wolfgang von Goethe, quando escreveu sobre a luz solar e sua relação com a visão humana. Este disse que se o olho não fosse como o sol não poderia ver a luz. Ingold explica que com isso ele não quis dizer que o olho e o sol fossem parecidos, mas que o olho é formado de tal maneira que possa responder à luz. Em 1940, o biólogo estoniano Jakob von Uexküll acrescentou que se o sol não fosse parecido com o olho, o céu não poderia brilhar. Ele queria dizer, esclarece Ingold, que a luz celestial só poderia existir no mundo fenomenal de criaturas

9 “Neither here, nor there but in-between”.

com olhos. A vida das criaturas, continua, prossegue em contraponto, tomando para si algo das características do outro, de maneira que possa responder a ele. Por exemplo: “a abelha corresponde à flor que contém pólen e a aranha à mosca” (INGOLD, 2013, p. 107).

Ingold prossegue citando o pensamento de Lars Spuybroek (2011) que imagina que ao caminhar por um campo se depara com um pequeno grupo de pedras e uma muda entre elas. Ele gosta do que vê. Para Spuybroek, é evidente que as pedras estão ali numa certa correspondência porque o vento e a água as moveram pelo chão criando um ninho que protegesse a planta. Spuybroek (2011) se pergunta:

Mas onde se encaixa meu gosto? Está apenas em mim, desfrutando subjetivamente a visão, ou é uma correspondência prolongada? Eu estou com as pedras e a planta imediatamente, encaixando-me nelas... O que flui para dentro e para fora, como o prazer das pedras? O sentimento. Todas as relações são relações sentidas (SPUYBROEK, 2011, p. 152 *apud* Ingold, 2013, p. 108, tradução minha).

Para Ingold (2013), da mesma forma que o sentimento do ceramista entra e sai em correspondência com o barro, os movimentos curvos do violoncelista estão em correspondência com o som musical. Ele aponta que “corresponder com o mundo, em suma, não é descrevê-lo ou representá-lo, mas *responder a ele*” (INGOLD, 2013, p. 108). Graças ao trabalho de mediação da transdução, os sentimentos e os materiais tornam-se indistinguíveis, afirma ainda (2013). Para ele, a transdução é a mistura dos “movimentos da própria consciência senciante com os fluxos e correntes da vida animada” (INGOLD, 2013, p. 108). Tal mistura, conclui, é a essência do fazer, do *making*.

A correspondência, podemos dizer, é um movimento em tempo real diferente da interação. A interação sugere uma conexão de dois pontos imóveis através de uma linha reta. A correspondência é fluida. Ela implica resposta em colaboração com o mundo. A seguir, seguirei analisando este conceito, dessa vez a partir dos três princípios em que Ingold o enquadra.

### Princípios da correspondência

Para Ingold (2016), a correspondência é a maneira de se relacionar de um ser que habita no hábito, cuja agência está sempre emergindo

e cuja postura é atencional. É nesta tríade: hábito, *agencing* e atencionalidade, que se apoia a correspondência. Ele afirma que os relatos tradicionais da vida social normalmente se enquadram na tríade: vontade, agência e intencionalidade. Assim, propõe estes princípios alternativos para se relacionar com a vida social.

## Hábito

Para definir o princípio de hábito, Ingold (2016, 2018a) recorre ao filósofo estadunidense John Dewey que, de acordo com ele, já tinha esboçado o conceito de correspondência. No livro *Arte como experiência* (1934), Dewey discorre sobre dois termos que são importantes para entender este conceito: “fazer” e “experimentar”. Ele estipula que em cada experiência deve haver um elemento de ambos. A questão, aponta (2018a), é descobrir a relação que há entre eles, porque não pode ser que simplesmente se alternem. Ou seja, em um episódio, o sujeito atua e o objeto experimenta e, em outro, o sujeito experimenta e o objeto atua.

Ingold escreve que o experimentar não está confinado dentro, mas antes transborda cada fazer,<sup>10</sup> porque, como afirma Dewey, o mundo não é episódico, mas contínuo. Ele cita um parágrafo de Dewey (1987) no qual este explana sobre o processo de vida e sua continuidade. Para este, o processo de vida continua “porque é um processo eterno e renovado de agir sobre o meio ambiente e de ser influenciado por ele, juntamente com a instituição das relações entre o que é feito e o que é sofrido [...]. Através de hábitos formados em relação com o mundo, habitamos o mundo” (DEWEY, 1987, p. 109 *apud* INGOLD, 2018, p. 21, tradução minha).<sup>11</sup>

O termo “hábito”, do qual trata Dewey nesta passagem, também é importante para entender o conceito de correspondência de Ingold, que pergunta: é o hábito o que faz com que as pessoas façam coisas ou este é o que é formado nelas como consequência de fazê-las repetidamente? Para Dewey, afirma Ingold, esta ambiguidade se resolve ao pensar que estamos no meio, entre o hábito

10 “Undergoing is not confined within, but rather overflows, every doing”.

11 “Because it is an everlasting renewed process of acting upon the environment and being upon by it, together with institution of relations between what is done and what is undergone [...] Through habits formed in intercourse with the world, we also in-habit the world”.

que fazemos e o hábito que nos faz. Assim, o hábito para Dewey não é produto, nem produtor, senão o que ele denomina de princípio de produção: “Onde um ser que habita em suas próprias práticas é recursivamente gerado por elas” (INGOLD, 2018, p. 22). O que Dewey chama de hábito, então, segundo Ingold, é definido por uma relação entre o fazer e o experimentar em que todo fazer é realizado no experimentar.

Ingold (2016) afirma que a experiência é ativa e não passiva, a “ação está dentro da experiência” (INGOLD, 2016, p.16), pois aquele que atua não é soberano: “Isto porque o que ele faz não é ação, mas experiência e acionar uma experiência [...] é estar dentro dela” (Idem, p. 16). O que aconteceria se a experiência estivesse subtendida por um ato de fazer e não vice-versa? Ingold pergunta (2018a). Ele responde que a inversão produziria o que denomina de “princípio de vontade”, o oposto ao princípio do hábito. O princípio de vontade, continua, faz com que haja uma intenção antes da ação. Este princípio distingue o fazer do experimentar, colocando-os como opostos e separando o ativo do passivo, a agência da passividade.

Para Ingold (2016), não há divisão entre o ativo e o passivo. Em inglês, ele escreve: “To enact experience is, in short, to ‘do undergoing’” (Idem, p.16) e coloca um exemplo, convidando o leitor a imaginar que pretende sair para caminhar. Antes de sair, arruma as malas, prepara as provisões e planeja a rota. Porém, no caminho, tudo é diferente. Caminhar deixa de ser uma coisa que ele impõe ao corpo e se torna seu caminhar. Seu caminhar o caminha, nas palavras dele. Ele está lá, dentro do caminhar, e cada passo que dá, é modificado, numa “renovação perpétua” (p.16).

Isso quer dizer que o caminhar deixa de ser uma coisa que ele faz para ser uma coisa que acontece com ele, deixando-se levar pelo ritmo da caminhada. O caminhar deixa de ser uma ação e torna-se uma experiência. Como Ingold afirma: “A experiência é algo que alguém vivencia e, no entanto, essa vivência é ativa e não passiva, é algo que alguém faz” (INGOLD, 2016, p. 16). Por isso é que ele afirma que encenar uma experiência é, em suma, “to do undergoing”.

Para explicar isto melhor, Ingold coloca um exemplo baseado no fenomenologista James Hatley que reflete sobre o caminhar do artista Hamish Fulton. Hatley observa que “andar, como Fulton pratica, não é fazer uma experiência no sentido de que eu a possuo, que tenho uma experiência do mundo, mas no sentido de que eu a sofro, estou traumatizado por ela... o corpo experimenta em vez de dominar a terra que caminha” (HATLEY, 2003, p. 204 *apud* INGOLD,

2016, p. 16). Esses traumas, a que Ingold se refere como dores e bolhas, fazem parte da vida ativamente experimentada e não podem ser separados do que se faz, da ação, porque não somos completamente soberanos, mas transformados na medida em que andamos. Não temos o controle total da situação. Não a dominamos completamente ou, como ele sustenta, o caminhar nos caminha. A experiência não pode ser separada da ação.

Ingold também afirma que, uma vez no caminhar, não pode se sustentar a ideia de que é um processo que não envolve a mente, que é irracional: “Um automatismo corporal que liberta o intelecto para um pensamento desimpedido. Pelo contrário, caminhar é um hábito de pensar” (p. 16). Ele afirma que pensar não é uma operação cognitiva que acontece dentro da cabeça, mas o trabalho da mente que se junta com o corpo e com o mundo.

Pensar, Ingold coloca, é uma forma de absorver o mundo, de maneira que se torne menos o tema e mais o ambiente da meditação. Ele (2018a) propõe que talvez o poder do caminhar esteja em deixar o mundo entrar em nossas reflexões. A seu ver, se abrir ao mundo é desistir em parte de nossa agência: “É colocar o ‘eu’ que age, não em frente, mas no meio da experiência sofrida” (INGOLD, 2016, p. 16). E colocar o “eu” no meio significa que pergunto e não afirmo: “Eu fiz isso?”. Ingold relaciona o “eu” do hábito a uma pergunta, em vez de ser postulado, antecipadamente, como uma causa eficiente. Assim o “eu” coloca em risco sua própria agência.

No começo deste texto, mostrei que Ingold (2016, 2018a) afirma que o conceito de correspondência foi esboçado por Dewey (1934). Há uma relação entre “fazer”, “experimentar” e “corresponder”. Como dito anteriormente, a experiência é ativa e não passiva. Ingold (2016) derruba a relação gramatical que existe entre a ação e a experiência, na qual a primeira se assume como ativa e a segunda como passiva, ou seja, na qual a primeira é algo que alguém faz e a segunda algo que alguém experimenta. Ele afirma que a ação está dentro da experiência e não vice-versa, como se o ator ao mesmo tempo em que fizesse, também vivenciasse, também sofresse a experiência.

Ingold (2018a) sustenta que se fôssemos passivos no meio da experiência seríamos esmagados por ela, incapazes de lhe responder. Por isso, “devemos reunir energia e afiná-la em clave responsiva, a fim de assimilar” (DEWEY, 1987, p. 59 *apud* INGOLD, 2018a, p. 22, tradução minha).<sup>12</sup> Para ele, “uma experiência ativa continuamente

12 “We must summon energy and pitch it at a responsive key, in order to take in”.

digere os finais do fazer (*doing*) e os expulsa, tornando-os em um começo puro”.<sup>13</sup>. (Idem, p. 22). Para Dewey), explica, a digestão é um assimilação e a expulsão uma saída. A fase chamada por este de “experimentar a experiência”, por um lado, envolve renúncia e, por outro, implica “a saída de energia a fim de receber, não uma retenção de energia” (DEWEY, 1987 *apud* INGOLD, 2018, p. 22).

Talvez o que Dewey e Ingold estejam nos sugerindo aqui é o reconhecimento de que há uma troca de energias no meio de uma experiência. Quando experimentamos a experiência, não só a sofremos ou renunciamos à nossa ação, mas também liberamos energia, ou seja, atuamos para receber essa energia de volta. Estamos ativos no meio da experiência. Essa atividade (diferente da passividade) significa reunir as energias necessárias para assimilar e responder à experiência. Assim que respondermos, a experiência irá nos responder.

Esse reunir energias e responder é o que Ingold (2018a) chama de *correspondência*. Para ele, com a correspondência não somos mudados desde fora, mas nos transformamos desde dentro (*from the inside*).

### *Agencing*

Para explicar o conceito de *agencing*, Ingold sustenta que “só porque tudo acontece de acordo com a própria vontade, não significa que alguém esteja no comando ou que a agência seja amplamente distribuída. Significa, sim, que deve haver algo errado na descrição da ação que presume que o que quer que aconteça conosco é um efeito de alguma agência ou outra” (INGOLD, 2016, p. 17).<sup>14</sup>

Entendendo que a “agência não é dada antes da ação, como causa e efeito, mas que está sempre se reformando e transformando a partir da própria ação” (Idem, p. 17), ele propõe tornar o substantivo em gerúndio do verbo, ou seja, passar de *agency* para *agencing*. Isso porque não existe um agente, um sujeito que faz, senão que a agência se cria e transforma à medida que acontece. Com este termo, ele nomeia o que os franceses chamam de *agencement*, palavra que tem

13 “Actively undergoing continually digests the ends of doing and extrude them into pure beginning”.

14 “Just because not everything happens according to one’s own volition does not, however, mean that someone else is in charge, or that agency is more widely distributed. It means, rather, that there must be something wrong with an account of action which presumes that whatever happens to us is an effect of some agency or other”.

duas conotações: assembleia ou *do undergoing*. Ingold dá preferência ao segundo significado sobre o qual discorreremos no tópico anterior. Ele aponta que “na correspondência de *agencing*, então, não há sujeitos volitivos (determinados pela vontade), não um “eu” ou um “você” para colocar antes de qualquer ação e é por isso que é difícil encontrar as palavras para expressá-lo” (INGOLD, 2016, p. 17).

Ingold explica que há línguas não indo-europeias que não tem a oposição da voz passiva e ativa. É isso o que os gregos chamavam de “voz média”. Nesta, o agente está dentro do processo de sua ação, dentro do verbo, não separado dele: “alcança algo que é alcançado nele” (BENVENISTE, 1971, p. 149 *apud* INGOLD, 2014, p. 137), aponta o linguista francês Émile Benveniste. É isso o que acontece, argumenta Ingold, quando alguém caminha e o caminhar o caminha. “Um devir” (ou *becoming*), aponta, “não é nem um nem dois, nem a relação dos dois, é um meio termo ou *in-between*” (INGOLD, 2016, p.18).

Ingold compara esse devir ou *in-between* com estar dentro de um rio, talvez fazendo referência ao pensamento de Heráclito. Para ele, a correnteza é um mundo desconhecido para os que estão nas margens; é um mundo no qual, depois de um tempo, não existe direita ou esquerda, onde o nadador deixa de estar no meio disto ou aquilo e vira um hífen, um habitante do meio termo ou do *in-between*. Isso corresponde a “se juntar ao nadador no rio. Não é questão de escolher um lado, mas de seguir em frente” (INGOLD, 2016, p. 18). É seguir nesse meio fluído dos polvos e anêmonas, como Mauss percebe a vida social, não conectando pontos, mas amarrando linhas.

## Atencionalidade

Com o princípio de atencionalidade, Ingold (2016) propõe reverter a relação entre a intenção e a atenção. Ele coloca, de novo, o exemplo de sair para caminhar. Na preparação e no caminho, há coisas que o caminhante tem que atender. Antes de sair, este confere o que tem: o mapa, a bússola, etc. No caminho, verifica se algumas características da paisagem equivalem ao que está no mapa, de tal maneira que possa se localizar. Este tipo de atenção, expressa Ingold, consiste em “juntar os conteúdos da mente com os objetos no mundo e estabelecer uma correlação, um a um, entre cada representação mental e cada característica física” (INGOLD, 2016, p. 18). É o modo que a mente tem para fazer uma checagem do mundo, ele aponta, e que periodicamente interrompe o movimento para fazer um balanço.

Desse modo, a distração é oposta à atenção. Citando o estudioso do teatro, George Home-Cook, Ingold explica isso. Home-Cook afirma que a atenção, neste sentido de checagem, estabelece a distração com seu oposto, caracterizada por “uma perda da atenção e usurpação da mente pelo corpo” (HOME-COOK, 2015, p. 39 *apud* INGOLD, 2016, p. 19).

A checagem do mundo na mente demonstra uma intenção (ou um projeto) do caminhante. Essa intenção, quando é interrompida pelo corpo, é chamada de distração. É como se o ato de caminhar separasse a mente do corpo, a ação da experiência. Porém, Ingold está propondo reverter essa relação entre a atenção e a intenção, como expus no começo deste texto. Como já expressou em outras oportunidades, caminhar não é um processo sem mente. Ele aponta: “Caminhar exige ao caminhante uma responsividade contínua ao terreno, ao caminho e aos elementos. Para responder, ele deve atender a essas coisas à medida que anda, se juntando e participando com elas em seus próprios movimentos. Isso é o que significa escutar, ver e sentir” (INGOLD, 2016, p. 19)

Para Ingold, a atenção é um movimento animado em si mesmo. Eu relaciono isso com estar no meio da correnteza. É como o poeta espanhol do século XIX Antonio Machado escreveu: “Caminante no hay camino, se hace camino al andar”. A visão de Ingold também me lembra de um ditado popular da América Latina, que diz: “No caminho se arrumam as cargas”. Isso quer dizer que o caminhante tem que prestar atenção ao caminho para responder a ele na medida em que anda. As cargas são acomodadas no caminho, no processo, no caminhar.

O caminhante atento, Ingold assinala, sintoniza seus movimentos com o terreno à medida que este se desdobra a seu redor e embaixo de seus pés, em vez de ter que parar periodicamente para checá-lo. Nesse sentido, a distração não é uma perda da atenção (como intenção), mas uma continuidade dela. Ingold diz: “É o que acontece quando a atenção em si mesma se arrasta em diferentes direções” (INGOLD, 2016, p. 19). Como indica Erin Manning, a atenção é “emergente no evento, ativada pela força da direcionalidade que o evento suscita” (MANNING, 2016 *apud* INGOLD, 2016, p. 19, tradução minha).

Ingold aponta que a mente está na intenção e na atenção, ou seja, na ideia de ir dar um passeio e no passeio em si mesmo. O que ele discorda é que não se trata de uma mente confinada na cabeça, que está contra o mundo em uma posição de superioridade. Ele afirma que é uma mente que “se estende ao longo dos percursos sensoriais da participação do caminhante ao ambiente” (INGOLD, 2016, p.

19). A consciência dessa mente não é transitiva, mas intransitiva, ele aponta. Intransitiva, a seu ver, denota um processo que não começa aqui e termina ali, senão que continua.

A consciência da mente não é “de”, mas “com”. Essa distinção, explica Ingold, ajuda a fugir da objetificação do mundo, tornando a “exclusão” (*othering*)<sup>15</sup> em “conjunção” (*togethering*). Com isso, ele quer dizer que, com este tipo de atenção, paramos de objetificar o mundo para nos abirmos a ele e aceitarmos que não o dominamos, como propõe o modelo hilemórfico de Aristóteles, que ao mesmo tempo em que somos sujeitos que fazemos somos objetos que sofremos. As operações da mente atenta, conclui não são cognitivas senão ecológicas, ou seja, não estão na mente, mas no mundo.

### Antropologia como correspondência

Para Ingold (2016, 2018a, 2018b), a antropologia que ele está propondo é generosa, aberta, comparativa e crítica. Generosa, porque “presta atenção e responde ao que outras pessoas fazem e dizem” (INGOLD, 2018a, p. 58).<sup>16</sup> Há um compromisso ontológico na antropologia, afirma ele (2018b), “de devolver o que devemos aos outros por nossa própria formação intelectual e prática moral. De fato, para nossa própria existência como seres no mundo” (INGOLD, 2018b, tradução minha).<sup>17</sup> Essa generosidade lembra como ele, em seus textos, tem se apoiado em Mauss para fundamentar seus argumentos. Para Ingold (2018a), quando respondemos a algo descarregamos nossa dívida ontológica, como Mauss nos tem ensinado. Ou seja, reconhecemos que devemos nossos seres ao mundo. Responder ao mundo é dar de volta o que dele previamente recebemos.

A antropologia é *aberta* porque seu principal objetivo não é chegar a uma solução final que feche caminhos para a vida, mas, sim, abrir possibilidades para que a vida siga. Isto é o que o autor chama de sustentabilidade: abrir espaço para todos e tudo, agora e no futuro.

15 “Exclusão” foi a tradução que dei para o termo *othering* que Ingold (2016) usa no texto original. Quando tornamos as coisas em objetos, ou seja, quando objetificamos o mundo, estamos criando uma separação entre o mundo e a mente. O que Ingold (2016) está propondo aqui é que os processos cognitivos não excluam o mundo, senão que estejam em conjunção com ele.

16 “Paying attention and responds, to what other people do and say”.

17 “Is an ontological commitment to give back what we owe to others for our own intellectual practical and moral formation”.

A antropologia é *comparativa*, porque acredita que não há uma única maneira possível de ser. Ela sempre se pergunta por que essa direção e não aquela outra. E, por último, a antropologia é *crítica*, porque não podemos estar contentes com como as coisas estão. A era moderna tem colocado o mundo às margens de uma catástrofe, argumenta Ingold, e é nosso dever buscar toda a ajuda que seja possível. A chave para construir o futuro por nós mesmos, ele aponta, está no diálogo. E é esse um dos papéis da antropologia: expandir esses diálogos e estabelecer uma conversa sobre a vida mesma.

Ingold pergunta: os antropólogos têm se juntado à conversa? Ele responde que a maior parte ainda não. Em uma conversa, as linhas se contorcem ao redor de outras à medida que respondem e são respondidas. Esta relação é o que chama de correspondência. Os antropólogos, através da etnografia, em vez de criar uma relação correspondente com o mundo, criam uma relação tangencial. Seu objetivo, explica, não é estudar *com* as pessoas, mas fazer das pessoas um objeto de estudo.

Isso é o que acontece quando se considera que o objetivo da observação participante é fazer uma etnografia. Ingold (2013) propõe liberar a antropologia da etnografia porque esta última está atada ao compromisso residual “de representar a verdade das coisas para as pessoas cujas vidas e tempos estão sendo descritos” (INGOLD, 2017, p. 127). Em vários de seus textos, ele propõe fazer da antropologia uma disciplina especulativa e não uma disciplina representacional.

A observação participante, aponta Ingold, é uma forma de trabalhar da antropologia, uma prática de “exposição e de atenção, de esperar em outros que nos conduzem a um mundo onde podemos compartilhar sua companhia, que os traz à presença, mas, ao mesmo tempo, desdobra e tira do destino” (INGOLD, 2018, p. 60, tradução minha).<sup>18</sup> Um observador participante, a seu ver, passa grandes períodos de tempo se juntando à vida de um grupo de pessoas, em um lugar, conhecendo-os e aprendendo sobre eles no processo. Ele nunca tem controle da situação e por isso é vulnerável, ficando, em grande parte, à mercê de eventos que vão se desdobrando e estando sempre dependente da improvisação. Ele acredita que a diferença entre o que todos os seres humanos fazem e o que faz um observador participante é a intensidade. Pois essa é a forma em que todos nós trabalhamos.

18 “A practice of exposure and of attention, of waiting on others that lead us out into a world where we can share their company, that brings them into presence but at the same time unravels and un-destinies”.

A observação participante, segundo Ingold, é uma prática de correspondência. Ele acredita que esta é composta pelo movimento prospectivo da percepção e da ação que se tem com os movimentos de outros, consistindo em “responder a esses acontecimentos com intervenções, perguntas e respostas próprias – ou, em outras palavras, viver atentamente com os outros” (INGOLD, 2014, p. 389, tradução minha).<sup>19</sup>

Segundo Ingold (2018a), a observação participante, muitas vezes, tem sido suposta como uma contradição. A ciência tem feito com que ela tire a experiência subjetiva que surge, estando em campo (ou no próprio rio, como fala Ingold) *com* as pessoas para convertê-la em dados objetivos *de* pessoas que possam ser analisados. A fonte do problema, segundo ele, é a palavra “de”. Quando se faz antropologia “de”, a coisa em questão torna-se um tópico de investigação.

Fazer antropologia *com*, por outro lado, ou observar *com*, “é atender a pessoas e coisas, aprender com elas e seguir em princípio e prática. É assim que o aprendiz observa na prática de uma habilidade, como o devoto observa nas rotinas de adoração, como o antropólogo observa nas tarefas da vida cotidiana no campo” (INGOLD, 2018a, p. 61). O “de” faz com que a observação se torne uma objetificação. Ele é intencional, já o “com” é atencional. Para Ingold (2016), uma antropologia fundada no princípio do hábito, de *doing undergoing*, é uma antropologia “com”. Seu propósito, dinâmica e potenciala, afirma, reside em “juntar-se com outros numa exploração contínua, especulativa e experimental do que as possibilidades e potenciais da vida podem ser” (INGOLD, 2016, p. 24, tradução minha).<sup>20</sup> Segundo ele, praticar antropologia é “restabelecer o mundo à presença, atender e responder. É avançar em tempo real, não parar o relógio, a fim de olhar para trás” (INGOLD, 2016, p. 24, tradução minha).<sup>21</sup> A antropologia deve ser, conclui, uma disciplina de correspondência.

## Antropologia por meio do design

Gatt e Ingold (2013) fazem uma proposta para o design e para a antropologia. Eles defendem um conceito de design aberto (*open-ended*) que

- 19 “It is rather about answering to these happenings with interventions, questions and responses of our own – or in other words, about living attentively with others”.
- 20 “It is to join with others in an ongoing, speculative and experimental exploration of what the possibilities and potentials of life might be”.
- 21 “To restore the world to presence, to attend, and to respond. It is to move forward in real time, not to stop the clock in order to look back”.

considere as esperanças e os sonhos e a dinâmica improvisatória do cotidiano e, também, uma antropologia concebida como uma investigação especulativa das condições e possibilidades da vida humana.

A chave para repensar tanto o design quanto a antropologia, explicam eles, é o conceito de correspondência. Como dito anteriormente, corresponder com o mundo “não é descrevê-lo ou representá-lo, mas responder a ele” (GATT; INGOLD, 2013, p. 144). A partir deste conceito, propõem um *design anthropology* que corresponda com as vidas que ele segue. Defendem que a antropologia por meio da etnografia é uma prática de descrição do passado, enquanto a antropologia por meio do design é uma prática de correspondência, ou seja, uma antropologia que vá em frente com as pessoas em conjunto com seus desejos e aspirações em tempo real.

No livro *Making*, Ingold (2013) propõe liberar a antropologia da etnografia. Ele aponta que a antropologia, a fim de propor mudanças no mundo que observa e descreve, deve se juntar a outros campos do saber como a arte, a arquitetura e o design, não para analisá-las antropologicamente, mas para criar conhecimento, convergindo esforços, aprendendo uma com a outra e intercambiando mutuamente ferramentas, teorias e metodologias. Para ele, “a antropologia estuda *com* e aprende *de*, é levada adiante em um processo de vida e causa transformações dentro desse processo. A etnografia é um estudo *de* e aprende *sobre*, e seus produtos duradouros são relatos recordativos com propósitos documentários”. (INGOLD, 2013, p. 3, grifo meu, tradução minha).<sup>22</sup> A seu ver (2017), é importante liberar a antropologia da etnografia, para que assim ela possa se tornar “uma disciplina especulativa comparada com a arte e a arquitetura” (INGOLD, 2017, p. 126).

Liberar a antropologia da etnografia para fazer antropologia por meio do design requer enxergar este último como uma prática para a vida que renuncia às predições. O design, “longe de ser uma atividade exclusiva de um grupo de profissionais especialistas, responsáveis pela produção de futuros a serem consumidos pelo resto de nós, é um aspecto de tudo o que fazemos, à medida que nossas ações são guiadas por esperanças, sonhos e promessas” (GATT; INGOLD, 2013, p. 251). Eles perguntam: “O que significa projetar (*to design*) coisas em um mundo que está sendo construído perpetuamente por seus

22 “Anthropology is studying with and learning from; it is carried forward in a process of life, and effects transformations within that process. Ethnography is a study of and learning about, its enduring products are recollective accounts which serve a documentary purpose”.

habitantes?” (Idem, p. 145). Sua resposta é que design não é um processo de inovação, mas de improvisação.

Equiparar criatividade à improvisação significa “lê-la para frente, seguindo os caminhos do mundo à medida que eles se desdobram, em vez de procurar recuperar uma cadeia de conexões, desde um ponto final a um ponto de partida, de uma rota já percorrida” (GATT.; INGOLD, 2013, p. 251). Como já tinha exposto antes, Ingold (2012a) enxerga a criatividade como um movimento para frente, diferente do enfoque de abdução, de Alfred Gell, e do que implica o modelo hilemórfico de Aristóteles.

O design para a vida, escrevem ainda Ingold e Gatt, consiste em apontar direções, em vez de especificar pontos finais, e segundo eles, isso implica flexibilidade e previsão<sup>23</sup>. Flexibilidade, porque os designers não devem especificar pontos de chegada e, sim, apontar direções. E previsão (*foresight*), diferente de predição, porque prever (*to foresee*) significa “correr frente às coisas e puxá-las (para perto de você), em vez de projetá-las, fazendo extrapolações do presente” (INGOLD; GATT, 2013, p. 253, tradução minha).<sup>24</sup> Prever, segundo os dois, é “improvisar uma passagem, em vez de inovar com representações inéditas. É dizer como as coisas andarão em um mundo onde nada é preestabelecido, porém incipiente” (INGOLD; GATT, 2013, p. 253, tradução minha)<sup>25</sup> É também abrir caminhos, em vez de estabelecer alvos. Trata-se de antecipação, não de predeterminação e, mais importante ainda, explicam, a previsão envolve o exercício da imaginação, ou seja, a percepção de um devir do mundo.

Se entendermos o ato de desenhar como um sinônimo de projetar (*to design*), como acontece em algumas línguas e também como o indício (ou traço) de uma percepção em evolução e não uma projeção geométrica de uma imagem mental, como seria o design? Os autores se perguntam e respondem, dizendo que os designers seriam capturadores de sonhos, no sentido de que o design/projeto pode ser visto como uma linha que é levada para passear, do modo descrito por Paul Klee (1961). Essa linha não projeta nada, ela simplesmente vai traçando um caminho à medida que anda, caçando os fantasmas da imaginação fugidia antes de eles irem embora.

23 Esta foi a tradução para a palavra *foresight* que usam os autores no texto original.

24 “To foresee, however, is to run ahead of things and to pull them along behind you, rather than to project by an extrapolation from the present”.

25 “It is to improvise a passage rather than to innovate with representations of the unprecedented. it is to tell how things will go in a world where everything is not preordained but incipient”.

A distinção que Gatt e Ingold) fazem entre projetar (*to design*) e fazer (*making*) não reside entre projetar e implementar, mas na tensão que se cria entre as forças das esperanças e sonhos e as forças dos entraves dos materiais. Eles explicam que a diferença entre planos e projetos, e entre sonhos e esperanças, é que os primeiros antecipam os resultados finais e os segundos não. O verbo projetar (*to design*) deve, a seu ver, ser considerado como um verbo intransitivo, como morar ou crescer, uma vez que denota processos que não começam aqui e terminam ali, mas continuam. O design não é o único que transforma o mundo, ele faz parte de um mundo em transformação. Projetar pode ser visto como um processo de crescimento ou, como fala o arquiteto Juhani Pallasmaa (2009), citado pelos autores: “projetar (*to design*) é sempre uma busca por algo que é desconhecido previamente” (*apud* GATT; INGOLD, 2013).

Propondo uma antropologia por meio do design, os autores pretendem que os efeitos transformacionais da “observação participante” toquem o design para que este possa corresponder, em tempo real, com as pessoas com quem trabalha. Eles propõem, primeiramente, fazer design e, depois, etnografia, não o contrário, nos forçando a deixar que o mundo nos ensine e a estar em meio às coisas.

Em uma antropologia por meio do design, a ativa participação dos antropólogos (em construir relações e criar coisas) torna-se mais deliberada e experimental. Inclusive, Ingold e Gatt acreditam que as relações construídas em campo e os produtos do trabalho dos antropólogos são mais importantes que os textos etnográficos. Eles argumentam, dizendo que a antropologia deve dar um passo à frente em relação ao que se conhece dentro dela como a *reflexive turn*, (“virada reflexiva”), ocorrida nos anos 1980, período em que a antropologia intensificou seu autoexame ou autoanálise.

Nesse período, a sensibilidade reflexiva motivou os antropólogos a incluírem, em seus textos, detalhes dos contextos nos quais suas pesquisas particulares tinham sido desenvolvidas, “[...] como também a explicarem suas fontes potenciais de preferências” (GATT; INGOLD, 2013, p. 153). A criatividade do antropólogo é reconhecida no trabalho etnográfico. Ele é coautor do “conhecimento que resulta das relações pessoais criadas em campo” (Idem, p. 153), mas essa criatividade se limita aos textos escritos: “Por várias razões, este novo paradigma não motivou os antropólogos a engajarem-se no debate público ou a colaborarem com seus informantes” (Idem, p. 154).

Os autores propõem que a produção de artefatos seja deliberada e reflexiva, durante o trabalho de campo. Produzir artefatos de

forma deliberada seria o próximo passo a ser tomado na antropologia como disciplina, seguindo o *reflexive turn*. Dessa maneira, a antropologia por meio do design mostra sua preocupação com a reflexividade, que é uma questão de longa data.

Podemos perceber que o que Gatt e Ingold propõem é uma redefinição do campo da antropologia e do design. Em um primeiro momento, o antropólogo deve criar artefatos dialógicos em campo e em tempo real, de forma deliberada e experimental, e, em um segundo, o designer enxergar seu processo de criação não como uma inovação, mas como uma improvisação. Praticar uma antropologia por meio do design, ou um *design anthropology*, a seu ver, implica corresponder com o mundo. Corresponder significa estar no meio das coisas e do mundo, entender que ele (e nós) está (mos) em uma constante transformação, que o design faz parte desse processo, mas que não é o único a fazer isso, uma vez que seus habitantes também o transformam continuamente. Significa responder ao que está sendo percebido em campo: não só ser ensinado (a) por ele, mas contribuir com entendimentos, experiências e habilidades.

Percebemos, ao longo desta seção, que Ingold propõe a observação participante como a base do engajamento antropológico. Ele enfatiza que o mundo não é um objeto de estudo, mas um lugar para imergir (mergulhar) e se expor, e viver a experiência para ganhar sabedoria. Junto com Caroline Gatt, sugere uma antropologia por meio do design que convida seus praticantes a corresponder com o mundo. No capítulo 4, analisarei como isso aconteceu em meu engajamento com o Coletivo Santa sem Violência.

## O MÉTODO DA ESPERANÇA<sup>26</sup>

Hirokazu Miyazaki é um antropólogo japonês, professor da Northwestern University em Illinois, Estados Unidos. Um de seus interesses de pesquisa é como manter viva a esperança. Ele investigou esta questão em dois lugares diferentes: uma vila em Suva, Fiji, e uma grande corretora japonesa em Tóquio. Entre seus temas de pesquisa se destacam a antropologia social, a esperança e o futuro, os presentes e o intercâmbio, e a arte e a cultura material (WEINBERG COLLEGE, 2018).

26 Parte deste texto foi escrito sob orientação do Professor Doutor Thomas Binder da The Royal Danish Academy of Fine Arts de Copenhague (Dinamarca), durante o meu Doutorado sanduíche de pesquisadora realizado entre 2017/2018 e financiado pela CAPES.

Neste trabalho, Miyazaki (2004) foi fundamental para pensar a relação entre: o passado, o presente e o futuro nas práticas do design. Esta é uma questão que interessa ao campo do Design Antropologia (DA). A partir de um pensamento moderno, o design tende a criar uma dicotomia entre o passado e o futuro, priorizando este último em processos de inovação. O estudo do trabalho de Miyazaki me deu ferramentas para propor uma relação de complementariedade (e não de linearidade), entre o passado, o presente e o futuro nos processos de design e entender que a inovação não só implica em pensar no futuro, mas também no passado e presente. Apesar do autor, em seus textos, não fazer referência ao campo do design, alguns pesquisadores como Gatt e Ingold (2013) e Thomas Binder (2016) têm criado essa aproximação. A seguir, apresento uma resenha do livro *O método da esperança*, que tem como base sua pesquisa em Suva, Fiji.

Em *The method of hope* (2004), Miyazaki explora como a esperança é apresentada na vida das pessoas Suvavou, no campo da filosofia e na antropologia. Ele compara a esperança do povo Suvavou com a esperança acadêmica, baseado no trabalho da antropóloga Marilyn Strathern, que justapõe o conhecimento melanésio e o conhecimento antropológico. Suvavou é a aldeia dos descendentes dos proprietários originais das terras de Suva, a capital de Fiji. Desde o final do século XIX, estes vêm exigindo do governo uma indenização adequada por suas terras, sem sucesso, mas mantendo viva a esperança de obtê-la por várias gerações.

Nos termos do livro, a esperança não é um objeto de análise, mas um “método que une diferentes formas de conhecimento” (MIYAZAKI, 2014, p. 4). O autor relata a esperança que identificou nos fijianos em seu próprio trabalho como antropólogo e nas teorias de alguns filósofos como Richard Rorty, Ernst Bloch e Walter Benjamin. Para ele, esses filósofos abordam a esperança como um método de reorientação radical do conhecimento. Dessa forma, propôs outra maneira de fazer etnografia, que não é focada na objetivação, mas na recepção e na resposta, ou seja, *uma etnografia que se orienta em direção ao futuro*, com a intenção de gerar esperança em seus leitores. Assim, seu livro é uma maneira de responder à esperança do povo Suvavou e, como disse, uma especulação sobre o que vem depois da esperança.

Nele, Miyazaki traça um paralelo entre os rituais cristãos e os rituais de troca de presentes do povo Suvavou. Ele aponta que existem semelhanças em ambos. De um lado, igrejas cristãs como a Metodista e a Adventista do Sétimo Dia (ADS) têm coexistido por mais de cem

anos na vila. Em ambos, há uma forma predominante de aprendizagem religiosa que consiste em uma troca de perguntas e respostas. Por exemplo, nas igrejas metodistas, todo domingo de manhã, antes da abertura da adoração, um grupo de senhoras idosas sentadas nos bancos de trás lia em voz alta perguntas e respostas impressas no verso do hinário. A líder do grupo lia uma pergunta e, em seguida, o resto do grupo lia a resposta. As idas e vindas das perguntas e respostas funcionavam como uma espécie de música de fundo, na medida em que as mulheres não se concentravam no conteúdo, mas no ritmo que produziam.

Nas igrejas ADS, todos os sábados, os adventistas participavam de grupos de estudos bíblicos divididos por sexo e idade. As mulheres e os jovens se mantinham silenciosos nas aulas, enquanto as aulas dos homens mais velhos geralmente envolviam debates acalorados. Um dos membros da aula dos homens mais velhos fazia uma pergunta. Um membro perguntava e, em seguida, cada um dos outros tentava formular uma resposta. Apesar do debate gerado pela questão, a pessoa que fazia a pergunta geralmente concluía a rodada dando sua própria resposta e, depois, o resto do grupo lia passagens da bíblia confirmando e apoiando sua exatidão.

Por outro lado, no ritual de troca de presentes, geralmente, o grupo de doadores se reunia e um homem mais velho agia como porta-voz. Este ficava em frente e fazia um discurso ajoelhado e segurando uma *tábua* (dente de baleia). Os presentes (esteiras, dinheiro e comida) haviam sido empilhados ao lado dele e o grupo de presenteadores ficava de frente para o grupo receptor. No discurso, o porta-voz fazia um reconhecimento a pessoas pertencentes ao grupo receptor, explicava o motivo da visita, pedia desculpas pela inadequação dos presentes, enfatizava os laços de sangue entre os dois lados e pedia para o grupo receptor aceitá-los e a seu discurso.

Depois de terminar o discurso, o porta-voz do grupo doador permanecia imóvel segurando a tábua até que o porta-voz do grupo receptor a retirava. O porta-voz do grupo receptor entregava-a ao chefe que a beijava e proclamava sua aceitação. A tábua era passada ao porta-voz do grupo receptor que fazia um discurso mais longo. Este discurso terminava com uma série de orações e sempre se referia a Deus. Os receptores apresentavam outra tábua de volta como presente e agradeciam aos doadores por seu esforço.

É possível perceber, em ambos os rituais, o cristão e o de troca de presentes, algo que Miyazaki chama de “suspensão da agência”. Refere-se ao momento em que todos (ou um deles) estão esperando

por uma resposta, quando há um silêncio, quando não há agência. O autor observou: “Quando o porta-voz do presenteador ficava em silêncio, ele colocava os presentes em risco de rejeição – colocava sua esperança nas mãos dos receptores de presentes” (p. 106). Essa absoluta quietude dos doadores de presentes “implicava uma negação temporária da agência dos participantes do ritual” (MIYAZAKI, 2004, p. 106). No entanto, como diz Miyazaki, esses movimentos para suspender a agência não eram completamente abertos. Ele destaca que: “O momento de esperança que emergiu no momento da suspensão da agência era, então, simultaneamente aberto e fechado” (MIYAZAKI, 2004, p. 106). Os sucessivos momentos de suspensão da agência e sua recuperação sucessiva permitiram que os participantes dos rituais antecipassem outro momento de esperança.

Mas a esperança não é simplesmente apresentada na chamada suspensão da agência. O povo Suvavou primeiramente confirmava a certeza das intenções de Deus e, então, se apresentava com um modelo concreto de ação. Miyazaki aponta que “a fonte de esperança está em estender o exemplo bíblico à ação social e política e colocar em primeiro plano a agência humana” (MIYAZAKI, 2004, p. 120). Como ele diz, o processo consistia em duas etapas: em primeiro lugar, suspender a agência humana, usar a Bíblia como guia e preparar um plano de ação. A seu ver, esse processo “transformava um momento presente caracterizado por uma perspectiva retrospectiva em um cheio de esperança” (MIYAZAKI, 2004, p. 120). Ou seja, esse olhar para o passado conduzia a um momento de prospectividade.

Para Miyazaki, em Suvavou a esperança foi replicada de um momento para o outro e “essa réplica foi mediada pelo impulso recorrente de reintroduzir uma perspectiva retrospectiva no presente” (MIYAZAKI, 2004, p. 128). A esperança como método, para ele, consiste em replicar o passado, o imediato ou o distante. Ele diz que “o método da esperança, em outras palavras, é uma herança performativa da esperança” (MIYAZAKI, 2004, p. 128). A esperança, em Suvavou, apareceu em diferentes terrenos e seu povo experimentou cada momento de esperança como novo, não como algo já experimentado, ao menos naquele momento.

Vemos que, para Miyazaki, a esperança é o único método de recuperar a esperança. Em seus relatos sobre o povo Suvavou, ele relata alguns eventos nos quais os atores conseguiram manter um momento de esperança. Toda vez que a esperança era recapturada, ela aparecia em um terreno diferente (rituais de entrega de

presentes, grupos de estudos bíblicos, negócios, etc.). Por exemplo, a esperança para o sucesso da Nadonumai Holdings (uma empresa formada pelo povo Suvavou) foi deslocada no ritual de entrega de presentes da cerimônia de fundação da empresa, como Miyazaki aponta, pela esperança do primeiro-ministro Rabuka no sucesso das etnias fijianas como um todo.

Miyazaki traz no livro novas questões para a antropologia e apresenta uma modalidade de engajamento etnográfico comprometida, não apenas com a crítica, a análise e a objetivação, mas também com a recepção e a resposta. Ele reivindica um lugar para a esperança e o método que ele propõe, na antropologia e nas ciências sociais. Isso significa que, em vez de tentar seguir o mundo de maneira tardia, sempre olhando retrospectivamente, ele propõe que “é preciso tornar explícita a própria esperança, retrospectivamente, através da replicação da esperança do outro em um novo terreno” (MIYAZAKI, 2004, p. 140). A esperança de Miyazaki é que sua esperança seja replicada em novos terrenos, enquanto reproduz a esperança do povo Suvavou. Minha tentativa com esse trabalho é replicar a esperança de Miyazaki e do CSSV em um novo terreno: o design. No capítulo 4, relaciono a descoberta de Miyazaki (2004) com meu trabalho com o CSSV. Nele, me permito desdobrar e desenvolver suas reflexões nas experiências vivenciadas com o Coletivo e aprofundar ainda mais em suas reflexões.



## COLETIVO SANTA SEM VIOLÊNCIA (CSSV)

Neste capítulo, começo apresentando uma introdução à escrita, contextualizo a pesquisa tratando sobre o Bairro de Santa Teresa e mostro algumas cifras relacionadas com a violência no bairro. Depois, apresento o Coletivo Santa sem Violência (CSSV) e, nas últimas duas seções, mostro um relato com diversos episódios do Coletivo. Na primeira parte, com a perspectiva de uma observadora e na segunda, com a perspectiva de uma pesquisadora em design que fazia parte da iniciativa.

### INTRODUÇÃO À ESCRITA

Como dito na introdução, a escrita foi um movimento fundamental na pesquisa. Não só pelo fato de que documentar ajuda a esclarecer acontecimentos, mas também porque a própria escrita é um processo de pensamento. Pensamos na medida em que nossas mãos têm contato com o teclado, em que lemos os diários de campo e buscamos padrões, em que fazemos mapas e diagramas, em que nos sentamos em frente à mesa. Esses movimentos do corpo fazem parte do processo de pensar. Em um e-mail, o professor Ingold me

escreveu: “Eu acho que o ponto é que o que chamamos de “análise”, é na verdade um processo prospectivo de pensar com e através do seu material, e não apenas sobre isso” (INGOLD, 2018c, tradução minha)<sup>1</sup>. O material aqui pode ser: anotações, áudios, fotografias, desenhos, etc. Na medida em que temos contato com esses materiais, na medida em que vivemos a experiência, pensamos. Como aprofundaremos no, capítulo 3, segundo este autor, o processo de pensamento não ocorre só na mente, mas no mundo.

Em vários dos seus textos, Ingold propõe liberar a antropologia da etnografia. Etimologicamente, etnografia significa ‘descrição dos povos’ – *etnos* – “gente”; *grafia* = “descrição”. Com esta proposta, o autor sugere outros caminhos para a antropologia, para além da descrição. Porém, isso não quer dizer que a etnografia não tenha um papel importante no mundo. Para Ingold, a etnografia “é uma empresa legítima e valiosa que serve a seus próprios fins. Precisamos do tipo de documentação que só uma boa etnografia pode nos dar. Sem ela, nosso conhecimento de nós mesmos e de outros estaria enormemente empobrecido” (INGOLD, 2015a, p. 223).

Embora muitos Antropólogos usem as palavras etnografia e antropologia de maneira intercambiável, Ingold (2015a) esclarece que a antropologia e a Etnografia são diferentes. A primeira tem um propósito educacional, enquanto a segunda tem um propósito documental. O autor coloca um exemplo: como violoncelista amador, ele relata que sempre quis estudar com Mstislav Rostropovich, o grande violoncelista russo. O estudo com este musicista faria com que ele, enquanto aluno, aprendesse as possibilidades e potencialidades do instrumento, compreendesse as sutilezas da música e da sua própria pessoa etc. Ao mesmo tempo, abriria caminhos de descoberta musical em que o aluno poderia seguir transitando por muitos anos.

Ingold (2015a) continua o exemplo, pedindo que agora imagine-mos outro cenário, em que ele se decide a realizar um estudo sobre violoncelistas russos destacados. Com a desculpa do violoncelo, o autor teria acesso a Rostropovich e a seu círculo. Por meio de entrevistas formais e conversas informais perguntaria sobre a carreira do instrumentista, sobre suas influências, interesses etc. O autor faria isso com outros violoncelistas e depois de passar um tempo com eles voltaria com muito material para trabalhar em uma tese.

Ingold (2015a) explica que este último cenário trairia uma valiosa contribuição à literatura em musicologia, inclusive poderia aumentar

1 I think the point is that what we call ‘analysis’ is actually a prospective process of thinking with and through your material, and not just about it

nosso conhecimento sobre um tópico de outro modo pouco estudado. Ele não quer dizer que um cenário é melhor do que outro, mas que são fundamentalmente diferentes. Com o primeiro cenário, em que o autor “estuda com”, ele se refere à antropologia e, com o segundo, em que o autor “estuda sobre”, ele se refere à etnografia. Para Ingold (2015a), “antropologia é estudar com e aprender sobre; desdobra-se para frente em um processo de vida, e tem como efeito transformações dentro desse processo” (INGOLD, 2015a, p. 222). Por outro lado, para o autor “a etnografia é um estudo de uma aprendizagem sobre, cujos produtos duradouros são informes baseados em lembranças que servem para um propósito documental” (idem).

O propósito do meu engajamento com o CSSV foi documental e transformacional. Como Ingold (2015a) em seu exemplo sobre as possibilidades de estudo com Rostropovich, eu passei um tempo com o Coletivo para aprender com eles e também sobre eles. Com eles observei, escutei e vivi suas dinâmicas cotidianas, pratiquei como trazer ideias para discussão e negociação com um grupo, fui corrigida, aprendi sobre como uma designer pode trabalhar com uma comunidade a partir de questões de interesse, como fazer parte de processos colaborativos, aprendi sobre o Bairro de Santa Teresa e cada um dos membros do Coletivo. Esta experiência me abriu caminhos para pensar outras possibilidades para o design e transformou minha forma de pensar e de sentir.

Com eles, eu coletei dados para escrever esta Tese e também aprendi desde dentro. Em uma conversa informal com Vilma Almendra<sup>2</sup>, mais de um ano após terminar meu trabalho de campo em Santa Teresa, ela me recomendava que, ao pesquisar com comunidades, trabalhasse com uma questão que fosse do meu interesse e que esquecesse completamente que estava fazendo um doutorado. Mentiria se dissesse que trabalhando com o Coletivo esqueci que cursava meu doutorado, porém o trabalho com eles foi gratificante, porque o problema com o qual estávamos lidando me afetava diretamente, o que significa que estar no Coletivo me conectava ainda mais com meu mundo.

Karen Barad disse eloquentemente: “não obtemos conhecimento permanecendo fora do mundo, conhecemos porque ‘nós’ somos o mundo. Somos parte do mundo em seu devir diferencial” (BARAD,

2 Vilma Almendra faz parte do povo Nasa, comunidade indígena da Colômbia que é reconhecida no mundo acadêmico por praticar o bem-viver e por lutar para proteger o seu território de práticas extrativistas e do chamado progresso. Vilma Almendra é comunicadora social e fez mestrado no México.

2008, p.185 *apud* INGOLD, 2013, p.5). Ingold (2013) explica que, porque estamos no mundo, porque somos companheiros dos seres e das coisas que chamam nossa atenção, é que podemos observá-los. Isso quer dizer que não há observação sem participação.

Ingold (2015a) menciona que, enquanto a antropologia se encontra entre modos de conhecer desde dentro (a observação participante) e modos de conhecer desde fora (a análise retrospectiva do material etnográfico), outras ciências não têm estas dificuldades e estão inscritas “no modelo acadêmico de produção de conhecimento” (INGOLD, 2015a, p. 227). O autor explica que a legitimidade desse modelo se radica “na sua pretensão de dar um informe autorizado de como funciona o mundo, baseado em fatos empíricos e argumentos racionais, não contaminados pela intuição, o sentimento e a experiência pessoal” (INGOLD, 2015a, p. 227). Ou seja, para conhecer corretamente, explica Ingold (2015a), os cientistas não podem se envolver afetivamente com o objeto de seu interesse. Coletar dados significa ver sem observar, tocar sem sentir, ouvir sem escutar. Para o autor, isso é impossível na prática, especialmente nas ciências de campo para as quais o espaço aberto é o laboratório. Essa impossibilidade é algo lamentável para muitos. Sob este modelo acadêmico de produção de conhecimento, a essência do praticante não é *sinequa non* à aprendizagem, mas uma fonte de distorção do observador que deveria ser reduzida a todo custo. Ingold (2015a) afirma que a ciência que cai nisto é considerada ‘branda’. Assim, seguindo este critério, a antropologia seria positivamente “esponjosa”<sup>3</sup>.

O autor coloca outro exemplo. Imaginemos uma bola rígida e outra esponjosa ou maleável. A bola rígida representa as ciências duras. A bola rígida quando golpeia as coisas pode ter um impacto, pode inclusive quebrá-las. Nas ciências duras, cada golpe é um dado. Se acumularmos muitos dados, podemos avançar, comenta Ingold (2015a). Por outro lado, a bola esponjosa se dobra e deforma quando se encontra com outras coisas, tomando para si mesma alguns dos seus caracteres. A bola esponjosa responde às coisas como as coisas respondem a ela. Ou seja, a bola estabelece uma relação de correspondência com as coisas. Na prática

3 O texto onde aparece este termo surge de uma palestra que Tim Ingold ministrou na Universidade Nacional de San Martín (Argentina) no dia 25 de outubro de 2012. O texto está em espanhol e não foi possível aceder à versão original em inglês. Os tradutores do artigo ao espanhol utilizam a palavra “esponjosa”. Neste trabalho, utilizamos também o termo ‘esponjosa’ em português. Segundo o dicionário Michaelis, o adjetivo esponjoso significa: “que tem a aparência ou consistência de esponja”.

da observação participante, afirma Ingold (2015a), os antropólogos são correspondentes.

O conceito de correspondência abre possibilidades para a antropologia. A antropologia como prática de correspondência, abre a outros caminhos diferentes da etnografia. Com tudo isso, podemos perceber que Ingold não está querendo desvalorizar a etnografia. A sua preocupação é que a antropologia abrace também o presente e o futuro.

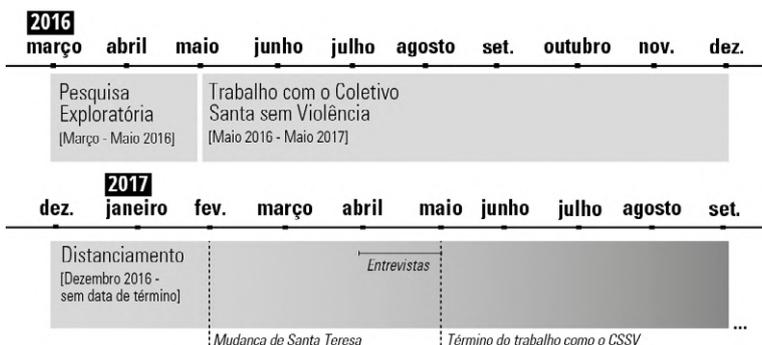
Neste capítulo, apresento uma etnografia do meu engajamento no CSSV. Nela pode-se ver que meu papel no Coletivo estava entre a observação e a participação. Assim como entrevistei as pessoas e coletei dados para depois serem analisados nesta Tese, participei ativamente das atividades do Coletivo, sugeri ações para serem feitas no espaço público, me envolvi e vivi a experiência. Esse processo foi documental, porque registrei e educacional, porque mudou minha forma de pensar e sentir.

## ETAPAS DO TRABALHO DE CAMPO

O trabalho de campo para o projeto de doutorado consistiu em três etapas: uma pesquisa exploratória, a vinculação e trabalho com o Coletivo Santa sem Violência e o distanciamento (Figura 13). Vale ressaltar que estas etapas não foram planejadas de antemão, elas foram se configurando na medida em que a pesquisa foi se desenvolvendo. Essa divisão foi identificada em retrospecto e a apresento como um recurso para organizar o material de pesquisa, a fim de facilitar a sua compreensão, porém acredito que as etapas se entrecruzam. Por exemplo, houve pesquisa exploratória estando já vinculada ao Coletivo, quando conheci outras iniciativas de outros grupos trabalhando pelo bairro; minha colaboração com o Coletivo continuou na etapa do distanciamento com algumas tarefas que fiz para eles; houve pequenos distanciamentos dentro do período de trabalho com o Coletivo, etc.

O que chamo aqui de pesquisa exploratória começou ao final de março de 2016. Baseada nas minhas inquietações de pesquisa e com o desejo de trabalhar com uma comunidade, considerei 3 opções: Cinelândia, Arcos da Lapa e Bairro de Santa Teresa. Nesse momento, morava há um ano no Rio de Janeiro. Conhecia esses lugares, entre outras coisas, porque os dois primeiros ficavam perto da ESDI/UERJ,

e o terceiro porque era o bairro onde morava. Desde que cheguei ao Rio de Janeiro para fazer o doutorado, morei em Santa Teresa (2015 - 2017). Primeiro em um prédio perto do Largo do França, e, em seguida, em um casarão situado na Rua Dias de Barros, perto do Largo do Curvelo. Depois de mostrar estas opções para minha orientadora, para outros colegas do curso e conversar com uma antropóloga próxima, decidi trabalhar com meu bairro. Primeiro, porque era a zona que mais conhecia da cidade, ainda que a conhecesse pouco, e, segundo, porque era um lugar onde me sentia confortável e, preocupada com a simpatia e relações, acreditava que estando lá podia criar fortes vínculos.



**FIGURA 13:** Linha do tempo - Pesquisa  
**FONTE:** Elaborado pela autora.

Foi assim que fui para as ruas de Santa Teresa. Esta etapa demorou, aproximadamente, um mês, e se consistiu na observação, na escuta do que meus vizinhos tinham para dizer e na atenção aos acontecimentos que se sucediam nas redondezas. Como ponto de partida, escolhi o Largo dos Guimarães e suas proximidades. Este é o coração do bairro, uma área cheia de locais comerciais, restaurantes, cafés, bares, uma estação do bonde, um cinema, banca de revistas, uma companhia da Polícia Militar, igreja, feiras, etc. A primeira vez que o visitei com olhos de pesquisadora, observei durante aproximadamente uma hora e registrei todo o percebido no diário de campo. Já, as outras vezes, fui para conversar com os vendedores ambulantes que ficavam na calçada e com atendentes dos locais comerciais.

Muitas das pessoas, com as quais conversei durante esse mês, falavam sobre o aumento da violência. Referiam-se especificamente

às escadarias da Rua André Cavalcanti. Tive algumas conversas com amigos sobre colar cartazes naquela zona para avisar aos pedestres sobre o perigo que possivelmente enfrentariam, mas estas ideias não se concretizaram.

Interessada com os comentários sobre assaltos e roubos, no dia 4 de maio de 2016, assisti a uma reunião no Largo das Neves com moradores profundamente preocupados com a situação. Esta foi a primeira reunião do que no futuro se chamaria de Coletivo Santa sem Violência (CSSV), com que colaborei durante quase um ano, participando de um grupo de moradores de Santa Teresa que trabalhou na criação de táticas e atividades em prol do combate à violência no bairro. Aqui começou a segunda fase da pesquisa de campo, que consistiu, principalmente, no trabalho colaborativo com o Coletivo, na imersão no mundo e nos fatos que circunscrevem a violência e a segurança no bairro e nas atividades realizadas por meio do design e da antropologia, para conhecer melhor a situação e seus atores e intervir na realidade que eles (e eu) estávamos vivendo. O trabalho no Coletivo começou em maio de 2016 e terminou ao final de maio de 2017 com alguns recessos causados por circunstâncias internas e externas ao grupo.

Tentando quebrar paradigmas do design, me lancei ao mundo inspirada no trabalho que tinha desenvolvido no mestrado, na tradição escandinava de design participativo e codesign, na escola italiana de design para a inovação social, em alguns projetos de mestrado e doutorado, nessas áreas, realizados no Brasil, e em alguns casos da Rede de Pesquisa para *Design Anthropology (The Research Network for Design Anthropology)*. Isso tudo com a convicção de que o design, como disciplina, não se concentra só nos escritórios, oficinas ou ateliês ou lugares privilegiados para a inovação, senão que esses conhecimentos em design podem inundar outros espaços da vida cotidiana, e vice-versa, a vida cotidiana pode também nutrir esses conhecimentos.

O trabalho com o Coletivo implicou organizar e realizar atividades e reuniões com o grupo e a comunidade, frequentar as ruas e lugares nevrálgicos do bairro, conversar com pessoas dentro e fora do Coletivo, observar e fazer anotações em meu diário de campo, assistir a reuniões de outros coletivos e organizações, fazer entrevistas, explorar como podia contribuir com meus conhecimentos de designer e minha experiência na intervenção e transformação da realidade social, etc. Vale ressaltar que, nessa etapa, não só realizei atividades com os outros membros do Coletivo. Assim como fiz, também

experimentei, vivi a experiência, o que Ingold (2016), por meio de uma analogia, chama de bolhas que nascem nos pés quando caminhamos. A experiência transformou minha forma de pensar e de sentir, me ensinou. Como designer, moradora e pesquisadora não fui só um sujeito que faz, mas um objeto que sofre ou vive a experiência. Algo na metade do caminho.

A etapa de trabalho colaborativo com o Coletivo finalizou com entrevistas semiestruturadas com alguns membros do Coletivo Santa Sem Violência, da associação de comerciantes, AME Santa e ao Delegado da Polícia Civil de Santa Teresa, Orlando Zaccane. Essas entrevistas foram um importante fator para dar consistência aos relatos etnográficos, cruzar discursos e para obter um panorama maior da realidade que circunscrevia a violência do bairro.

Por fim, o distanciamento foi se dando de maneira paulatina. Esta foi a terceira etapa da pesquisa. Começou com uma viagem pessoal à Colômbia feita em dezembro de 2016, continuou com a mudança de bairro no ano seguinte e se acentuou com o término das entrevistas. Esse distanciamento também engloba meu período na Dinamarca, durante o período de doutorado sanduíche. Junto com Thomas Binder, meu orientador no exterior, reescrevi alguns episódios vividos com o Coletivo e analisei meu trabalho de campo tomando como base a obra do antropólogo japonês Hirokazu Miyazaki. Poderia dizer que esta etapa acabou no dia em que terminei de escrever a Tese, porém é difícil estabelecer um limite, pois a reflexão sobre meu trabalho e experiência com o Coletivo continua, ou espero que assim seja.

As seções deste capítulo foram escritas de tal modo que os leitores pudessem se aproximar pouco a pouco ao meu trabalho como pesquisadora em design no Bairro de Santa Teresa. O segundo e terceiro subcapítulo tratam sobre o bairro, sua violência e segurança. O quarto introduz o Coletivo Santa sem Violência. Já o quinto e o sexto relatam os principais acontecimentos do Coletivo, primeiro: de uma perspectiva de observadora, no subcapítulo 5, e segundo: de uma ótica de designer trabalhando com uma comunidade, no subcapítulo 6.

Finalmente, a escrita de todos os subcapítulos se apoiou majoritariamente nos relatos escritos em meu diário de campo (Figura 14). Segundo a antropóloga Florence Weber (2009), ele é um instrumento a que o pesquisador se dedica a produzir dia após dia durante toda a experiência de pesquisa etnográfica. A autora distingue 3 tipos de diários: um diário de campo específico da etnografia; um diário de pesquisa; e um diário íntimo. No primeiro, o diário de campo específico da etnografia, relatam-se os comportamentos de um grupo

social ao longo de um período prolongado, acumulam-se os discursos e as posições dos entrevistados e também se colocam em dia as relações emergentes entre pesquisados e etnógrafos. No diário de pesquisa, escrevem-se as reflexões que a experiência suscitou, e, no diário íntimo, são depositados os humores e as emoções do seu autor. Eles são três em um (WEBER, 2009). Foi assim que produzi meus diários durante a pesquisa de campo.



**FIGURA 14:** Diários de campo escritos durante o trabalho de campo  
**FONTE:** Fotos da autora.

Nos meus cadernos, escrevia sobre os acontecimentos do dia, conversações que se desatavam nas redes sociais, minhas reflexões, meus sentimentos, os sentimentos das pessoas, formas de proceder, tanto minhas como deles, questionamentos, desafios, etc. No processo de escrita deste trabalho, após estabelecer como seriam os subcapítulos, para tirar proveito de tudo o que tinha escrito no diário, dividi os cadernos por categorias, assinalando uma cor a cada uma delas. Por exemplo, os desafios foram marcados de laranja, as reuniões de amarelo, os atores, que eram tocados pela situação, de azul, meu trabalho como designer de verde, etc. Quando as cores acabaram, escrevi, em cima dos marcadores, letras ou palavras que me indicavam de que tratava aquela seção. Isto facilitou a análise posterior da minha experiência em campo e, também, a escrita.

É importante ressaltar que as atas que Maria Angélica Gomes, membra do Coletivo, escreveu a cada reunião complementaram minhas anotações e me ajudaram a enriquecer os relatos aqui descritos.

Os textos a seguir foram escritos em primeira pessoa do singular, acredito, sem chegar a ser intimistas, como sugere Cardoso de

Oliveira (1996). É uma forma de escrita utilizada majoritariamente nas ciências sociais, porém pouco usual em pesquisas na área do design, apesar de esta ser considerada uma ciência social aplicada. Como textos, tentei que refletissem a sombra de quem os escreve, mas, também, o somatório das múltiplas mãos dos que não os escreveram, mas fizeram parte da sua construção (CRAPANZANO, 1986 *apud* CARDOSO DE OLIVEIRA, 1996). Escrevendo, tentei mostrar discursos dos meus parceiros, ideias, sugestões, formas de proceder, frases que mostrassem suas contribuições ao desenvolvimento do Coletivo. A seguir, descrevo o meu trabalho com o Coletivo Santa sem Violência.

## O BAIRO DE SANTA TERESA

O Bairro de Santa Teresa está localizado em um morro na zona central do Rio de Janeiro (Figura 15). Conta com uma população de 40.926 habitantes, segundo o censo de 2010 feito pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2012) e com um área de 521,94 ha (VIVA SANTA, ca. 2002) (Figura 16). Faz fronteira com os bairros: Alto da Boa Vista, Rio Comprido, Catumbi, Cidade Nova, Centro, Glória, Catete, Laranjeiras, Botafogo, Cosme Velho e Humaitá (VIVA SANTA, ca. 2002) (Figura 17).

Na área do bairro existem 6 localidades formalmente consideradas pelo IBGE como aglomerados subnormais: Morro dos Prazeres, Ocidental Fallet, Morro da Coroa, Travessa Vista Alegre, Baronesa e Francisco Castro. As favelas do entorno são: Morro Paula Ramos (Parque Rebouças e Acomodado), Vila Santa Alexandrina, Fogueteiro (Eliseu Visconti e Unidos de Santa Teresa), Morro Dona Marta (Santa Marta), Fazenda Catete, Vila Pereira da Silva, Júlio Ottoni, Guararapes e Vila Santo Amaro (VIVA SANTA, ca. 2002, p.14). Segundo o Censo do IBGE de 2010, 31% da população do bairro vive em favelas (12.841 habitantes) (IBGE, 2012).

Santa Teresa (Figura 17) se caracteriza por suas curvas e ladeiras, por seu ambiente bucólico e artístico, pelas vistas majestosas que oferece, por ser uma Área de Proteção Ambiental e Cultural (APAC) e por ser um Polo Gastronômico, Cultural e Turístico (Figura 18). Segundo o Censo de 2011 do Programa Polos do Rio, as principais atividades econômicas de Santa Teresa são: Alojamento e Alimentação; Comércio e Reparação de Veículos; Artes, Cultura, Esporte e Recreação; Atividades Administrativas e Serviços; Atividades

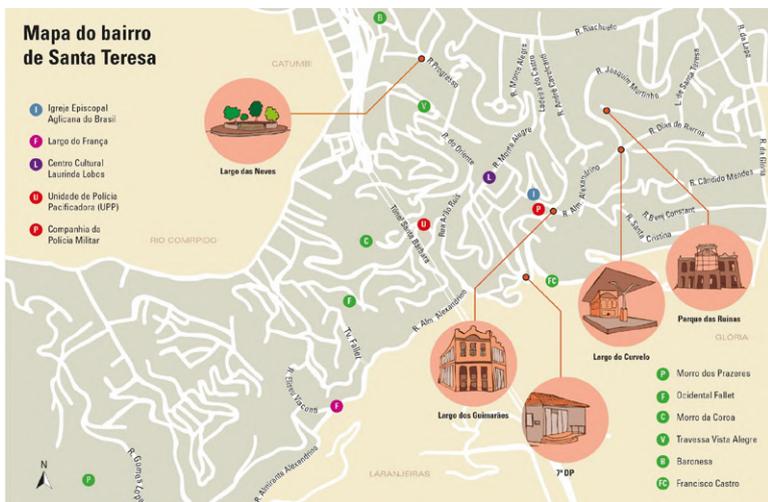
Profissionais, Científicas e Técnicas; e Informação e Comunicação (AME SANTA, 2011) (Figura 19).



**FIGURA 15:** Localização do Bairro de Santa Teresa na cidade do Rio de Janeiro  
**FONTE:** Elaborado pela autora.



**FIGURA 16:** Santa Teresa e alguns bairros próximos  
**FONTE:** Elaborado pela autora.



**FIGURA 17:** Mapa do Bairro de Santa Teresa  
**FONTE:** Elaborado pela autora.



**FIGURA 18:** Vista para a Baía de Guanabara de Santa Teresa  
**FONTE:** Foto da autora.



**FIGURA 19:** Rua Paschoal Carlos Magno em Santa Teresa  
**FONTE:** Foto da autora.

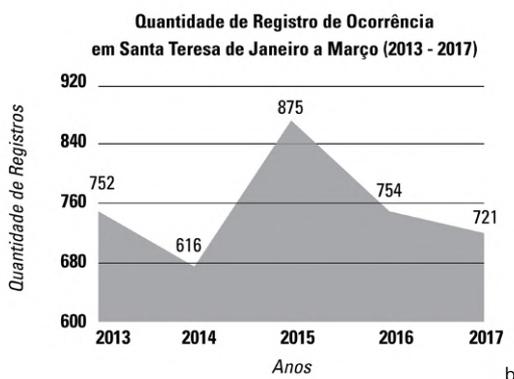
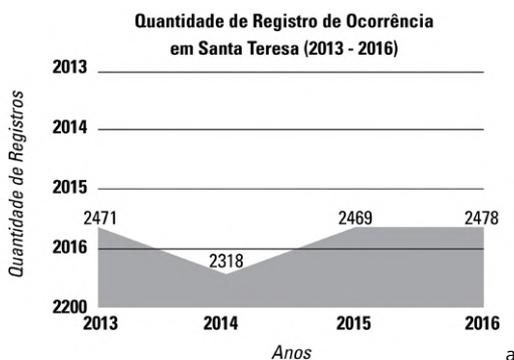
### **Violência e Segurança em Santa Teresa: Algumas cifras**

Segundo o Instituto de Segurança Pública, Santa Teresa faz parte da 1ª Região Integrada de Segurança Pública (RISP) e da 5ª Área Integrada de Segurança Pública (AISP) do Rio de Janeiro. O 5º Batalhão da Polícia Militar cuida do policiamento do bairro através de uma companhia localizada no Largo dos Guimarães, e a Polícia Civil conta com a 7ª Delegacia, localizada na Rua Francisco Castro (ISP, 2017a).

Segundo o diagnóstico da Agenda 21 (VIVA SANTA, ca. 2002), o bairro tem uma localização estratégica, tanto do ponto de vista de segurança, como de criminalidade: dois dos principais túneis da cidade estão localizados no bairro (Santa Bárbara e Rebouças); o bairro fica próximo à Zona Sul onde a procura por drogas é grande; tem rápido acesso a importantes vias da cidade, como a Linha Amarela, Linha Vermelha e Avenida Brasil; engloba diversas favelas e fica próximo a outras, onde há um tráfego de drogas muito intenso e há disputas pelos territórios entre organizações criminais.

De acordo com dados do Instituto de Segurança Pública (ISP), nos últimos 4 anos, a quantidade de Registros de Ocorrência em Santa Teresa tem se mantido. Em 2013 foi de 2.471, em 2014 de 2.318,

em 2015 de 2.469 e em 2016 de 2.478 (Gráfico 1a). Até março de 2017, o número de ocorrências foi de 721, cifra próxima as dos primeiros 3 meses dos anos 2013 (752) e 2016 (754) (Gráfico 1b). Nos primeiros meses de 2014, a cifra baixou para 676 e nos primeiros 3 meses de 2015 subiu para 875 (ISP, 2017b). Porém, os números ainda evidenciam que a situação do bairro tem se mantido estável, e não há certeza de que estas cifras correspondem à realidade do bairro, pois (até maio de 2017) moradores reclamavam fisicamente e nas redes sociais de que não estavam conseguindo fazer Boletins de Ocorrências por falta de recursos físicos nas delegacias. Muitos acreditavam que o bairro estava abandonado pelo poder público e que estava vivendo um momento crítico.



**GRÁFICO 1:** Registros de Ocorrência (2013-2017)

**LEGENDAS:** (a) – Quantidade de Registro de Ocorrência em Santa Teresa (2013-2015); (b) – Quantidade de Registro de Ocorrência em Santa Teresa de janeiro a março (2013-2017).

**FONTE:** Elaborada pela autora a partir de ISP, 2017b.

As causas da violência em Santa Teresa são várias. É uma situação que pode ser vista a partir de diferentes perspectivas. A violência é atribuída, por moradores, agentes de segurança e pesquisadores, ao turismo, à falta de comércio, à crise do Estado do Rio de Janeiro, ao tráfico de drogas, à falta de pessoas ocupando ruas e praças, à geografia do bairro, à falta de recursos humanos e físicos nas delegacias e nos batalhões, etc.

Por exemplo, a AMAST, na revista “Área de Proteção Ambiental de Santa Teresa”, coloca o turismo como a grande causa do problema de insegurança no bairro:

Não é segredo para ninguém que o ponto de inflexão da curva da violência no bairro, em especial de assaltos a pedestres e roubos de carros, corresponde ao advento do turismo de massa no bairro. A presença de turistas, em bando ou em poucos, tanto brasileiros como estrangeiros, nas ruas, com seus pertences valiosos, passou a atrair meliantes de toda a cidade, incluindo os das áreas próximas, além de ter sido motivo para a mudança de comportamento de moradores do próprio bairro, que se tornaram assaltantes e ladrões. (AMAST, ca. 2017, p. 74).

Para o delegado Orlando Zaccone, o problema é exatamente o oposto. Ele assegura que a falta de policiamento e, portanto, os furtos e roubos se devem ao fato de não existir um comércio forte no bairro, diferente do Méier, por exemplo, outro bairro da cidade. No dia 25 de abril de 2017, em uma reunião com a comunidade, o delegado apontou:

O policiamento no Méier é muito mais eficaz e efetivo que no Grajaú, porque no Méier tem banco, porque no Méier tem casa de show, porque no Méier tem comércio forte. Santa Teresa fez uma opção, e eu acho que é uma opção legítima, de ser um bairro residencial, mas em contrapartida, os bairros estritamente residenciais sofrem de falta de policiamento. O policiamento da Lapa, ele vai até 3 ou 4 horas da manhã, com todas as suas deficiências, mas na hora do planejamento do 5º batalhão, o comandante tem que pensar o policiamento nesse horário todinho, porque é o horário onde as casas estão abertas. Você acha que ele vai botar policiamento às 3 da manhã em Santa Teresa? Não vai, por quê? Porque ele sabe que aqui o comércio fechou. É disso que eu estou falando (informação verbal).<sup>4</sup>

4 Reunião de moradores de Santa Teresa com o delegado de 7ª DP, fala do Delegado Orlando Zaccone, Rio de Janeiro, no dia 25/04/2017.

A crise do Estado do Rio de Janeiro pode ser considerada como outra causa do aumento da violência. Em entrevista, alguns dos membros do Coletivo apontaram esta como uma possível causa. No dia 17 de Junho de 2016, foi decretado pelo governador, Francisco Dornelles, estado de calamidade pública devido à crise (G1, 2017). No mês de maio do ano 2017, o governador, Luiz Fernando Pezão, tentou ampliar o prazo do estado de calamidade pública até o fim de 2018. O decreto de calamidade pública foi resultado de uma grande crise econômica do Estado que impediu o pagamento de salários de servidores e conduziu a bloqueios nas contas públicas. Este decreto permitia que o Estado descumprisse artigos da Lei de Responsabilidade Fiscal (LRF) e executasse medidas excepcionais, sem autorização do Legislativo. É o nível maior de atenção possível, com o qual a União pode outorgar recursos financeiros, enviar equipes da Força Nacional e solicitar cooperação de regiões vizinhas (G1, 2017).

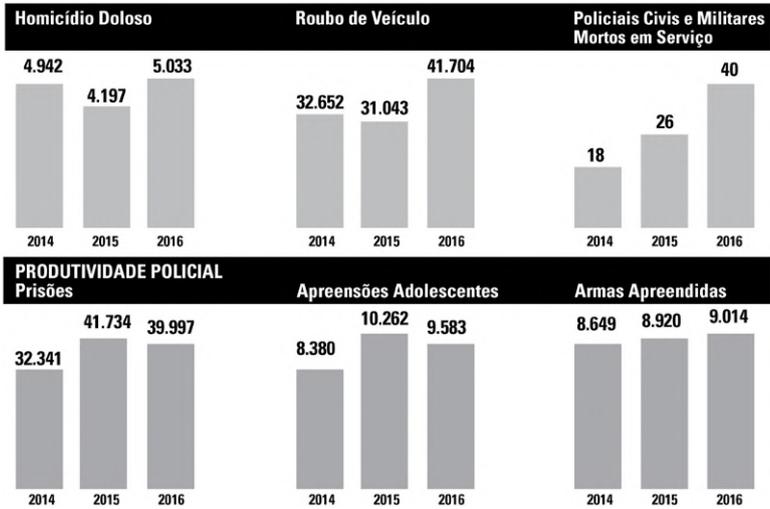
Também, a violência no Estado do Rio de Janeiro aumentou de forma significativa em 2016 (Figura 20). Segundo os últimos dados sobre violência letal publicados em fevereiro de 2017 pelo Instituto de Segurança Pública (ISP):

Os índices de violência no Rio tiveram piora significativa em 2016, assim como a produtividade policial. As últimas estatísticas do Instituto de Segurança Pública (ISP) [...] revelam que nunca houve tantos assassinatos no estado desde 2010. Foram registrados 5.033 homicídios dolosos (quando há intenção de matar) — 19,8% a mais do que no ano anterior. O total de 208.908 roubos foi a maior contagem anual já divulgada na série histórica, iniciada em 2003, com alta de 41,2% em relação a 2015. (Figura 20) (O DIA, 2017)

Por outro lado, em entrevista, o delegado Orlando Zaccone (2017) apontou que a questão da violência em Santa Teresa está mais relacionada com uma sensação de insegurança que com fatos reais. Disse que, mesmo a violência sendo maior em outros bairros, em Santa Teresa a sensação de insegurança é maior, por causa das circunstâncias dos moradores: eles podem escutar tiros, ver operações militares, ou encontrar ruas fechadas.

O delegado também apontou que, em alguns casos, a presença da polícia diminui a sensação de insegurança, mas que por causa do esvaziamento da polícia e pelas suas prioridades, os policiais estavam sendo tirados de Santa Teresa, naquele momento. Explicou que o Batalhão prioriza o envio de policiais para bairros onde há riquezas e pessoas, pois, segundo ele, a polícia foi criada para cuidar desses

elementos e não para tomar conta da propriedade privada. Assim, segundo ele, os bairros estritamente residenciais sempre sofreram e sofrerão de problemas de policiamento.



**FIGURA 20:** Últimos dados sobre violência e produtividade policial publicados em fevereiro de 2017 pelo Instituto de Segurança Pública

**FONTE:** Elaborado pela autora com base em O DIA, 2017.

Igualmente, o 5º Batalhão também dá prioridade a alguns eventos que ocorrem na cidade, como as manifestações. Santa Teresa faz parte da 5ª AISP, da qual também fazem parte o Centro, o Bairro Gamboa, Santo Cristo e Saúde, a Lapa e Paquetá. Tendo manifestações no centro, por exemplo, o batalhão tira policiais de Santa Teresa e envia efetivos para o lugar da manifestação. Porém, mesmo o comandante enviando policiais para a companhia do bairro, eles não teriam como policiar sozinhos um bairro que tem saída para “4 ou 5 bairros”, disse o delegado.

## O COLETIVO SANTA SEM VIOLÊNCIA (CSSV)

O Coletivo Santa Sem Violência (CSSV) foi um grupo de moradores do bairro de Santa Teresa (Rio de Janeiro) que atuou desde maio de 2016 até metade de 2017 para combater a violência na área. Isto,

através da criação de espaços de discussão e diálogo entre moradores e da implementação de táticas preventivas, como a idealização e organização de ações culturais que ativassem o espaço público urbano e pressionassem o poder público, e a criação de uma proposta de um sistema de monitoramento de segurança por meio de câmeras espalhadas pelo bairro. Esse grupo era autogestionado e se sustentava economicamente através da doação de dinheiro e materiais por parte de membros, moradores e comerciantes e através da venda de adesivos com o logo do Coletivo.

### **Membros do Coletivo Santa Sem Violência**

Todos os membros do Coletivo eram moradores do bairro, uns mais engajados que outros. Os mais comprometidos com o Coletivo eram os membros do que chamamos de Núcleo. No entanto, o Coletivo estava composto também por moradores que assistiam às reuniões e/ou ações. Também faziam parte do Coletivo os membros de grupos nas redes sociais – *WhatsApp* e *Facebook* – (alguns participavam só de forma virtual) participantes esporádicos ou circunstanciais, como por exemplo, as crianças da Escola Monte Alegre, uma escola do bairro (Figura 21).

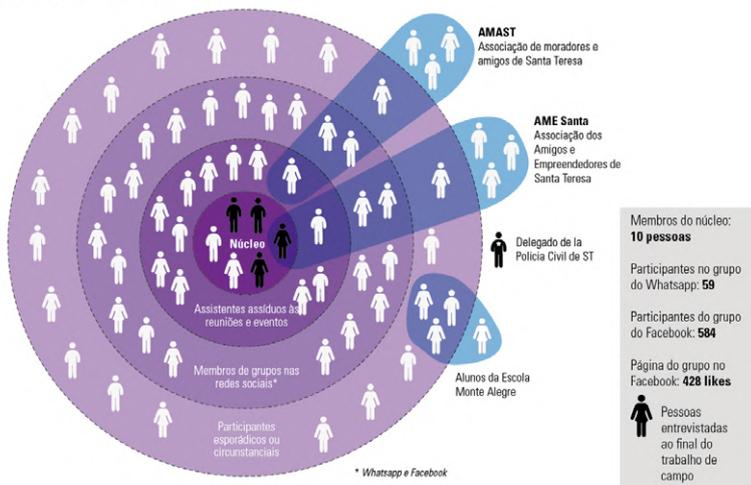
O Núcleo estava composto por 10 pessoas: Maria Angélica Gomes (atriz e professora de circo, 47 anos naquele momento), Candice Moraes (atriz e professora, 41), Cláudio Fantinato (músico, padeiro, marceneiro e biólogo, 39), Ingrid Reis (empreendedora criativa, 42), Leonardo Farias (empresário, 36), Liliana Jaeger (empresária e publicitária, 36), Natty Fraga (auditora, 35), Roosivelt Pinheiro (artista plástico, 51), Sabrina Mesquita (fotógrafa, 34) e eu (Maria Cristina, designer, 28). Este pequeno grupo surgiu sem um planejamento prévio, da necessidade de ter um conjunto de pessoas ágeis e comprometidas com o Coletivo, que pudessem dar andamento às atividades.

As funções do núcleo, surgidas espontaneamente, eram: organizar as reuniões, divulgá-las entre os amigos e vizinhos, coletar fundos, organizar e planejar atividades em espaços públicos, comprar materiais, fazer ponte com outras instituições ou iniciativas, etc.

É importante ressaltar que alguns dos membros do CSSV – Lili, Ingrid e Cláudio F. – faziam parte também da Associação dos Amigos e Empreendedores de Santa Teresa – AME Santa. Esta associação reúne empreendedores e profissionais da cultura, gastronomia, comércio, serviços, turismo e lazer atuantes no Polo Gastronômico,

Cultural e Turístico de Santa Teresa. Este polo foi instituído em 2006, através do Decreto Municipal de Número 26.199, de 27 de Janeiro. A Associação AME Santa tem por finalidade: “o fomento e a revitalização cultural, econômica e social do bairro, fortalecendo o associativismo e atraindo a atenção do poder público e da iniciativa privada para ações que estimulem o desenvolvimento sustentável, com respeito ao meio ambiente e à natureza histórica e cultural do bairro”. (AME SANTA, 2017).

**Pessoas e organizações relacionadas ao Coletivo Santa Sem Violência**



**FIGURA 21:** Pessoas e organizações relacionadas ao Coletivo Santa Sem Violência  
**FONTE:** Elaborado pela autora baseada em SERAVALLI; ERIKSEN; HILLGREN, 2017.

## Reuniões

No Coletivo, havia reuniões do Núcleo e as chamadas reuniões gerais, aquelas abertas à comunidade. De forma geral, as reuniões do núcleo se intercalavam com as reuniões gerais, de modo que o Núcleo pudesse concretizar ideias e organizar antecipadamente os encontros que contariam com maior número de participantes. Usualmente, as reuniões com o núcleo eram realizadas em lugares privados pelo temor de alguns membros de virar alvo de criminosos. Já as reuniões gerais aconteciam em lugares públicos, como o Largo

das Neves e o Parque das Ruínas e, algumas vezes, em lugares privados conhecidos pelos moradores e com capacidade para receber grande número de pessoas como o Centro Cultural Laurinda Lobos e o Mercado das Pulgas no Largo dos Guimarães.

As principais atividades realizadas nas reuniões gerais eram: comentar casos recentes de violência no bairro, pensar e planejar ações públicas e/ou estratégias para combatê-las, conhecer ideias e pensamentos dos participantes e atribuir responsabilidades. As reuniões tanto do Núcleo quanto as gerais duravam normalmente duas horas e eram feitas, em média, duas por mês.

Diferente do segundo encontro, as reuniões não eram estruturadas, nem tinham oficinas engenhosamente formatadas, eram informais e abertas ao que estivesse acontecendo no bairro naquele momento. Desde a primeira reunião e depois de cada uma delas, Angélica fez atas com o objetivo de comunicar aos ausentes o que tinha acontecido em cada encontro e também levar um registro. Estas atas foram publicadas na página e no grupo do *Facebook* do Coletivo.

## **EPISÓDIOS MAIS SIGNIFICATIVOS DO COLETIVO SANTA SEM VIOLÊNCIA**

Nas duas seguintes seções, faço um relato com diversos episódios do Coletivo Santa sem Violência. Na primeira parte, com a perspectiva de uma observadora e, na segunda, com a perspectiva de uma pesquisadora em design que fazia parte da iniciativa. A Figura 22 localiza no tempo cada uma das seções deste subcapítulo.

### **O bairro está ficando cruel**

No primeiro semestre de 2016, o carro da Cecília foi roubado com a filha dela no banco traseiro. Com a intenção de guardar o carro depois de chegar a casa com a filha, Cecília abriu a porta da garagem deixando a chave no carro. Naquele momento veio um assaltante que pegou o veículo e saiu com a filha dela que estava aguardando no banco de trás. No caminho, a menina falou para o rapaz que amava muito a sua mãe e que queria ficar com ela. Um quadras adiante, ele deixou a garota. A Cecília já tinha pegado outro carro para perseguir o assaltante e encontrou a filha no caminho.

# Linha do tempo das reuniões e ações do Coletivo Santa Sem Violência

● atividades em que a pesquisadora participou

	2016 maio	junho	julho	agosto	set.	outubro	nov.	2017 janeiro	fev.	março	abril	maio
<b>Contexto do Rio de Janeiro e Santa Teresa</b>		17 de junho O governador decretou estado de calamidade pública no RJ devido à crise.		15-21 de agosto Jogos Olímpicos no Rio de Janeiro 2016	21 de setembro Plenária da AMAST	19 de outubro Arte de Portas Abertas 9 de outubro Choro pela Paz na Rua André Cavalcanti	19 de novembro ST afetada por guerra de facções. 23 de novembro Novo delegado da 7ª DP chega ao bairro.		9 de fevereiro Plenária sobre a situação de insegurança em ST - AMAST		25 de abril Reunião com a 7ª DP sobre roubos na região	
<b>Reuniões e ações</b>	1 de maio 1. Reunião geral no L. das Neves 11 de maio 2. Reunião geral no C.C. Laurinda 24 de maio 3. Reunião geral no M. das Pulgas 31 de maio 4. Reunião geral no M. das Pulgas	10 de junho 5. Reunião do Núcleo 11 de junho 6. Reunião do Núcleo 25 de junho 7. Reunião do Núcleo	3 de julho 8. Reunião geral no Parque das Ruínas 11 de julho 9. Reunião geral no Largo das Neves 24 de julho 10. Reunião do Núcleo 29 de julho 7. Reunião do Núcleo		7 de setembro 11. Reunião geral no P. das Ruínas 26 de setembro 12. Reunião do núcleo na casa da Lili	6 de outubro 13. Reunião do núcleo no L. do Curvelo 15 de outubro 13. Reunião do núcleo no L. do Curvelo 26 de novembro 14. Reunião do núcleo na Casa da Ingrid	6 de novembro 15. Reunião Geral no Parque das Ruínas 26 de novembro 16. Reunião Geral no Parque das Ruínas	20 de janeiro 17. Reunião do núcleo no restaurante de Lili.				2 de maio 18. Reunião geral 23 de maio 19. Reunião geral no C.C. Laurinda
<b>Alguns dados</b>	4 de maio Criação do grupo de WhatsApp do Facebook	30 de junho Criação do grupo de WhatsApp do núcleo	2 de julho Regras e envio o primeiro resumo dos princípios por e-mail.		15 de Setembro Reunião via Skype com a Profa. Sissel Chandler.	11 de outubro Diá a diá com o líder do Coletivo Santa Sem Violência para a venda.		3 de fevereiro Coletivo entrega carta na 7ª DP dirigida ao delegado Orlando Zaccari				
<b>Episódios mais significativos do Coletivo Santa sem Violência</b>	O bairro está ficando cruz Um grupo de...	Tomando-os...				Entender o lugar antes de intervir. A importância...				Uma proposta de Fórum de Segurança		
<b>Engajamentos de design/antropologia</b>	Pensando juntos...	Exploração...			Livreto... Sendo uma designer tradicional					Tomando distância		



Oficina de cartazes no Centro Cultural Laurinda Lóbes



Show do Grupo Piraruci Psicoalélico + CSSV



Pintura de Escadarias no Largo do Curvelo



Reunião Geral no Parque das Ruínas



Reunião Geral no Parque das Ruínas



Plenária da AMAST sobre violência em Santa Teresa



Convite para reunião de moradores no Centro Cultural Laurinda

FIGURA 22: Linha do tempo das reuniões e ações do Coletivo Santa sem violência  
FONTE: Elaborado pela autora.

Esta foi a história que Angélica me contou em entrevista quando lhe perguntei como tinha surgido a ideia de fazer uma reunião de moradores no Largo das Neves para falar de violência no bairro. Ela também disse que fazia parte de um grupo de mães que têm filhos na Escola Monte Alegre. Esse grupo é chamado por elas de grupo das guerreiras. A Cecília, vítima do roubo do carro, não fazia parte do grupo de mães, mas era amiga de alguma delas e era conhecida por Angélica. Quando o grupo de mães soube do roubo, decidiram fazer algo. Angélica disse: “A gente ficou muito mexida, bateu esse desespero: “o bairro está ficando cruel, nesse sentido, vamos marcar uma reunião com a comunidade, tentar fazer alguma coisa, a gente não pode ficar parada de braços cruzados, é possível fazer algo””. (GOMES, 2017).

### Um grupo de moradores começou a se reunir regularmente

Conheci o grupo que mais tarde se chamou ‘Coletivo Santa sem Violência’ (CSSV) em um evento aberto ao público em maio de 2016. Como muitos outros moradores, recebi o convite pelo *Facebook* e achei que era uma boa oportunidade, como pesquisadora e residente, para entender melhor o que os moradores estavam pensando sobre seu bairro e sua violência. Peguei um ônibus para chegar lá. Subi pela sinuosa Rua Almirante Alexandrino e depois de várias curvas e de ouvir o motorista dizendo: “aqui é o Largo das Neves”, desci e em uma pequena praça, vi muita gente reunida. Eram mais ou menos as 07h40min PM. A maioria deles estava sentada no chão formando um círculo, algumas crianças brincavam perto, havia vendedores ambulantes e um bar em frente à praça ainda estava aberto. O Largo das Neves é um dos pontos nevrálgicos do bairro. Localizado em frente à Igreja Nossa Senhora das Neves, o Largo é lugar regular de encontro de moradores e visitantes. Um dos locais mais importantes, senão o mais importante, da região correspondente à vertente norte do morro.

Eu me aproximei do círculo de pessoas e observei uma delas dando a palavra àqueles que levantaram as mãos. Fiquei impressionada positivamente vendo tantas pessoas juntas preocupadas com um problema comum e pensei em tirar fotografias daquele momento de entusiasmo e criatividade, porém sabia que a bateria do meu celular não tinha carga depois de um longo dia fora de casa,

e fiquei com receio de tirar a câmera que estava na mochila porque não queria que os assistentes desconfiassem de mim. Peguei uma caneta e meu caderno de anotações e fui escrevendo tudo o que as pessoas diziam.

Todo mundo queria conversar. Havia uma grande quantidade de pessoas levantando as mãos, uma forte vontade de expressar ideias e histórias sobre a onda severa de violência no bairro. Naquela noite de quarta-feira, escutei mais de quinze pessoas, dentre as cerca de cinquenta que compareceram ao encontro, narrando experiências sobre violência e também expressando algumas ideias sobre como tentar resolver o problema.

Alguém sentado do meu lado que tinha me visto escrevendo me pediu a caneta para passar uma folha entre os participantes e coletar os seus telefones de contato. Com aquela informação, ela propunha criar um grupo de *WhatsApp* depois da reunião para continuar com o desenvolvimento de ideias. Escrevi meus dados na folha e emprestei a caneta para ela. Por sorte, eu tinha outra na mochila.

Depois de ouvir vários participantes propondo a criação de cartazes para alertar os visitantes, com muita tensão e nervosismo, levantei a mão e propus organizar uma oficina para pensar sobre o conteúdo daqueles cartazes. Quando a reunião terminou, conheci a Angélica, a líder da reunião, e contei sobre meu desejo de trabalhar com ela. Ela, que estava com a lista de contatos na mão, disse que gostou da ideia de fazer uma oficina e propôs a criação de uma reunião para organizá-la e outra para realizá-la. Alguns dias depois, após conversar com ela por meio de um grupo do *Facebook*<sup>5</sup> e outro do *WhatsApp* – aplicativo de mensagens de celular – criado após a reunião, a oficina foi marcada para a semana seguinte no Centro Cultural Laurinda Santos Lobos. Após este primeiro encontro, um grupo de participantes começou a se reunir para discutir e realizar atividades de prevenção da violência no bairro.

## Tornando-nos visíveis

A manifestação aconteceu no dia 11 de junho de 2016, sábado de manhã no Largo dos Guimarães, o ponto mais importante do bairro, que reúne visitantes e moradores nos seus espaços culturais e

5 O grupo do Facebook é privado, porém pode-se solicitar acesso através deste link: <https://www.facebook.com/groups/1614334478889536/>

comerciais. Por meio de um evento no *Facebook*, folhetos espalhados nas redes sociais e convites feitos de forma verbal, o Coletivo chamou palhaços, bailarinos, artistas, músicos e, em geral, todos os moradores do bairro para participar. Desde o primeiro encontro no Largo das Neves, em maio, outros encontros foram realizados para organizar essa atividade, na qual foram planejados cartazes e estêncis, para colá-los nas paredes próximas à praça. A meu ver, o objetivo da manifestação era chamar a atenção das autoridades e comunicar aos moradores e visitantes a seriedade da onda de violência que tinha tomado conta do bairro.

Cerca de quarenta pessoas compareceram, incluindo crianças e adultos. Eu pude reconhecer alguns assistentes à primeira reunião no Largo das Neves, porém eu estava mais familiarizada com os moradores que participaram das reuniões antes da manifestação. A maioria dos participantes eram amigos de Angélica, de seu trabalho como atriz e circense e do bairro. Parecia que alguns deles eram amigos de longa data.

Muitas atividades foram realizadas por diferentes grupos em diferentes momentos e lugares. Em frente à estação de bonde, havia um grande grupo fazendo estênceis, pôsteres e camisetas com o logo do Coletivo; nos arredores, como em alguns restaurantes, no cinema e no Mercado das Pulgas, outro grupo colava alguns cartazes nas paredes; duas palhaças e outras pessoas leram repetidamente através de um megafone uma espécie de manifesto reivindicando o direito de nos locomover com segurança na vizinhança (ver abaixo); uma paródia de um *funk* famoso foi escrita e cantada para falar sobre violência (ver abaixo): uma performance chamada “Santa de cabeça para baixo” foi realizada no meio da rua, alguns estrangeiros participaram com discursos em espanhol e inglês, um grupo tirava fotos e vídeos, e um curto discurso contra a violência foi realizado por um representante da Associação de Moradores do bairro, AMAST. Havia muito entusiasmo no ar (Figura 23).

O manifesto lido reiteradamente por diversos participantes foi escrito por Angélica. Ela compartilhou o texto em um grupo improvisado no *Messenger* do *Facebook* e foi aprovado pelos integrantes desse grupo. O manifesto dizia:

“Nós, moradores de Santa Teresa, estamos aqui reunidos, para deixar claro nosso incômodo pelo momento atual, onde o índice de assaltos sobe a cada dia em nosso bairro. Nós queremos deixar claro que queremos continuar caminhando pelo nosso bairro tranquilos, levar nossas crianças para brincarem nas praças que aqui temos,

receber da melhor maneira possível os visitantes que aqui chegam, garantir nosso direito de ir e vir a qualquer hora, sem medo, sem ter a surpresa de nos depararmos com alguém nos apontando armas das mais variadas. Não queremos nossas casas invadidas por ninguém sem que seja convidado. Estamos aqui para cobrar o que nos é de direito – nossa segurança – ao poder público.”



**FIGURA 23:** Manifestação no Largo dos Guimarães, Junho 2016  
**FONTE:** Fotos da autora e de Leonardo Farias (última foto).

A paródia da música famosa foi escrita na hora da manifestação por Patrícia Nascimento, uma das participantes, baseada no funk “Baile de Favela”:

Na Santa Cristina, ‘tão roubando muito  
Na Ladeira do Castro, ‘tão roubando muito  
Lá na Paula Mattos, ‘tão roubando muito  
Assalto à luz do dia, isso aqui tá um absurdo.  
Roubou o turista, disse é isso mesmo!  
Roubou o morador, disse é isso mesmo!  
A mãe com a criança, isso é assim mesmo!  
Tá ruim pro morador e também pro estrangeiro.  
Rolou tiroteio, mas ‘tá pacificando!  
Morrem inocentes, eles não tão ligando!  
Vou fazer B.O. que burocracia.  
Falta investigação dentro da delegacia!  
O policiamento é ineficiente,  
Mas lá na favela o quadro é diferente  
Não vou engolir essa situação  
Polícia para os bandidos e para cuidar do cidadão  
Fala da Olimpíada, pensa que me enrola  
Dá volta no Bonde, pensa que me enrola  
Bairro para turista, pensa que me enrola  
Olha Governador, vamos ficar na sua cola!

Naquela época, vi essa manifestação como uma indicação do forte desejo do grupo de ser ouvido por outros moradores, pela polícia, pela mídia e pelos turistas. Ela tinha um tom forte de demanda e insatisfação, mas também um senso de comunidade e fraternidade na forma como exigia uma vizinhança ativa e a união de residentes de diferentes partes que usaram sua criatividade e habilidades para expressar o que vivenciavam.

Os membros do Coletivo expressaram que, apesar do fato de apenas alguns moradores participarem da manifestação, em comparação à quantidade que estávamos esperando, eles tinham ficado satisfeitos com o resultado. Leonardo agradeceu à Angélica por sua iniciativa e ela incentivou o resto do grupo a continuar trabalhando juntos. Ela também mencionou que, a partir desse momento, poderíamos chamar esse trabalho de “nossa iniciativa” e que a manifestação era um momento para nos tornarmos visíveis no bairro. Cláudio disse que foi uma atividade muito positiva e, Ingrid e eu expressamos o quanto apreciamos a congregação de pessoas. Em uma conversa

*on-line*, definimos a data para a próxima reunião. Na minha perspectiva, neste momento o grupo foi se formando.

### Entender o lugar antes de intervir

No dia 8 de outubro, aproveitando o evento ‘Arte de Portas Abertas’ que acontece anualmente, reunindo milhares de pessoas para apreciar estúdios e obras de arte em Santa Teresa, o CSSV organizou uma pintura de escadarias no Largo do Curvelo. Este lugar foi escolhido por ser um local de encontro para muitas pessoas nos finais de semana e porque a AME Santa, a Associação de Amigos e Empresários do bairro, da qual faziam parte alguns membros do Coletivo, planejavam fazer uma intervenção no bonde que terminaria por lá.

Era uma manhã ensolarada e fresca de sábado e todos tinham muita energia para compartilhar e pintar as escadarias com as crianças e adolescentes que foram convidados para o evento. Aproximadamente 40 pessoas compareceram, entre adultos, adolescentes e crianças, a maioria da Escola Monte Alegre, uma escola local onde Angélica trabalhava e alguns dos integrantes do Coletivo, como Natty e Sabrina têm seus filhos estudando. Todos, organizadores e convidados, colocaram na mesa o que trouxeram para a atividade – pincéis, rolos, cartazes, faixas, tintas e salgadinhos – e esperaram que mais pessoas chegassem enquanto socializavam entre si. Enquanto isso, um grupo de adolescentes e crianças colocava nas grades da praça alguns cartazes que haviam feito por conta própria para trazer para a pintura das escadarias. Os cartazes convidavam as pessoas para combater a violência (Figura 24).



**FIGURA 24:** Cartazes criados por adolescentes para a pintura de escadarias.  
**FONTE:** Fotos da autora.

Além disso, eu e outros membros, instalamos um aparelho de som e dois *banners*: um com uma mensagem para o bairro trabalhar em conjunto e outro com uma mensagem de paz. O primeiro foi financiado pelo Restaurante Pau Brasil<sup>6</sup> e o segundo foi trazido pelos participantes da intervenção da AME Santa (Figura 25).



**FIGURA 25:** Banners instalados no dia da pintura de escadarias  
**FONTE:** Fotos da autora.

Após a instalação de *banners* e cartazes, e com mais participantes, nos dividimos espontaneamente em dois grupos: um pintava as escadarias do parque com as crianças, e o outro pintava as escadarias da Travessa Cassiano com os adolescentes. Enquanto isso, um palhaço convidado animava o momento através de um microfone e colocava uma música no aparelho de som; e, ainda, Marcelo Lamarca, um grafiteiro local, fazia um mural no parquinho (Figura 26).

Nos próximos dois encontros do Coletivo, em relação à pintura das escadarias, algumas pessoas expressaram seus sentimentos com a atividade. Ingrid sugeriu não convidar as crianças para a próxima intervenção, pois além das escadarias, as crianças pintaram os corrimãos e outras áreas que são patrimônio arquitetônico do bairro e demorou muitos dias para o Coletivo reparar os danos. Ela também propôs fazer um plano e delegar funções. Enquanto isso, Angélica advertiu que era muito importante entender o lugar onde iríamos trabalhar, e também expressou seu contentamento sobre a

6 O nome do restaurante foi modificado para proteger a identidade dos seus proprietários.

participação das crianças nas atividades, porque o Coletivo tinha nascido do roubo de um carro com uma criança dentro.



**FIGURA 26:** Pintura de Escadarias no Largo do Curvelo  
**FONTE:** Fotos de Sabrina Mesquita.

A meu ver, a pintura de escadarias foi um momento de alegria e diversão para todos nós, um momento sem medo que resultou de um esforço Coletivo: a presença de mães e crianças da Escola Monte Alegre, o financiamento de alguns empresários e residentes locais e a preocupação e vontade dos membros do Coletivo.

### **A importância de sermos “makers”**

No dia 05 de novembro foi assassinado, no Morro da Coroa, uma comunidade perto do bairro, o mototaxista Vantuil de Oliveira

Zacarias. Segundo algumas declarações, isso, somado à guerra de facções que estavam vivendo as comunidades do bairro, fez com que novas pessoas assistissem à reunião, realizada no dia 06 no Parque das Ruínas. Nela compareceram aproximadamente 15 pessoas: Do núcleo, Angélica, Ingrid, Natty, Lili, Candice e eu; Teresa, Cláudio, Eduardo, Mavi e Laís já tinham ido a algumas reuniões anteriores, e Jorge e Giselle assistiram pela primeira vez, entre outros (Figura 27). O objetivo daquela reunião, segundo o que Ingrid falou no começo, foi planejar uma ação específica na Rua André Cavalcanti, uns dos lugares onde se escutava que havia mais assaltos na região.



**FIGURA 27:** Reunião no Parque das Ruínas  
**FONTE:** Foto da autora.

Era um domingo ensolarado, tínhamos combinado de fazer o encontro no Parque das Ruínas, mas primeiro passaríamos no Largo do Curvelo para monitorar qual era o estado dos corrimãos, patrimônio arquitetônico do bairro, que as crianças tinham pintado na pintura de escadarias que o Coletivo tinha organizado no mês anterior naquele lugar.

Eu morava muito perto do Largo do Curvelo, para mim foi só atravessar a rua. Cumprimentei todas as pessoas que estavam naquele momento, majoritariamente do núcleo, e a Angélica me falou que a Comlurb – Companhia Municipal de Limpeza Urbana – tinha pintado algumas zonas. Com esse fato, todos nós ficamos mais tranquilos e caminhamos até o local da reunião que se encontrava ao virar a esquina. Quando chegamos ao café no Parque, do qual a Lili era dona, pegamos algumas mesas e cadeiras e organizamos uma roda de conversa.

Ingrid começou a reunião e, em seguida, Angélica tomou a palavra dizendo que era necessário pensar com cautela as ações que eram feitas em lugares públicos, que cada espaço tinha um “ecossistema”. Ela sugeriu chegar antes, entender o que acontecia naquele lugar, estudar aquele espaço, e tentar mobilizar as pessoas que viviam ali. Estava falando especificamente do que tinha acontecido no Largo do Curvelo com as crianças.

Depois, Natty expressou que, na tarde do dia 15 de outubro, em que alguns membros do núcleo foram avaliar e ver o que tínhamos feito na Praça do Largo do Curvelo, uns rapazes estavam tirando fotos de nós, e que ela assumia que eles tinham se assustado com nossa presença naquela praça. Pelo que entendi, presume-se que eles consomem drogas nesse lugar.

Posteriormente, Ingrid manifestou que tinha morado na Rua André Cavalcanti por 10 anos e percebia o problema como algo complexo, pois os assaltantes veem seus tios e seus pais fazendo o mesmo e crescem com esse exemplo. Ela lembrou que 3 anos atrás eles assaltavam só turistas e Mavi complementou dizendo que o bairro não tinha tantos turistas como tinha nesse momento.

Mavi também mencionou que eles estavam organizados e se avisavam por telefone sobre as oportunidades de assalto, seja quando as vítimas estavam no Largo dos Guimarães ou quando estavam na Lapa.

Logo depois, Jorge propôs, no meio da reunião, dar 2 minutos para cada fala. Ele sugeriu que o Coletivo deveria pensar em ações mais práticas e alertou que na escadaria da Rua André Cavalcanti poderia ocorrer uma tragédia. Comentou do turista que foi assaltado neste lugar e do qual se perfurou o tímpano com o barulho de um disparo.

Seguidamente, Cláudio, morador da Ladeira de Santa Teresa, manifestou sua crença em que a falta de luz e de um aviso de alerta facilitava o labor dos assaltantes na Rua André Cavalcanti. Advertiu sobre a possibilidade de o Coletivo virar alvo dos criminosos se eles percebessem que estávamos fazendo intervenções naquele lugar. Também expressou que tem 7 anos morando no bairro e se perguntou em voz alta: “O que a gente pode fazer de fato?”. Mencionou que, para ele, aquele trecho representava muito bem o Brasil, pois de um lado tinha favelas e do outro tinha casas luxuosas. Isso gerou uma discussão sobre se a Rua André Cavalcanti era uma favela ou não, não obstante, a Natty pediu para deixar essa discussão para outro momento. Cláudio encerrou dizendo que com os vizinhos do seu quarteirão tinha colocado alguns refletores nas escadarias próximas à sua casa e propôs podar as árvores da André Cavalcanti.

A Laís assinalou que é importante colocar a luz embaixo da copa das árvores e não em cima. Ingrid interveio dizendo que na rua onde ela mora, a Rua Eduardo Santos, a Companhia Municipal de Limpeza Urbana – Comlurb – tinha cortado as árvores e que a iluminação fez total diferença. Explicou que o que estávamos fazendo no Coletivo era ocupar as ruas, porque os territórios ocupados inibem.

Em seguida, Jorge sugeriu entrar em contato com o Delegado da 7ª DP para pressionar pela captura de criminosos. Natty respondeu explicando que os assaltantes só podem ser presos em flagrante. Jorge perguntou se algum dos assistentes conhecia um advogado ou alguém do poder público que pudesse explicar melhor essa lei para o grupo, pois ele não acreditava nesse argumento da Polícia Civil.

Posteriormente, Laís trouxe um evento que viu no “Copacabana Alerta”, um grupo do *Facebook* que permite o compartilhamento de informações sobre delitos, acontecimentos e problemas naquele bairro. Ela percebeu que alguns moradores daquele lugar estavam ajudando à delegacia porque não tinha material para trabalhar. Contou que entrou na 7ª DP de Santa Teresa e percebeu que o escritório não tinha sido pintado há vários anos e também não havia tinta para imprimir os Boletins de Ocorrência (BO). Ela convidou a todos a pensar também no lado da polícia.

Sucessivamente, Ingrid comentou que a Secretaria de Desenvolvimento Econômico Solidário (SEDES) tinha pedido para a AME Santa um levantamento das ruas mais vulneráveis de serem assaltadas para que a Lapa Presente<sup>7</sup> chegasse também a Santa Teresa. Ela apontou que o bairro era considerado polo gastronômico e que houve um projeto do Sebrae relacionado com isso.

Alguém trouxe para a roda de conversa os cafés de manhã que fazem no batalhão para falar sobre segurança pública. Mas, a Teresa, membro da AMAST, disse que nessas reuniões não se realizam discussões e debates formais e que usualmente as pessoas vão apenas para tomar café. Cláudio disse que era necessário fazer um Conselho de Segurança<sup>8</sup> no bairro. A seguir, Natty começou sua fala

7 Lapa Presente é uma operação permanente no bairro da Lapa que conta com policiais militares e agentes civis que circulam pela região a pé, de bicicleta e de viatura, de domingo a quinta-feira, das 19h às 3h, e sextas-feiras e sábados, das 21h30 às 5h30. Ela integra vários órgãos estaduais e municipais, entre eles, Secretaria de Ordem Pública, Secretaria de Conservação e Guarda Municipal. Fonte: <http://www.rj.gov.br/web/segov/exibeconteudo?article-id=4398456>

8 Os Conselhos Comunitários de Segurança (CCS) são canais de comunicação entre a sociedade civil e as Secretarias de Estado de Polícia Civil e de Polícia Militar, atuando como colaboradores voluntários, não remunerados e compromissados com a redu-

se referindo ao Núcleo. Ela ressaltou que são importantes as pessoas que dão continuidade ao grupo, pois “tem que ter um legado”. Também relatou a história do assalto no bonde quando ela estava com o seu bebê, e mencionou que foi confuso escolher em que delegacia tinha que fazer o Boletim de Ocorrência (B.O.), se na 7ª DP ou na 5ª DP, pois essa eleição depende da proximidade da delegacia com o lugar de assalto.

Em seguida, Giselle apontou que a confusão na hora de fazer o B.O. é uma situação antiga, pois tinha sido assaltada em 2008 e aconteceu exatamente igual. Também expressou que é importante estar na rua, pensar em atividades nos espaços públicos. Ela era assistente das reuniões do Círculo de Cidadania do Bairro de Fátima, um grupo de moradores do bairro de Fátima, próximo a Santa Teresa, que se reunia regularmente para pensar e atuar de maneira coletiva sobre questões relacionadas ao bairro.

Por outra parte, Eduardo apontou que é importante estruturar as reuniões, trazer propostas concretas e entender o que acontece na Rua André Cavalcanti. Angélica tentou fazer uma intervenção naquele momento, mas ficou sensibilizada e com os olhos cheios de lágrimas, imagino porque todo este tempo de trabalho com o Coletivo foi tenso, fatigante e intensivo. Ela lembrou que o Coletivo tinha nascido por causa de um roubo de um veículo com uma criança dentro.

O turno era da Emiliana, que nunca tinha ido às reuniões, mas pelo que entendo é moradora do bairro, amiga de Angélica e também trabalha como atriz. Ela destacou a consciência de cidadania do grupo e a importância de convidar as pessoas a participar.

Posteriormente, Giselle enfatizou que um coletivo não é um consenso, que o grupo trabalha com a diferença, com a relação que pode ter com o “outro” e que o fracasso do grupo é seu motor. Apontou que tínhamos que “nos mobilizar para atrair mais gente, para ter mais pernas e mais braços, e trabalhar com o que aparece”. Ela apontou a importância de sermos “makers” e sugeriu, por exemplo, varrer a Rua André Cavalcanti, um ato que poderia ser visto de maneira metafórica ou literal. Laís recomendou que o grupo de *WhatsApp* deveria ter regras. Natty propôs fazer um pedido massivo de mais iluminação para a Rua André Cavalcanti no aplicativo 1746<sup>9</sup>.

ção da violência, da criminalidade e com a paz social. Fonte: Instituto de Segurança Pública - <http://www.isp.rj.gov.br/Conteudo.asp?id=40>

9 Aplicativo que permite fazer solicitação dos principais serviços públicos municipais e consultar o status dos protocolos já abertos. [https://play.google.com/store/apps/details?id=br.com.golmobile.canal746&hl=pt\\_BR](https://play.google.com/store/apps/details?id=br.com.golmobile.canal746&hl=pt_BR).

Para mim, naquele momento, foi uma reunião com um balanço muito positivo, na qual chegaram pessoas novas que vieram para somar com sugestões de ações mais concretas, algo que eu sentia que estava faltando no Coletivo. Com todo esse tempo colaborando com eles, para mim ficou mais claro as grandes dificuldades que traz tomar decisões em grupo, quando há diversos interesses em volta. Muitas vezes os participantes queriam que as coisas acontecessem exatamente como eles desejavam. Perguntava-me: “como se abrir ao outro?”.

Naquela reunião, combinamos de fazer uma carta para a Riolut em nome da AMAST e da AME Santa, nos aproximar da Polícia Civil, ir ao café da manhã do batalhão e pensar numa exposição de bolsas que normalmente eram jogadas na Rua Almirante Alexandrino durante os assaltos, ideia que levou uma das participantes.

### **Pensando no sistema de câmeras de vigilância**

A sugestão de Cláudio F. de instalar um sistema de câmeras de vigilância no bairro tornou-se um plano para o Coletivo. Na reunião realizada no dia 3 de julho de 2016, o Coletivo pensou que era importante elaborar um projeto escrito especificando detalhes sobre o sistema de câmeras, mapear locais onde as câmeras seriam localizadas e os locais que já tinham câmeras, perguntar sobre a legalidade deste tipo de monitoramento e pesquisar informação detalhada relacionada aos custos do sistema. Regularmente, o projeto das câmeras parecia algo a ser feito, um ponto na lista de deveres, mas sem nenhum dos membros envolvidos e trabalhando concretamente nele.

Em setembro, a ideia do projeto evoluiu. Cláudio F. e Lili propuseram na reunião, realizada no dia 24, que a comunidade pudesse ter a possibilidade de monitorar as câmeras pela *internet* e também que uma pessoa pudesse monitorar e informar a polícia sobre o que estaria acontecendo em relação à violência. Na reunião do dia 31 de outubro, Lili propôs acelerar a criação do projeto, porque considerava que um empresário que ela havia visto em um jornal poderia patrociná-lo.

Finalmente, em 26 de novembro, o Coletivo apresentou uma proposta para as câmeras numa reunião realizada no Parque das Ruínas. O projeto, que foi criado por Natty, com base nas sugestões e comentários de outros membros, continha uma apresentação do

Coletivo, seus objetivos para a instalação do sistema de câmeras de vigilância, o funcionamento do sistema, tarefas a serem executadas para o projeto e um mapa com a localização de tiroteios, assaltos e câmeras instaladas no bairro. Na reunião, todos concordaram que este seria um projeto de médio prazo e que poderia ser dividido em pequenos objetivos para garantir sua realização.

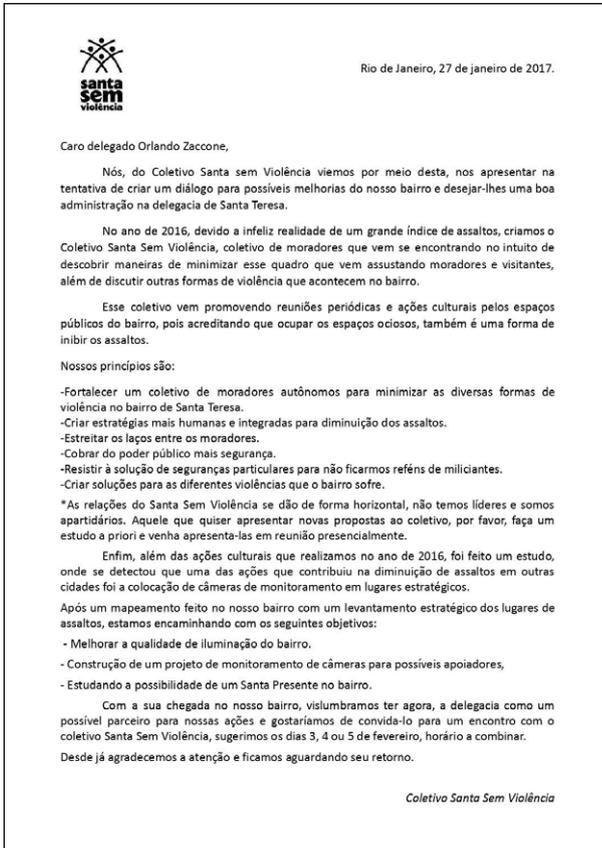
Além disso, durante os meses em que o Coletivo estava pensando sobre as câmeras também pensamos em fazer atividades culturais. Algumas ideias foram discutidas, como fazer um mini festival com música e atividades artísticas para chamar a atenção da polícia e da mídia, organizar um café da manhã para ocupar uma das praças, até mesmo pintar as escadarias do Largo do Curvelo. Algumas pessoas como Cláudio F. deram mais apoio ao sistema de câmeras de vigilância, mas a maioria dos membros acreditava que as atividades e câmeras eram igualmente importantes na luta contra a violência.

### Uma proposta de Fórum de Segurança

Em 2017, as atividades do Coletivo começaram com uma reunião informal no dia 26 de janeiro em um restaurante que pertencia a um dos membros. Na mesma semana, em uma conversa on-line pelo grupo do *WhatsApp*, o Coletivo decidiu enviar uma carta ao novo delegado da 7ª Delegacia de Polícia Civil, Orlando Zaccone. Na carta que foi escrita por Angélica e corrigida por alguns membros, o delegado era convidado para uma reunião conosco, a fim de criar uma possível parceria entre o Coletivo e a Delegacia da Polícia Civil (Figura 28). Passadas as semanas, essa reunião não se concretizou porque o delegado convocou uma reunião aberta com a comunidade em abril de 2017, onde sugeriu que o Coletivo participasse dela para que pudéssemos ouvir o que a comunidade tinha a dizer.

Mais tarde, em 9 de fevereiro, houve uma sessão plenária da AMAST aberta à comunidade para discutir a violência com alguns membros da Subprefeitura do Centro e Centro Histórico, a 23ª Região Administrativa, a 7ª Delegacia de Polícia Civil e o 5º Batalhão da Polícia Militar e representantes da Guarda Municipal e da Secretaria da Ordem Pública (SEOP). Esta reunião, que foi realizada na Igreja Episcopal Anglicana, perto do Largo dos Guimarães, contou com a participação de cerca de 80 moradores. Alguns deles apresentaram seus casos e questões, havendo discrepâncias na maneira de encarar o problema. Por exemplo, um dos moradores reclamou da

quantidade excessiva de bares no bairro e do barulho até muito tarde. Ao mesmo tempo, alguns empresários e outros moradores disseram que os bares e restaurantes ajudavam o bairro, porque promoviam a circulação de mais pessoas, tornando as ruas menos perigosas.



**FIGURA 28:** Carta enviada pelo Coletivo ao Delegado da Polícia Civil  
**FONTE:** Coletivo Santa Sem Violência.

Os convidados à plenária explicaram seu ponto de vista sobre a situação do bairro em relação à violência e argumentaram sobre seus modos de agir. Por exemplo, o delegado da polícia civil disse que o bairro tinha uma geografia difícil, já que estava localizado numa cadeia de montanhas e tornava a situação mais complexa para a polícia.

Em 25 de abril de 2017, a reunião convocada pelo delegado no pátio da 7ª Delegacia Policial contou com a participação de cerca de 50 pessoas, algumas das quais eu já havia visto antes, mas a maioria delas era nova para mim. Alguns membros do Coletivo também compareceram: Angélica, Natty, Ingrid, Candice, Roosivelt e eu. Na reunião, o delegado sugeriu a criação de um Fórum de Segurança propondo reuniões mensais com os moradores no pátio da delegacia para tratar e falar sobre violência. Ele tinha tido conversas com a AMAST e tinham concordado que o fórum poderia ter representantes dos diferentes coletivos que existiam em Santa Teresa. No discurso que o delegado fez naquela reunião ele apontou:

Estou tentando fazer com os moradores de Santa Teresa um fórum [...] para poder pressionar as estruturas que decidem, para que eles sejam vistos, para que as demandas de Santa Teresa sejam reconhecidas, para que eles fujam da gestão estatística. Os moradores têm direito de saber qual é dinâmica, porque o bairro está abandonado. Para que a partir de aí, eles falem: “eu não sou um número” (ZACCONE, 2017b).

O Fórum estaria conformado por moradores e comerciantes, tendo o delegado e o comandante do 5º Batalhão, como convidados. O delegado pediu à AME Santa e a AMAST, as associações maiores, para chamar o público geral e os grupos e associações pequenas das ruas, para se unir. Segundo ele, este espaço propiciaria o debate e a criação de mecanismos para a população ser ativa na segurança do bairro, sem esperar coisas que o Estado não vai conseguir fazer.

O delegado insistiu na criação de um fórum, diferente de um Conselho Comunitário de Segurança porque, segundo ele, este último com o tempo foi descaracterizado, no sentido de que as demandas que foram sendo levadas eram muito pessoais e não necessariamente interessavam a toda a comunidade. Ele assinalou que o Fórum estaria fora da estrutura do Estado, e também poderia ser um espaço para eleger a chapa que concorreria como representantes da comunidade no Conselho de Segurança.

O delegado está interessado em combater a gestão da polícia baseada em estatísticas. Ele disse que é importante escutar e compreender as falas dos moradores, para a criação de políticas públicas. Segundo ele, os moradores não devem estar no lugar do informante, se não se unirem à discussão. A estatística omite subjetividades que se devem levar em conta. Por exemplo: 4% dos roubos da Área Integradas de Segurança Pública – AISP se dá em Santa Teresa, só

que esse roubo tem muito mais impacto que os outros 96%, porque o roubo que é feito na Lapa, por exemplo, é realizado com uma vítima que não mora lá. A vítima no bairro normalmente volta para a cena do crime, e isso, segundo o delegado, gera mais impacto. Ele acredita que prender não resolve o problema do crime, que a polícia deveria atuar de forma preventiva e não repressiva e que para isso, é necessária a participação da comunidade.

Na reunião, além do Fórum, o delegado propôs fazer junto com a Polícia Militar uma operação chamada SARC (Setor de Arquivos e Registros Criminais) no bairro. O objetivo deste procedimento seria identificar se uma grande quantidade de pessoas tem mandato de prisão pendente. Segundo o delegado, no Rio de Janeiro, há mais de 100 mil mandatos de prisão nessa situação. Com esta operação se pretende parar as pessoas na rua e conferir com os arquivos da Delegacia sua situação judicial. A intenção é prevenir e utilizar os recursos da Polícia Civil em operações que eles estão habilitados a fazer, que diferem do policiamento feito pela Polícia Militar. Da mesma maneira, junto com o Hotel Santa Teresa e outros comerciantes, tem pensado em criar uma central de câmeras e reformar a companhia da Polícia Militar, localizada próxima ao Largo dos Guimarães.

Após a reunião no pátio da Delegacia da Polícia Civil, o Coletivo convocou mais duas reuniões no Centro Cultural “Laurinda Santos Lobos” e Candice foi eleita como nossa representante nas reuniões com a AMAST e o delegado. Destas duas reuniões, uma foi realizada no dia 2 e a outra no dia 30 de maio de 2017. A reunião do dia 2 de maio contou com a presença do Delegado Orlando Zaccone.

No sábado, 3 de junho de 2017, foi realizada no bairro uma manifestação organizada pela AMAST e outros coletivos chamada de Ato Público em Defesa da Vida e Contra a Violência. Membros do Coletivo assistiram e apoiaram a manifestação fazendo uma congregação no Largo das Neves e chegando ao Largo dos Guimarães, onde seria o grande ponto de encontro.

De acordo com a página do Facebook da AMAST e alguns membros do CSSV, depois da manifestação do dia 3 de junho foram organizados três eventos com o delegado: 1) Mesa redonda e Debate sobre a formulação de uma Política de Segurança Pública democrática e com a participação popular; 2) Fundação do Fórum de Segurança de Santa Teresa e 3) Grande Fórum com microfone aberto.

A mesa redonda foi realizada no dia 9 de junho no Colégio Estadual Monteiro de Carvvalho com a participação dos seguintes Deputados Estaduais: Martha Rocha, Zaqueu Teixeira, Carlos Minc e Eliomar

Coelho. Os moderadores da mesa foram o Delegado Orlando Zaccone e Paulo Saad, presidente da AMAST. Em conversas posteriores com alguns membros do Coletivo, eles manifestaram que Cris Dos Prazeres participou desta reunião, buscando uma articulação das favelas de Santa Teresa com o que se conhece como asfalto. Ela é moradora do Morro dos Prazeres e uma ativista social, muito reconhecida na cidade pela luta por saúde, saneamento e cultura na sua comunidade.

A fundação do Fórum de Segurança foi realizada no dia 10 de Junho no Centro Cultural Laurinda Santos Lobo através de uma conversa com estudiosos da violência no Rio de Janeiro. Eles foram: Orlando Zaccone, delegado da Polícia Civil do Rio de Janeiro, Maria Lucia Karam, juíza de direito aposentada, escritora e presidente da LEAP-Brasil – Agentes da Lei contra a Proibição e o Coronel Ibis Pereira, bacharel em direito, professor, historiador e ex- comandante-geral da PMERJ.

De acordo com alguns membros do Coletivo, o Grande Fórum com microfone aberto foi realizado no Largo dos Guimarães. Teve a presença dos deputados Jandira Feghali e Chico Alencar e alguns membros do Coletivo.

A última atividade em que eu participei foi a reunião no pátio da Delegacia da Polícia Civil, em abril de 2017. Depois do Grande Fórum aberto, o Coletivo, como um grupo de pessoas que se reunia para conversar e fazer intervenções nas ruas, gradualmente começou a desaparecer, ou podemos dizer, a se transformar. Outras iniciativas surgiram no bairro e o Coletivo manteve contato por meio do grupo *WhatsApp*.

## ENGAJAMENTOS DE DESIGN ANTROPOLOGIA

### Eu moro lá em cima

Ao final de 2014, visitei Santa Teresa pela primeira vez. Apesar de ter vindo ao Rio outras vezes, nunca tinha subido Santa (como o bairro é chamado coloquialmente). Sabia, por indicação de uma amiga colombiana, que o bairro existia, mas eu não conseguia imaginar o que ela queria dizer quando falava “eu moro lá em cima”. Em novembro daquele ano, minha amiga me ofereceu hospedagem na sua casa para poder fazer a matrícula na Escola Superior de Desenho Industrial – ESDI, onde tinha sido aceita para fazer o doutorado. Subi aquelas ladeiras encantada com o ambiente artístico e bucólico que o bairro me mostrava. Assim, fiquei uma noite no

apartamento onde viria a morar, meses depois, ao iniciar meus estudos para o doutoramento.

Por causa da grande demanda de acomodações na época do Carnaval e pelo fato de a minha amiga ter viajado para a Colômbia por uns meses, em março de 2015, fui morar naquele apartamento, localizado quase no final da Rua Almirante Alexandrino, a coluna vertebral do bairro, perto do Largo do França. Dalí, eu possuía a melhor vista que eu já tinha tido em algum apartamento. Quase todos os finais de semana apareciam na janela do meu quarto fogos de artifício que saíam do Estádio Maracanã, da Zona Portuária e de outros lugares do centro e da Zona Norte que eu não conseguia reconhecer. Porém, também quase todas as semanas escutava sons fortes que não sabia muito bem de onde provinham, e que depois, uma companheira de casa me informou, com grande naturalidade, que eram tiros originados em enfrentamentos de traficantes com policiais no Morro dos Prazeres, comunidade que eu também conseguia ver pela janela.

Com o passar dos dias, e experimentando a difícil tarefa de levar as compras de ônibus e de me deslocar à Zona Sul da cidade, onde morava a maioria dos meus colegas, decidi sair daquele apartamento. Fui em busca de um lugar que ficasse perto da ESDI, mais próximo da Zona Sul, que combinasse com meus poucos recursos econômicos, e que tivesse o sossego suficiente para que eu pudesse estudar. Estava decidida a sair de Santa Teresa. Visitei alguns lugares nos bairros da Lapa e Glória, mas nenhum que suprisse minhas expectativas. Depois de muitos dias de busca e com o tempo correndo, fiquei encantada com um casarão localizado perto do Largo do Curvelo, na Rua Dias de Barros, ainda em Santa Teresa. Apesar de ficar no mesmo bairro, o casarão estava muito mais perto da Lapa e da Glória que o local anterior e também muito próximo da ESDI. Assim, decidi me mudar para lá, desistindo da ideia de sair do bairro.

Aquele casarão era uma espécie de pensão que pertencia a um artista plástico e que, no momento em que eu cheguei, era administrado pelo seu tio (Figura 29). Estava dividido em apartamentos grandes, com quartos espaçosos, um quintal com árvores, uma varanda e um mirante com uma bela vista para a Baía de Guanabara. Era uma casa de estilo eclético construída no início do século XX e na qual, em 1927, residira a psiquiatra Nise da Silveira. À sua frente, havia um prédio construído em substituição a casa onde morou também o poeta Manuel Bandeira. As características da casa e as informações históricas me pareciam fascinantes e se equilibravam com as dificuldades acarretadas por morar no bairro, como a falta de locais comerciais,

restaurantes e farmácias, os inconvenientes com o transporte público, o alto custo dos alimentos nas mercearias, etc.

Um ano depois, houve outra tentativa de sair do bairro, mas por ter iniciado minha pesquisa de campo em Santa Teresa, fiquei. Em maio de 2016, teve início meu trabalho com o Coletivo Santa sem Violência.



**FIGURA 29:** Casarão onde morei em Santa Teresa (Rua Dias de Barros)

**FONTE:** Foto da autora.

### **Pensando juntos em um cartaz para colocar nas paredes do bairro**

Nos quatro encontros seguintes do Coletivo, após o primeiro no Largo das Neves, o grupo discutiu sobre um pôster que seria colocado nas ruas e organizou uma manifestação. Todo o processo foi espontâneo, começamos com uma ideia de criar um pôster, mas outras atividades surgiram no caminho.

Para o segundo encontro, organizei uma oficina e os moradores foram convidados através das mídias sociais. Cheguei um pouco mais cedo com alguns materiais – canetas e folhas de papel – e esperei que as pessoas chegassem. O local era o Centro Cultural Laurinda Santos Lobos, situado em uma antiga casa no bairro com diferentes salas para exposições e aulas e uma grande varanda. Ficamos lá, na





dos participantes (Figura 32b). O mapa e a segunda parte da ficha, que perguntava sobre formas e custos, não foram discutidos. Foram necessárias outras reuniões para concluir o cartaz.



**FIGURA 31:** Registro da discussão em folhas grandes de papel com canetas coloridas  
**FONTE:** Fotos da autora.

No terceiro encontro, realizado no mercado de pulgas do Largo dos Guimarães, eu e mais seis pessoas participaram. De todos eles, conhecia Angélica de encontros anteriores e Nicolas, que era meu colega de casa. Porém, Angélica e eu éramos as únicas que tinham ido às reuniões anteriores. Começamos a organizar algumas mesas e cadeiras no terraço e, em seguida, estando sentados, os participantes fizeram alguns comentários sobre como lidar com a violência. Nicolas disse que na Argentina, quando ocorreu algo parecido, eles pediram a um político para intervir em favor da comunidade. Outro participante disse que um famoso deputado federal morava no bairro, então conversar com ele poderia ser uma solução. Outros comentários foram feitos e, paralelamente, eu escrevia as ideias que as pessoas diziam em folhas de papel A3. Claudio chegou atrasado e disse que havia tentado todas as táticas que estávamos propondo e que nenhuma delas havia funcionado.

Naquele dia percebi que a participação era mais difícil do que eu imaginava, porque cada pessoa tinha opiniões diferentes sobre um

tópico e sentimentos e preocupações específicas também. Por exemplo, em minha opinião, para Cláudio, o fato de ter tentado por vários anos combater assaltos e roubos no seu quarteirão lhe deu outra perspectiva da situação e, talvez, falta de confiança. Angélica era atriz, então, talvez, ela acreditasse que expressar seus sentimentos era o primeiro caminho a ser seguido. Nicolas, que era estrangeiro, trouxe uma maneira de resolver problemas que ele viu em seu país e para ele e para o outro participante envolver os políticos era a melhor solução. Foi difícil chegar a um acordo entre nós. Sabíamos que uma manifestação aconteceria, mas depois disso qual seria o próximo passo? Naquela reunião, trouxe a ideia de fazer um estêncil em vez de pôsteres impressos devido aos custos dos materiais. Todos concordaram, mas dois dos participantes não participaram mais das reuniões, e acredito que foi porque não concordavam com as ideias do grupo e com a forma como estávamos lidando com a situação.

Nesse encontro decidimos também, através do diálogo, que faríamos uma manifestação que partiria do Largo dos Guimarães e depois iríamos a lugares perigosos do bairro para colocar os estênceis. Além disso, marcamos uma data para isso e determinamos que, em vez de pedir dinheiro, os materiais para os estênceis seriam doados por todos os participantes. Eles iriam trazê-los no dia da manifestação e na próxima reunião, a fim de começar com a confecção.

Para o quarto encontro, foi combinado que todos nós traríamos folhas de acetato e estiletes para começar com a produção dos estênceis. Aproximadamente nove pessoas participaram: Angélica, Sabrina, André, Roosevelt, Mayara, Leo, eu e mais duas pessoas que chegaram atrasadas. Três deles tinham participado do segundo encontro e os outros estavam vindo pela primeira vez. Alguns dos participantes levaram chapas de raios X para reutilizá-las e eu levei um guia impresso em papel para produzir o molde do estêncil e alguns estiletes (Figura 32). O desenho do estêncil foi decidido na oficina da segunda reunião e consistia em um pictograma de um ladrão com um símbolo de proibição em cima (Figura 32a). O guia impresso para o molde desencadeou uma conversa e discussão. Naquela semana, no dia 28 de maio, dois ônibus foram queimados no bairro, próximo à comunidade do Morro dos Prazeres, em resposta a algumas mortes resultantes de confrontos policiais com traficantes de drogas. Um dos argumentos de uma participante, Mayara, foi que no Coletivo não queríamos o assassinato de ladrões, e que o pictograma estava transmitindo essa mensagem devido ao símbolo de proibição. Outro participante respondeu que a mensagem do pictograma era

acabar com os roubos na área onde o estêncil seria localizado e não para apoiar o homicídio de pessoas.

No entanto, com base nessa opinião e na possibilidade de o pictograma poder ser mal interpretado, o símbolo de proibição do desenho foi removido e, através de votação, concordamos em fazer dois estêncis: um com o pictograma de um ladrão (sem o símbolo de proibição) (Figura 32b) e outro com a *hashtag* (#SantaSemViolência). Eu trouxe a ideia da *hashtag*, e ela surgiu, esperando que essa frase se tornasse viral, pois ela começava a ser considerada como o nome do grupo. Mais tarde, outra votação foi feita. Tratava-se de incluir o pictograma ao lado da *hashtag*. A decisão foi que o estêncil do pictograma e o estêncil da *hashtag* não ficariam juntos nas paredes, porque reconhecermos que o bairro sofria diferentes tipos de violência além dos assaltos e usá-los juntos seria fazer uma associação a um único conceito.



**FIGURA 32:** Evolução do estêncil entre a segunda e quarta reunião

**LEGENDA:** (a) – Desenho para o estêncil decidido por votação na segunda reunião do Coletivo (b) – Desenho para o estêncil decidido coletivamente na quarta reunião do Coletivo.

**FONTE:** Elaborados pela autora.

Nesse encontro, eu me ofereci para enviar ao grupo do *Facebook* um arquivo com um molde para a produção dos dois estêncis e um tutorial explicando como fazê-los (Figura 33). Dessa forma, os moradores poderiam ir à manifestação com estes moldes prontos para uso. No entanto, um dia antes da manifestação, fizemos uma rápida reunião na casa de Sabrina para elaborar os moldes juntos (Figura 34). Cinco pessoas participaram. Angélica e Leonardo levaram chapas de raios X reutilizadas e eu levei impressões com o pictograma

e a *hashtag* (Figura 35). Mostrei para eles como se cortavam os moldes e fomos fazendo o trabalho. Quando os moldes ficaram prontos, fizemos testes numa rua próxima. Angélica se comprometeu a trazer folhas grandes de papel para os cartazes e eu traria cola de farinha para os lambe-lambes.

## COMO FAZER O ESTÊNCEL?

### MATERIAIS



Acetato ou Raios X



Estilete



Fita Crepe

### PASSOS A SEGUIR:



**1. Limpar a chapa de Raios X:** Deixe a chapa por 10 minutos em uma solução de água com água sanitária e limpe com um pano. (Isto é opcional).



**3. Cortar as letras.** Corte o acetato com o estilete se guiando pelos contornos das letras.



**2. Imprimir o PDFs**  
Imprima os arquivos anexos e cole com fita crepe sob o acetato (ou a chapa de raios X).

## #SANTASEM VIOLÊNCIA

**4. Pronto!** Agora leve para o ato no Largo dos Guimarães no dia 11 de Junho.

**FIGURA 33:** Flyer-tutorial para propagar nas redes sociais sobre como se faz um estêncil  
**FONTE:** Elaborado pela autora.



**FIGURA 34:** Confeção de estêncis  
**FONTE:** Fotos da autora.

# #SANTASEM VIOLÊNCIA

a



a

**FIGURA 35:** Estêncil com *Hashtag*

**LEGENDAS:** (a) – Layout para estêncil #SantaSemViolência (b) – Estêncil pronto.

**FONTE:** Elaborados pela autora.



**FIGURA 36:** Estêncis usados na Manifestação no Largo dos Guimarães

**FONTE:** Fotos da autora.

Durante este primeiro mês o meu trabalho foi diverso, e relacionado com divulgação, compartilhamento de conhecimentos e engajamento: foram elaboradas enquetes no grupo do *Facebook* para marcar horário e lugar das reuniões e para escolher juntos o layout dos estêncis; foram projetadas filipetas para divulgação das reuniões nas redes sociais, para incentivar as pessoas a fazer o Boletim de Ocorrência (BO) na delegacia, e para engajar aos moradores na Manifestação realizada no Largo dos Guimarães.

### Exploração de algumas iniciativas em outras comunidades

Após a manifestação, em 23 de junho, o Coletivo realizou uma reunião na casa de Sabrina. Angélica, Ingrid, Sabrina, Leonardo, Cláudio F. e eu

estávamos presentes. Todos estavam contentes e satisfeitos com a forma como a manifestação ocorreu. No entanto, Leonardo ficou um pouco preocupado com um episódio que aconteceu naquele dia. Ele e eu estávamos no meio da rua tirando fotos dos manifestantes que estavam na estação de bonde e, de repente, um motociclista gritou que éramos “coxinhas”. Essa palavra é usada no Brasil para se referir a pessoas que se opõem ao governo do Partido dos Trabalhadores (PT). Leonardo argumentou que os ladrões não perguntavam sobre o seu partido político quando eles estão atacando. Além disso, ele se queixou de que um dos membros do Coletivo exibia um desenho que apoiava a atual presidente e pediu para não incluir posições políticas na causa, porque faria com que muitas pessoas não quisessem participar dela. O resto do grupo concordou com isso e Angélica pediu a todos para pensar sobre os princípios do Coletivo, ou seja, sobre alguns pontos que guiassem nossas ações (Figura 37).

**Princípios do Coletivo Santa Sem Violência**

---

- Fortalecer um coletivo de moradores autônomos para minimizar as diversas formas de violência no Bairro de Santa Teresa
- Criar estratégias mais humanas e integradas para diminuição dos assaltos
- Estreitar os laços entre os moradores
- Cobrar do poder público mais segurança
- Resistir à solução de seguranças particulares para não ficarmos reféns de milicianes
- Criar soluções para as diferentes violências que o bairro sofre.

\*As relações do Santa sem Violência se dão de forma horizontal, não temos líderes e somos apertidários. Aquele que quiser apresentar novas propostas ao Coletivo, por favor, faça um estudo a priori e venha apresentá-las em reunião presencialmente.

(Estes princípios foram elaborados por Angélica Gomes e aprovados pelos membros do Coletivo Santa sem Violência)

**FIGURA 37:** Princípios do CSSV divulgados no grupo de *WhatsApp*

**FONTE:** Elaborada pela autora.

Além disso, com a intenção de avançar, Leonardo sugeriu fazer uma rápida exploração na *internet* de algumas outras iniciativas criadas por outras comunidades em todo o mundo para combater a violência nos bairros. Entre todos combinamos que iríamos trazer os casos pesquisados na reunião seguinte.

Por outro lado, antes da reunião e pelo grupo do *WhatsApp*, pedi 15 minutos para conversar um pouco sobre minhas intenções no

grupo como doutoranda e jogar o 'Jogo do Codesign' que tinha desenvolvido no LaDA (Laboratório de Design e Antropologia) junto com minhas colegas (Figura 38). Preparei minha fala e levei o jogo com o objetivo de apresentar o conceito de codesign e, portanto, uma forma de trabalhar. Porém, o tempo não foi suficiente para jogar o jogo. A reunião, que tinha começado às 19h30min, acabou às 21h. Os assuntos abundavam, o tempo era pouco e eu não queria fazer o papel de impositora de ferramentas de trabalho. Senti desinteresse por parte dos participantes e não encontrei outros momentos propícios para jogar.

No encontro seguinte, no dia 28 de junho, dois de nós trouxeram casos encontrados na *internet* e ideias para continuar com as atividades. Este encontro foi realizado novamente na casa de Sabrina, e Angélica, Leo, Cláudio F. e eu participamos.



**FIGURA 38:** Jogo do Codesign desenvolvido com membros do LaDA  
**FONTE:** Foto da autora.

O encontro começou e Cláudio F. e eu conversamos sobre o que havíamos encontrado na *internet*. Cláudio F. propôs construir um sistema de câmeras de vigilância e eu mostrei através de uma apresentação em *PowerPoint* algumas iniciativas colaborativas como: dar vida a uma praça, instalar banners e cartazes para alertar sobre o crime,

configurar eventos noturnos e estimular o uso de um aplicativo criado para unir os moradores em situações de emergência. Todos gostaram das iniciativas, mas gostaram mais do sistema de câmeras de vigilância. Angélica pediu que eu enviasse a apresentação para todos e ela disse que deveríamos mostrá-la à comunidade na próxima reunião. Além disso, dias depois, Angélica enviou por e-mail a alguns dos membros do Coletivo os princípios que ela preparou para discuti-los em uma de nossas reuniões.

## Livreto para apresentação de proposta

No dia 24 de setembro, em uma reunião geral no Parque das Ruínas, entreguei para alguns dos participantes um livreto que tinha preparado para esse encontro. Na etapa de análise do trabalho de campo, e em retrospecto, essa reunião se converteu em um dos pontos mais importantes da minha pesquisa devido ao fato de que as coisas não aconteceram como eu estava planejando.

Naquela época, eu estava preocupada com o meu papel como designer no Coletivo. Para mim era importante ter um papel além do designer tradicional. Eu estava preocupada com a maneira como estávamos tomando decisões e com as ideias que estávamos desenvolvendo. Em uma sessão de orientação com a professora dinamarquesa Sissel Olander<sup>10</sup>, ela fez algumas sugestões sobre minhas preocupações e eu as considerei muito apropriadas e importantes.

A Prof<sup>a</sup> Sissel me recomendou visitar cada membro do Coletivo e entregar um pequeno livro que mostrasse explicitamente meu trabalho como designer e meu compromisso com a causa. Também me aconselhou a levar uma proposta para eles, em relação ao tema da violência, para ser discutida em um dos encontros e falou sobre a possibilidade de trabalhar em pequena escala, criar uma pequena rede, prototipá-la e testá-la para ver se era sustentável no tempo.

A proposta que a Prof<sup>a</sup> Sissel sugeriu seria como “um serviço de *following*, ou mais luzes no bairro, algo que fosse interessante para eles”, apontou. Esta proposta não seria definitiva, haveria um espaço

10 Sissel Olander é professora de *The Royal Danish Academy of Fine Arts*, escola de design e arquitetura localizada em Copenhague (Dinamarca). Olander faz parte do Codesign Research Centre (CODE) e, na sua pesquisa de doutorado, explora novos modos de cidadania e coprodução em bibliotecas públicas e centros comunitários da cidade.

para críticas, seria só um ponto de início de uma discussão que poderia nos levar a construir juntos, o que queríamos.

Com essas ideias em mente, pensando no que seria a proposta, pesquisei na *internet* aplicativos que ajudavam a combater a violência. Encontrei vários relacionados com a luta contra a violência contra as mulheres e concluí que o objetivo deles era reunir as pessoas. Inspirada por esse conceito, me perguntei: “Como podemos unir as pessoas em Santa Teresa? Quem? Turistas e moradores? Residentes antigos com residentes novos? Eu achava que criar um aplicativo implicava um alto custo, então, com base em algumas declarações que eu tinha lido no grupo do *WhatsApp* do Coletivo, como a ideia de acompanhar aqueles que precisavam ir de um lugar para outro, criar rondas pelo bairro, ocupar as ruas com as pessoas, e a necessidade de ser independente das autoridades, desenvolvi a proposta final para ser debatida em reunião.

A proposta consistiu na criação de um serviço colaborativo através de um grupo *WhatsApp* para juntar aqueles que precisavam de ajuda aos que queriam ajudar. As ajudas poderiam ser quatro: (1) estar atento, (2) oferecer uma carona, (3) abrir a porta da casa em situações perigosas ou (4) acompanhar. A pessoa que precisava de ajuda (A) iniciava o diálogo com um ideograma do círculo azul dizendo “preciso de ajuda”, e a pessoa que poderia oferecê-la (B) responderia com outro ideograma relacionado ao tipo de ajuda que ele poderia oferecer, por exemplo, com um *emoji* na forma de um carro. (A) esperaria por (B) em um local combinado.

### Serviço colaborativo para prevenir assaltos no bairro

- 1- Conectar a quem pode ajudar, com quem precisa ajuda
- 2- Gerar segurança (não máis) por meio de uma rede de usuários dispostos a colaborar

- Criar um grupo de WhatsApp
- Cada pessoa que entrar no grupo deve ser indicada por outra
- Todas as pessoas que estão no grupo devem ter o celular com senha.

Como podemos ajudar?

→ Junto

→ Estar atentos

→ Oferecer carona

→ abrir a porta

de que outra maneira?

---



---



---

GENTILEZA

• GERA →

GENTILEZA

### Como funcionar?

1. A pessoa (A) aparece no grupo de whatsapp qual é seu destino e qual seu local de partida colocando um emoji azul.
2. Alguém (B) do grupo fala de como pode ajudar por exemplo oferecendo uma carona. Escreve um ícone e responde.
3. A pessoa (A) da indicação de ajuda, esta para que (B) possa se conectar.
4. A pessoa (B) pega a pessoa (A) no destino e começam o percurso juntos.
5. A pessoa (B) chega no seu destino segura.

*Exemplo:*

Estou no bairro, vou para L. Guimarães. Alguém disponível?

Clá, estou do carro e vou passar na em 5 minutos. Posso pegar no Coruko.

Tenho uma bicicleta rosa.

obrigada! (B)

**FIGURA 39:** Proposta para criação de um serviço colaborativo  
 **FONTE:** Elaborado pela autora.

Levei essa ideia para minha orientadora e, com ajuda dela e de outros membros do LaDA, melhorei-a e organizei o livreto que se chamou: "O que tenho para dar?". Tinha 7 sessões que mostravam: algumas informações sobre mim, algumas ideias sobre o que os designers fazem, alguns conceitos sobre codesign, design participativo e design antropologia, a proposta a ser discutida, alguns comentários dos membros do Coletivo tomados do grupo de *WhatsApp* que inspiraram a proposta e perguntas que convidavam a debater e pensar juntos.

Apesar de que a Prof<sup>a</sup> Sissel me recomendou visitar cada um dos membros e fazer o livreto com explicações sobre meu trabalho como designer e sobre meu compromisso com a causa, eu decidi que podia juntar as duas ideias: o livreto e a proposta aberta a críticas. Primeiro, porque o tempo que tinha cada um dos membros do Coletivo era escasso para me receber na casa deles e segundo porque considerei que era um tema a ser trabalhado em grupo.

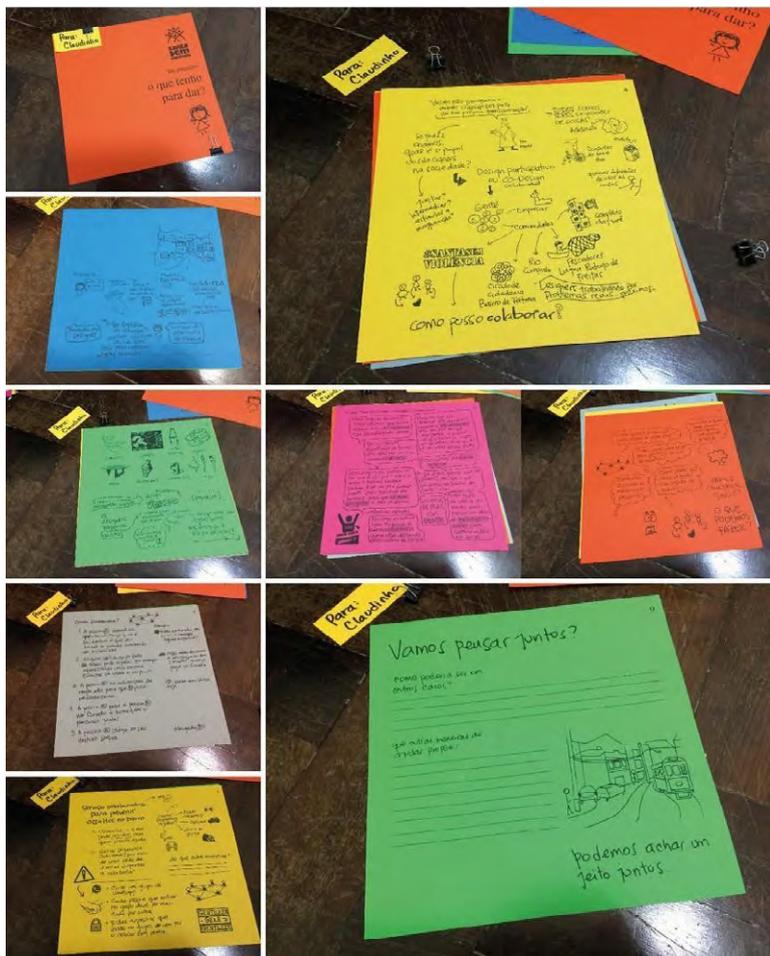
Imprimi os livretos (Figura 40) e com eles fui para a reunião geral no Parque das Ruínas que tinha sido marcada para às 10 h (Figura 41).

Naquele dia, a reunião começou com Angélica, Ingrid, Cláudio F., Lili e duas pessoas novas: a Cris e a Mavi. A Cris tinha sido assaltada no bonde recentemente junto com a Natty que chegou depois com a filhinha de colo. Começamos falando sobre o projeto das câmeras de segurança. Cláudio F. falou que Leonardo tinha dado a ideia de buscar casos que deram certo em outros lugares e que as câmeras de vigilância tinham sido uma solução que tinha dado certo. Por esta razão, ele argumentou que foi o Coletivo que empreendeu o projeto das câmeras de vigilância.

Tinha colocado os livretos sobre a mesa. Todos ficaram curiosos de saber exatamente o que era. Eu estava muito nervosa e tensa, pois para mim, nesse momento, os livretos representavam o meio que eu tinha para mostrar minha insatisfação com as ideias que o Coletivo queria desenvolver e com meu papel como designer no trabalho com eles. Entreguei os livretos para Angélica, Ingrid, Cláudio F. e Lili. Estes estavam marcados com o nome de cada um, com a esperança de que eles os aceitassem e se apropriassem deles.

Depois de entregar os livretos aos participantes, Cláudio F. me pediu para falar. Comecei meu discurso dizendo que era uma designer colombiana e, tentando expor o que os designers tradicionalmente fazem, enumerei alguns produtos como: cadeiras, cartazes, marcas, sapatos, ilustrações, animações, roupa, etc. Disse que atualmente também há designers que desenvolvem serviços, sites, ou

aplicativos, mas que apesar de o design estar em todos os lados, nem tudo era feito por designers, pois todos somos criadores de coisas. Continuei falando sobre o design participativo ou codesign. Mencionei alguns designers que têm colaborado com comunidades e citei o caso de colegas que trabalharam no Rio de Janeiro com os pescadores da Lagoa Rodrigo de Freitas, o Complexo da Maré, o Círculo de Cidadania do Bairro de Fátima e moradores do Bairro Rio Comprido.



**FIGURA 40:** Livroto criado para apresentar uma proposta ao grupo  
**FONTE:** Elaborado pela autora.



**FIGURA 41:** Reunião geral no Parque das Ruínas  
**FONTE:** Foto da autora.

Em seguida expus algumas falas dos membros do Coletivo que tinha coletado do grupo de *WhatsApp*, entre elas a do Cláudio F. que dizia: “Mais do que isso, devemos nós, moradores, nos mobilizarmos em prol do que desejamos e parar de colocar a culpa no governo, na polícia, etc., e fazer a nossa parte”.

Continuando, apresentei a proposta de serviço colaborativo que tinha levado para abrir a discussão. Expliquei como funcionaria todo o serviço e ressalttei a importância que era estarmos juntos e nos conhecermos como vizinhos. Expressei que era uma proposta para ser pensada, que estudassem a ideia, levassem para casa e depois poderíamos discuti-la. Apesar de a proposta ser pensada para ser analisada nesta reunião, devido ao ambiente de silêncio que eu já estava percebendo naquele momento, sugeri às pessoas refletirem sobre a proposta em casa e debatê-la em outra ocasião.

No meio da minha fala, chegaram mais duas pessoas e quando terminei de falar a Lili pediu para o Cláudio F. repetir a questão do projeto das câmeras de vigilância. Cláudio F. repetiu e ninguém mais mencionou sobre a proposta que tinha levado, só quando os dois assistentes que recém tinham chegado perguntaram o que tinha a

ver a questão das câmeras com o livreto, e a Ingrid e eu falamos que foi uma ideia que eu tinha trazido.

Embora houvesse da minha parte uma sugestão de analisar a proposta e discuti-la em outra reunião, eu esperava que algumas das pessoas, para quem tinha dirigido o livreto, mostrassem sua opinião a respeito e, desta maneira, encerrar a sessão para continuar com outros assuntos. Porém, nada disto aconteceu.

Mesmo com estes inconvenientes, eu rapidamente esqueci o livreto e a minha proposta e continuei participando da reunião que se tratava do projeto das câmeras.

### Sendo uma designer tradicional

Como mencionado anteriormente, em uma reunião na casa de Ingrid, em 7 de setembro, Lili sugeriu aproveitar o evento “Arte das Portas Abertas” e fazer uma atividade cultural. Depois de observar que as paredes do bairro eram predominantemente cinzas e vendo casos<sup>11</sup> em que a pintura de escadarias reduzia a violência e impulsionava a sensação de pertencimento no local, sugeri pintar algumas escadarias onde a violência era mais evidente no bairro. No momento da reunião ninguém fez nenhum comentário sobre a ideia e nem provocou um debate, mas assim que cheguei a casa, mandei para o grupo *WhatsApp* algumas fotos de escadarias pintadas ao redor do mundo e eles ficaram animados com a ideia.

Lili e Ingrid, também membros da AME Santa, a Associação de Amigos e Empresários do bairro, levaram a ideia da pintura de escadarias para eles. Com o apoio de moradores locais e lojistas, foram adquiridas tintas e impressas filipetas para convidar as pessoas a participarem da pintura de escadarias e do concerto ‘Choro pela Paz’, organizado pelo Restaurante Pau Brasil, na Rua André Cavalcanti (Figura 42).

Para a pintura de escadarias no Largo do Curvelo, eu atuei mais como uma designer tradicional, isso significa que trabalhei mais no desenvolvimento de produtos gráficos, como folhetos, *e-flyers*, banners e adesivos. Criei um evento no *Facebook* convidando a comunidade para a atividade, vários *flyers* para divulgação do evento nas redes

11 Por exemplo, no México, o coletivo de arte ‘Germen Grew’, financiado pelo governo, pintou 209 casas de uma comunidade em 14 meses, diminuindo a violência na zona. Para mais informação veja: <http://casavogue.globo.com/Arquitetura/Cidade/noticia/2015/12/grafiteiros-pintam-comunidade-no-mexico-e-violencia-diminui.html>

sociais, também dois *banners* financiados pelo Restaurante Pau Brasil para serem colocados na Rua André Cavalcanti no dia do show 'Choro pela Paz', e no Largo do Curvelo no dia da pintura das escadarias.

No dia da atividade no Largo do Curvelo, meu papel foi conduzir, junto com Lili, a pintura das escadarias realizadas pelos adolescentes (Figura 43). Como a maioria dos membros estava trabalhando com as crianças, convidei as adolescentes a pintarem a escada da Travessa Cassiano que fica ao lado da praça. Seguindo a sugestão de Lili, fizemos um arco-íris, misturando as tintas brancas que foram doadas com pigmentos de cores diferentes que ela havia trazido.



**FIGURA 42:** Choro pela Paz na Escadaria da Rua André Cavalcanti  
**FONTE:** Fotos da autora.



**FIGURA 43:** Pintura da escadaria com adolescentes  
**FONTE:** Foto de Sabrina Mesquita.

Além disso, após a reunião na casa de Ingrid, Angélica sugeriu no grupo *WhatsApp* imprimir adesivos com o logotipo do Coletivo e vendê-los, a fim de obter recursos econômicos para nossas atividades, mesmo que fossem poucos. Todos concordaram e eu me propus a fazer algumas amostras. Depois de desenhar os layouts, fiz alguns testes de impressão em um espaço de impressão não comercial localizado na ESDI/UERJ (Figura 44). Embora o adesivo tivesse um preço razoável, percebemos que em uma gráfica convencional poderia ser mais barato. Com os layouts que enviei para Lili ela fez os adesivos, mas infelizmente eles ficaram prontos depois da pintura das escadarias.



**FIGURA 44:** Adesivos do Coletivo Santa sem Violência  
**LEGENDAS:** (a) Provas de impressão (b) Adesivos finais  
**FONTE:** Fotos da autora.

## Tomando distância

No final de fevereiro mudei-me de Santa Teresa devido ao meu enorme sentimento de insegurança e o medo de andar nas ruas. No entanto, antes de sair, no final de janeiro, participei de uma reunião do Coletivo e, no início de fevereiro, de uma sessão plenária do AMAST aberta à comunidade para discutir a violência com alguns membros do setor público. A ideia de mudar de bairro surgiu do medo que me produzia saber sobre a grande quantidade de assaltos e roubos que ocorriam através do grupo de *WhatsApp* do Coletivo e das redes sociais. Por meio de relatos de moradores e amigos, fui conhecendo as ruas mais perigosas e fui criando hipóteses das formas e horários mais seguros para me deslocar. Muitas vezes, durante minha colaboração com o Coletivo, testemunhei furtos na frente de casa através da janela do segundo andar. Tais experiências deixaram claro para

mim o perigo de se andar no bairro depois das oito horas da noite. Fiquei com medo de descer ou subir pelas escadarias do bairro e de andar de Uber ou táxi de madrugada. O medo de sofrer um ato de violência se tornou uma constante para mim, como moradora.

Uma noite, sentada na sala de casa, escutei uns gritos que provinham da rua e me assomei à janela com cautela. Eram três rapazes armados roubando o carro da vizinha que morava no prédio da frente. Os rapazes desceram de um carro e ordenaram para a mulher entregar as chaves e deixar a bolsa dentro. A mulher entregou as chaves, saiu e abriu a porta para que as duas meninas que estavam com ela pudessem sair. Os homens entraram no carro e avançaram rapidamente. A mulher, chorando e abraçando as crianças, entrou no prédio e não houve rastros de policiais.

Nessa mesma semana, voltando para casa de Uber, aproximadamente, às 23 horas, presenciei um assalto na Rua André Cavalcanti. O carro que estava à minha frente foi abordado por 3 ou 4 homens armados. Repleta de medo, pedi para o motorista entrar em outro caminho que já me haviam alertado a usar nestes casos, desci na esquina e corri em direção a casa, pedindo para o motorista sair do bairro o mais rápido possível. Também, nessa mesma semana, meu amigo, morador do casarão, sofreu uma tentativa de assalto na Ladeira de Santa Teresa, mas saiu ileso. Esses três casos, somados aos comentários e histórias que lia nas redes sociais fizeram com que, em fevereiro de 2017, eu fosse morar em outro bairro do Rio de Janeiro.

Enquanto morava em outro bairro fiz várias visitas esporádicas à Santa Teresa: uma para participar de uma reunião convocada pelo delegado da 7ª Delegacia de Polícia Civil, Orlando Zaccone, e outras para entrevistar alguns membros do CSSV, o AME Santa e também o delegado. Apesar de todas essas interações e participações, no final do ano de 2016, comecei a me distanciar gradualmente do Coletivo e do bairro. Esta distância foi acentuada no dia em que fiz a última entrevista.



## ENTRELAÇANDO DESIGN COM ANTROPOLOGIA

Neste capítulo, analiso minha experiência e prática com o Coletivo Santa Sem Violência no bairro de Santa Teresa, embasada na literatura apresentada nos capítulos 1 e 2. As abordagens e práticas expostas em ambos serviram de apoio para criar uma linguagem comum que dá coerência ao trabalho desenvolvido ao longo desta Tese. Além disso, a descoberta de autores como Escobar, Ingold e Miyazaki, entre outros, guiou minhas reflexões e fundamentou as ideias que serão apresentadas a seguir. Para facilitar sua leitura, talvez seja conveniente para o(a) leitor(a) voltar, em alguns casos, aos Capítulos 1, 2 e 3, como vai recomendando o próprio texto.

Começo com ponderações resultantes do Capítulo 1, em que exponho algumas abordagens de design que se relacionam com meu trabalho como designer e pesquisadora em Santa Teresa e, continuo com considerações derivadas do capítulo 2, em que apresento três abordagens antropológicas que me permitiram mergulhar em minha experiência com o CSSV e refletir sobre o papel dos designers em processos colaborativos e participativos.

## USUÁRIOS TAMBÉM SÃO DESIGNERS

O Coletivo Santa sem Violência (CSSV) foi um grupo de moradores do Bairro de Santa Teresa que se mobilizou para criar lugares de discussão, realizar intervenções nas ruas e, em geral, buscar coletivamente alternativas à realidade que o bairro estava vivendo. Uma de minhas inquietações de pesquisa, antes de começar a trabalhar com o Coletivo, era indagar, como poderia participar, enquanto designer, de uma iniciativa no bairro e potencializar junto com seus integrantes suas capacidades de “praticantes habilidosos”.

Instigava-me o fato de que os moradores do bairro não eram apenas receptores de algo que foi planejado com antecedência por outras pessoas. Eu queria explorar como eles se engajavam cotidianamente na criação do próprio bairro. Naquela primeira reunião no Largo das Neves (ver capítulo 3), o convite de Angélica foi para pensar como, enquanto moradores, nós podíamos mudar a situação pela qual o bairro estava passando. Como designer, como poderia contribuir para isso?

Aproximando-me do universo do Design Antropologia (ver Capítulo 1), encontrei autores que acreditavam nas habilidades dos “não designers”, algo que comecei a pesquisar no mestrado. Na coletânea *Design and Anthropology*, editada por Wendy Gunn e Jared Donovan em 2012, uma das preocupações dos autores é a aproximação entre usar e produzir (*using and producing*). Em um dos artigos que a compõem, Ingold (2012b) propõe a noção de “praticantes habilidosos”. Com este conceito, ele defende a ideia de que, durante os processos de uso, os consumidores não são passivos. Ao contrário, em suas práticas há apropriação e habilidade.

Os praticantes habilidosos envolvidos em processos de fazer (*making*) criam, segundo Gunn (2012), formas através de fluxos e movimentos prospectivos. Citando Ingold, esta explica que a *prática habilidosa* não significa uma imposição, mas, ao contrário, depende do entendimento das propriedades dos materiais. O fazer é fluido e improvisatório e está sempre em processo de transformação. Ela argumenta que o(a) praticante habilidoso(a) ajusta continuamente seus movimentos em resposta à tarefa ou ao trabalho que vai surgindo. Um dos principais pontos da prática habilidosa é trabalhar com incertezas. Isso implica aprender à medida que se avança e não antes. Ou seja, as ações não podem ser entendidas como uma série de instruções ou regras, pois estas não se constituem antes, senão durante o processo, sendo as maneiras de trabalhar aprendidas através da prática.

Ingold afirma que “cada objeto de design coloca armadilhas ao apresentar um problema na forma daquilo que parece ser a solução” (INGOLD, 2012b, p. 20, tradução minha).<sup>1</sup> Assim, os designers estabelecem as regras do jogo, ou seja, através dos objetos projetados, determinam a relação das pessoas com as coisas. Ele cita, como exemplo, o ato de tomar o café da manhã. Afirma que “manipular colheres, sentar-se numa cadeira e comer à mesa são habilidades corporais que levam anos para serem adquiridas” (Idem, p. 21, tradução minha).<sup>2</sup> Os objetos de design “dificultam” as tarefas cotidianas, de alguma forma, e quem os utiliza precisa encontrar modos de lidar com essas regras do jogo que os designers determinaram antecipadamente. Os chamados “usuários” lidam com as dificuldades improvisando (ANASTASSAKIS; KUSCHNIR, 2013), ou seja, respondendo à medida que eles se confrontam com os objetos.

Dessa maneira, Ingold está sugerindo uma maneira diferente de perceber o design. Para ele, os objetos projetados não determinam seu uso, pois as pessoas não os “usam” os objetos, mas improvisam à proporção que as dificuldades se apresentam. Os elementos que compõem o café da manhã não são “objetos acabados, respondendo a um projeto (*design*) que precedeu e garantiu sua manufatura” (INGOLD, 2012b, p. 30, tradução minha).<sup>3</sup> Esses objetos são realmente coisas não terminadas, mas continuadas no uso. Isso tudo quer dizer que quem coloca a mesa e come está *designing*<sup>4</sup> seu café da manhã. Seu papel é atuar como um mediador entre as coisas. Até que tudo esteja colocado, não se pode dizer, com precisão, para que serve cada item. Isso vai de encontro à teoria do “design centrado no usuário” que coloca este último como um mero consumidor de objetos criados para ele, e não por ele (INGOLD, 2013). Nesse sentido, podemos fazer uma crítica ao conceito tradicional de usuário e concluir que os usuários são também designers ou que há design nas práticas da vida cotidiana.

1 “Every object of design set a trap by presenting a problem in the form of what appears to be its solution”.

2 “Manipulating spoons, sitting on chairs and eating from tables are bodily skills that take years to acquire”.

3 “As finished objects answering to a design that preceded and underwrote their manufacture”.

4 Esta palavra não tem tradução exata para o português porque não é uma ação antecipada de “projetar”. Ingold (2012b) considera que o chamado uso é uma extensão do que chamamos de projeto, ou seja, ele inclui o uso no processo de design. Por isso, diz que, quando uma pessoa senta à mesa e come, ele também está “projetando”.

As pessoas não só usam os objetos, elas também criam através do ‘uso’. Muitas vezes, nesse processo de uso, há uma mudança de função ou uma ação inesperada que faz com este também seja um processo de design, um que vai se formando no fazer e, não, antecipadamente. Um design que conecta a mente e o corpo. Por exemplo, quando alguém utiliza um lápis para prender o cabelo (e não só para escrever ou desenhar) está ampliando as possibilidades de uso desse objeto. Isso também pode ser considerado design, de alguma maneira. Desta forma, não se cria uma dicotomia entre o uso e o design ou o designer e o usuário, já que um complementa o outro.

Nestes termos, nós, membros do Coletivo Santa sem Violência, fomos, em múltiplos momentos, “praticantes habilidosos”. Não nos guiávamos por regras e íamos aprendendo no caminho. Muitos processos no Coletivo eram improvisatórios e resultavam da destreza de saber manejar a incerteza e de não considerar as funções prévias das coisas. Por exemplo, a pintura de escadarias no Largo do Curvelo (ver capítulo 3) não foi uma ação completamente projetada, sem espaço para o erro ou para atividades “fora do roteiro”. Não foi um projeto fechado. O objetivo daquela atividade era pintar as escadarias do parquinho para ocupar a praça. Mesmo com um objetivo delineado, não havia atividades completamente determinadas. O processo foi aberto no sentido de que permitiu que os participantes trouxessem livremente suas contribuições sem seguir um roteiro, e que desenvolvessem suas habilidades. Isso igualmente aconteceu na manifestação realizada no Largo dos Guimarães.

Com este exemplo, vemos como as ruas são “coisas” em constante transformação, continuadas no “uso”, e não objetos terminados. Ingold (2012b) pergunta:

como os designers podem passar de conceber soluções que restrinjam os praticantes a jogar por meio de suas próprias regras, a uma posição na qual essas regras estejam abertas à negociação e em que as intervenções improvisatórias dos praticantes apresentem uma oportunidade e não uma ameaça? (INGOLD, 2012b, p. 32, tradução minha).<sup>5</sup>

Ele considera que esta e outras questões são centrais para o *Design Anthropology* (DA) (INGOLD, 2012b, p. 32). Como designer, eu

5 “How can designers move from devising solutions that constrain practitioners to play by their own rules, to a position in which these rules are open to negotiation, and in which the improvisatory interventions of practitioners present an opportunity rather than a threat?”.

fiz parte do Coletivo, aprendendo com seus membros a desenvolver atividades mais abertas, atividades que apresentassem oportunidades para seus participantes. Estes, sem dúvida, me mostraram como ser uma praticante habilidosa. Nesse tempo como membra do Coletivo, lutei com minhas próprias convicções de que todo projeto tem que estar completamente resolvido, terminado – uma aprendizagem que, na prática, foi muito difícil. Levei muitos meses para me dar conta de que essa tinha sido, de fato, uma das lições que o Coletivo havia me ensinado.

Como foi mencionado no Capítulo 1, DA é um campo em movimento e em contínua transformação que conjuga elementos do design e da antropologia com o intuito de construir um terceiro espaço. Um ponto de encontro entre o design e a antropologia tem sido a etnografia. Wasson (2000), Clarke (2018) e outros autores mostram como, desde os anos 1980, antropólogos têm participado de processos de design, produzindo etnografias que, depois, seriam incorporadas ao trabalho dos designers, como insumos ao desenvolvimento de produtos.

Esta relação em que a antropologia cria recursos para o design, ainda que válida e muito praticada, tem sido repensada por designers e antropólogos nos últimos anos. Na coletânea *Design Anthropology: object cultures in transition*, Alison Clarke (2018) afirma que a antropologia, como uma disciplina “aplicada” ao design, tem se dissipado, dando lugar a uma prática conjunta que se pergunta como a humanidade poderia ser (re)imaginada. Considerando que os membros do CSSV eram praticantes habilidosos, que o DA conjuga elementos do design e da antropologia e que se propõe a reimaginar o mundo, pode-se dizer que esta pesquisa se enfoca na colaboração. Como designer e pesquisadora, eu não pretendia fazer um estudo dos moradores de Santa Teresa, para depois desenvolver um produto direcionado a este público. Eu me uni ao Coletivo para especular e construir alternativas para o futuro colaborativamente.

Como designer e pesquisadora, na maioria das vezes, não fui eu quem trouxe espaços de colaboração e discussão para o Coletivo, ao contrário de projetos de design, em que a colaboração/participação é um eixo central. A colaboração foi fundamental para o grupo, desde o primeiro convite para conversar com moradores no Largo das Neves, e minha postura foi acompanhar e contribuir com o que fosse aparecendo no processo. Além disso, eu não tinha um *briefing* a ser seguido, nem uma hipótese. Uni-me a esse grupo de pessoas sem um projeto e sem objetivos claros estabelecidos. Minha atitude

naquele Coletivo era compreender o que estava aparecendo a cada encontro e responder às atividades que iam sendo construídas. Foi uma pesquisa e um processo de design que foram surgindo na relação com as pessoas e coisas. Em alguns momentos, o fato de não ter um projeto concreto, escrito e determinado, me gerou incerteza e me deixou sem saber muito bem o que fazer, questionando meu papel, como pesquisadora e designer, naquele lugar. Algumas de minhas intervenções, como o livreto (Capítulo 3), me fizeram refletir e com elas percebi que o caminho era continuar em frente. Este episódio será discutido, mais adiante, neste capítulo.

Como designer e pesquisadora, tal como sugere o antropólogo Joachim Halse (2010), ultrapassei os muros da universidade e abandonei a ideia de que o escritório de design é um lugar privilegiado para a invenção. Levar o escritório de design para o bairro de Santa Teresa significou não só a imersão em situações da vida real, mas também a aceitação de que as necessidades não estão prontas, esperando que uma designer ou antropóloga competente as descubra. As necessidades estão em contínua formação e, como Halse (2010) sugere, é através do engajamento nas contestações da vida cotidiana que nos colocamos em sintonia com elas. Deslocar o escritório de design também implicou assumir que a inovação não surge só de lugares privilegiados. Como afirmam Kjærsgaard *et al* (2016), do ponto de vista de DA, os futuros não são entendidos como visões surpreendentes criadas por cientistas ou designers, senão como explorações colaborativas de possibilidades, formações e ações situadas na intersecção do design com a vida cotidiana. Estes autores reiteram as capacidades de inovação e criatividade entre pessoas comuns em seus ambientes do dia a dia.

Nas quatro coletâneas de DA, é possível perceber que há uma preocupação com o tempo. Nesses livros, mostra-se que os praticantes de DA estão preocupados com os fenômenos emergentes e com as relações entre o passado, o presente e o futuro. Segundo Otto e Smith (2013), um desafio de DA é ampliar o horizonte temporal e ancorar imagens do futuro em construções confiáveis do passado, evitando o risco de desfuturização (FRY, 2010) que é, por vezes, inerente ao design moderno. No Coletivo, houve momentos em que o grupo se preocupou em ancorar imagens do futuro em construções do passado. As teorias de Miyazaki (2008), que serão aprofundadas mais adiante neste capítulo, permitem perceber como os momentos de esperança no passado podem conduzir a novos momentos de prospectividade. Trazer o passado ao presente desequilibra o entendimento linear do tempo, que é questionado por DA.

Para Kjærsgaard *et al*, o futuro não é um lugar vazio e separado do passado. Como vemos nas formulações de Escobar (2016), por exemplo, o design moderno se ancora na ideia de progresso e desenvolvimento. Estes autores, como tratarei mais adiante, nos convidam a pensar em práticas de design para além destas formas. Para eles, os praticantes de DA percebem que o passado, o presente e o futuro estão intimamente ligados e mutuamente constituídos.

Por último, em DA, a intervenção é uma forma de fazer pesquisa. Para Otto e Smith (2013), uma contribuição do design ao DA é o desenvolvimento de métodos que empregam diferentes tipos de intervenção. Estes autores explicam que o DA está mais orientado à intervenção do que a antropologia tem estado tradicionalmente. Para eles, alguns pesquisadores da antropologia têm pavimentado o caminho para uma etnografia intencionalmente intervencionista. As abordagens intervencionistas criam um novo paradigma que dá peso à capacidade humana de mudança, por meio de um design intencional.

A pesquisa com o Coletivo foi intencionalmente intervencionista e especulativa. Intervencionista, porque, como pesquisadora não estava apenas coletando dados, eu também trouxe propostas para modificar a realidade, participei das ações do grupo e me uni à realização de seus objetivos. Minha postura no Coletivo se localiza no meio da observação e da participação, pois a primeira não nega a segunda. Como intervenções, posso citar a oficina de cartazes, os convites à comunidade e ações realizadas no espaço público e todos os artefatos produzidos para engajar os moradores e comunicar ideias do Coletivo, entre outras.

Por outro lado, a pesquisa foi especulativa porque, como grupo, (re)imaginamos futuros do bairro e indagamos sobre alternativas para escapar da violência que nos afetava diretamente. Houve vários momentos de especulação, como a oficina de cartazes, as reuniões em que criamos o estêncil e planejamos a manifestação, a reunião em que apresentamos os resultados de uma pesquisa rápida para saber como outros bairros tinham lidado com a violência, a reunião em que nasceu a ideia de pintar escadarias, entre outras. A especulação fez com que se desequilibrasse o futuro hegemônico que outros organismos (o governo, a polícia, etc.) estavam impondo para o bairro e para os moradores. Assim, a especulação se tornou uma ferramenta para pensar diferentes alternativas e começar a contornar futuros múltiplos.

A partir do que foi discutido neste subcapítulo e das outras seções do capítulo, percebe-se as características da conjunção entre o design

e a antropologia que estão presentes nesta pesquisa. A seguir, analiso a relação do design participativo com o trabalho e experiência com o Coletivo Santa sem Violência, considerando que o design participativo e o *design antropologia* têm pontos de convergência.

### Um design que surge no contato com o mundo

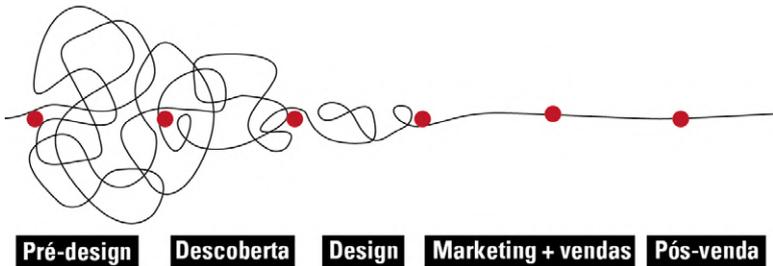
Como foi mencionado no capítulo 1, o Design Participativo (DP) é um campo sólido na área do design com uma tradição arraigada. Segundo Robertson e Simonsen (2013), o DP nasceu nos anos 1960 e 1970, na Escandinávia, em meio a vários movimentos sociais em que as pessoas demandavam mais participação na tomada de decisões. Embora o DP tenha surgido na área da tecnologia e informação, este é um campo que tem se aberto a outras áreas, como o trabalho com comunidades.

Para Robertson e Simonsen, o DP não é definido por fórmulas, mas pelo compromisso com a participação em processos de design. Estes autores afirmam que ele reúne esforços para investigar, entender, suportar e praticar o que pode ser chamado de “participação genuína”. Tal termo se refere à percepção dos “usuários” não como meros informantes, mas como participantes legítimos e reconhecidos nos processos de design.

Voltando para Santa Teresa, podemos dizer que no CSSV estávamos envolvidos em um processo de design? Nele havia “usuários” que faziam parte do processo? Começamos com a primeira pergunta. O processo de design, segundo Elizabeth Sanders (2013), pesquisadora de DP, divide-se em pré-design; descoberta; design; *marketing*, vendas e/ou distribuição; e pós-venda (Figura 45). Ela afirma que, atualmente, o DP está sendo praticado em todas as fases, ao longo deste processo (SANDERS, 2013, p. 65). Seria desnecessário e contraditório tentar encaixar o processo vivido com o Coletivo em uma série de passos estabelecidos *a posteriori*. Diferentemente dos processos de design orientados pelo mercado e pelo consumo, no CSSV, esta dinâmica aconteceu de outra maneira. O grupo foi construindo o processo à medida em que foi avançando, que foi conhecendo melhor a questão da violência em Santa Teresa, as outras instituições do bairro, os outros moradores, suas próprias possibilidades e limitações.

Anusas e Harkness (2016) identificam “diferentes presentes no fazer” (*different presents in the making*). Em seu artigo, os autores comparam duas situações distintas relacionadas com o fazer (ou *making*).

A primeira delas trata do trabalho cotidiano em um escritório de design de produto e a segunda se foca no trabalho coletivo de pessoas que constroem suas próprias casas ecológicas. Eles identificam que estes diferentes processos de fazer revelam diferentes sentidos do presente e do tempo.



**FIGURA 45:** Design Participativo no processo de design

**LEGENDA:** Neste diagrama, Sanders (2013) mostra como o DP, representado pelos pontos vermelhos, está presente em todas as fases do processo de design. Fonte: Realizado pela autora a partir de SANDERS, 2013.

No primeiro caso, as observações mostram que, no escritório de design, a experiência do tempo é vivida de maneira linear. Neste contexto, embora, às vezes, haja reflexões sobre o passado, há uma forte orientação para o futuro, como parte de um plano de ação. A noção do tempo, neste caso, se concentra em episódios que estão próximos a ocorrer e é chamada pelos autores de “presente-próximo” (ou *close present*). Anusas e Harkness explicam que esta visão é aprendida pelos designers nas universidades, através de diagramas geométricos que mostram um processo de design unidirecional que se realiza, passo a passo.

No segundo caso, na construção de casas ecológicas chamadas *Earthships*, o presente não é nem próximo, nem limitado. É um presente que estende seu alcance para o mundo, geográfica e temporalmente. Ambos afirmam que os construtores-habitantes estão situados em um presente aberto e de longo alcance (*far-reaching present*), no qual há um conceito do agora que se estende e conecta tempos, lugares, pessoas e se preocupa com o que está por vir, sem esquecer o que veio anteriormente. As *Earthships* são construídas no tempo livre, nos finais de semana, e também em horários de trabalho. Algumas das pessoas são pagas em dinheiro, outras com comida, outras, simplesmente, não são pagas.

O processo vivido com o CSSV se assemelha à abordagem de autoconstrução das *Earthships*. No Coletivo, as reuniões aconteciam no tempo livre dos participantes, não havia remuneração, os prazos eram estabelecidos entre todos e não havia uma concepção linear do tempo, pois os processos iam e voltavam, paravam, continuavam, meses depois, as táticas eram repensadas, abria-se espaço para a comunidade, enfim, a maioria das vezes era um processo aberto e espontâneo.

Com relação à materialidade, pode-se dizer o mesmo. Anusas e Harkness avaliam que as construções das *Earthships* acontecem a partir de uma abordagem baseada em preocupações materiais, espaciais, políticas, ecológicas e temporais no meio de um fluxo de materiais. Estas casas se materializam como parte de um movimento dos construtores dentro dos fluxos do mundo, ao longo do tempo e de um lugar para outro. É um processo em que se pensa por meio do fazer.

No CSSV, estar no mundo permitiu que o grupo pensasse com o corpo, com a experiência. A abordagem sobre as *Earthships*, que Anusas e Harkness discutem, têm uma relação direta com a crítica ao dualismo mente/corpo de Ingold (2016) e Escobar (2016), mencionados no Capítulo 2 desta Tese, e que serão aprofundados mais adiante. Eles afirmam que a adoção do presente de longo alcance (*far-reaching present*) em processos de design, análise e fazer pode remover “ideias lineares de progresso e concepções da materialidade voltadas para os objetos e temporalmente limitadas” (ANUSAS: HARKNESS, 2016, p. 67, tradução minha).<sup>6</sup> Estes autores identificam uma oportunidade para uma prática de Design Antropologia (DA) com um pensamento de longo alcance e a longo prazo em sua essência.

O Coletivo também desafiou o dualismo mente/corpo, no momento em que seus participantes acreditaram que é no contato com as outras pessoas e com o espaço público que se entra em sintonia com as necessidades e se pode pensar a situação da violência no bairro de Santa Teresa. O processo vivido com o Coletivo não se encaixa em um processo de design em que há estágios e um modelo a seguir. Se nós lembrarmos o exemplo do café da manhã proposto por Ingold (2012b) (ver subcapítulo anterior), podemos perceber que ele propõe uma prática do design como um processo improvisatório que acontece na relação com os materiais e não antes. Neste sentido, podemos dizer que o CSSV viveu e construiu um processo

6 “Linear ideas of progress and object-bound and temporally-limited conceptions of materiality”.

de design. O grupo foi construindo seu processo na relação com outras pessoas, organizações e o próprio bairro. Percebo este processo como um design relacional, sem esquecer que no grupo também houve processos de design tradicional, que é fundamentada no planejamento.

Passemos à segunda pergunta formulada no começo deste texto: no processo com o Coletivo havia usuários que dele faziam parte? De primeira, podemos pensar que os membros do Coletivo eram usuários do bairro que foi planejado por alguém para ser *usado* por seus moradores. Porém, se observarmos atentamente, os membros do Coletivo estavam longe de serem apenas “usuários”. Eles contribuíam na construção do bairro, eram pessoas ativas que estavam dando outros usos aos espaços do bairro, refletindo sobre a violência naquele lugar, buscando alternativas para uma vida melhor. Nem eles eram usuários, nem sempre eu fui uma designer facilitadora. Eles não eram usuários, porque a função do grupo ia muito além de usar. Todos estavam envolvidos em processos criativos. Não era, em absoluto, uma tarefa exclusiva minha enquanto designer.

Se pensarmos o processo do DP como uma dinâmica linear em que os futuros usuários de um produto que está sendo desenvolvido fazem parte do processo, podemos concluir que, neste sentido, com o CSSV não houve design participativo. Ou seja, eu, como designer, não estava essencialmente liderando um processo de desenvolvimento de um produto (ou espaço) que seria usado no futuro pelos co-participantes do projeto. O processo com o CSSV foi colaborativo e foi se nutrindo de vários conhecimentos dos membros que o integravam: teatro, fotografia, arte, administração, design, conhecimentos tácitos, práticos, cotidianos, entre outros. Além disso, foi um processo não linear, porque, como foi dito anteriormente, muitas das ações do CSSV avançavam e voltavam e, em muitos casos, apesar do planejamento, trabalhávamos com o que tínhamos na hora.

Se nós percebemos o DP como uma combinação entre um processo projetual (que é projetado no presente para ser usado no futuro) e um processo de improvisação (INGOLD, 2012a) e os chamados usuários como cocriadores, então, aí sim, nós podemos afirmar que houve práticas de design participativo nesse processo. No CSSV, se uniu o design como projeto e o design como improvisação (como estamos propondo neste texto). Como designer, fiz vários trabalhos no sentido tradicional do termo: marcas, banners, material gráfico para redes sociais, folhetos, entre outros, alguns de forma participativa, outros não, e considerando a linearidade do tempo. Igualmente,

membros do Coletivo criaram um projeto para instalar um possível sistema de câmeras de segurança no bairro. Em ambos os casos, criamos produtos ou sistemas naquele presente para serem usados ou colocados em prática no futuro.

Porém, também houve momentos em que todos, eu inclusive, fomos desenvolvendo ações na medida em que o Coletivo ia ganhando forma. Ou seja, foi igualmente um processo improvisatório. Estávamos abertos ao bairro, às pessoas e ao momento para atuar, a partir disso. Estávamos correspondendo (ver capítulo 2).

Ora, o que significa a palavra *participação*, neste caso? A participação se manifestou, no CSSV, no desejo e preocupação dos membros de que outros moradores fizessem parte do processo para poder pensar juntos. Esta crença na participação era um eixo principal no grupo, desde seu começo. No processo com o CSSV, eu, como designer, não permiti que os moradores do bairro entrassem no processo de design. Ao contrário, eles me aceitaram no grupo como moradora e designer, com as mesmas possibilidades dos outros participantes.

Em suma, o CSSV não utilizou modelos de processos que se propõem guiar o percurso de um grupo de praticantes, nem seus membros eram apenas usuários. Em múltiplos casos, eles foram praticantes habilidosos que confrontaram as dificuldades, improvisando. Esta improvisação, sendo trazida para o campo do design, muda a forma como sua prática pode ser percebida. Não se trata de criar um plano para depois ser aplicado no mundo, como é entendido o design tradicionalmente. A partir de uma influência ingoldiana, promovemos aqui um design que também surge no contato com o mundo. Estar no mundo implica experimentar e se deixar transformar. Uma designer que se abre à experiência aprende e se transforma.

Alguns autores apresentam o design em diagramas unidirecionais com uma série de etapas a serem seguidas. Porém, quando nos confrontamos com a vida cotidiana, usualmente, as coisas acontecem de maneiras diferentes de como são planejadas ou sugeridas por estes diagramas. Designers devem ter métodos flexíveis que permitam estar abertos aos acontecimentos emergentes. Isso não significa que devemos ir para o campo sem planejamentos, nem que os processos de design têm que ser sempre completamente abertos. Às vezes, por restrições do mercado ou de prazos estabelecidos por entes externos, há que delimitar objetivos e tempos. Não se pode insistir na flexibilidade, porque estaríamos sendo rígidos. Isso seria contraditório. Talvez estes autores estejam nos convidando a ser abertos à abertura, ou seja, reconhecer que os processos de vida, de

criação, do fazer, de design são incertos e que devemos ser flexíveis ante a incerteza. Quando estamos abertos conscientemente ao que está por vir, criamos mais espaço para a participação e construímos processos mais coerentes com as pessoas, coisas e circunstâncias com as que trabalhamos.

Depois de ter analisado como as abordagens de Design Antropologia (DA) e Design Participativo (DP) se relacionam com o trabalho conjunto com o CSSV, refletirei, na seção seguinte, sobre o Coletivo como criador de espaços agonísticos.

### **Desapegando de formas tradicionais de habitar o bairro**

O Coletivo criou, como um todo, um espaço democrático no bairro. Como sugere Chantal Mouffe (2000), para que a democracia floresça devem existir espaços de contestação e confrontação, ou seja, espaços agonísticos (Ver capítulo 1). O espaço criado pelo Coletivo mostrava a insatisfação com a situação de violência presente no bairro, permitindo que moradores com diferentes pontos de vista contribuíssem com sua diminuição. O Coletivo tinha um espírito de contestação que se revelava, por exemplo, quando os integrantes expressavam que “era hora de fazer algo por nós mesmos”, desequilibrando a dependência do governo e das instituições de segurança pública. As intervenções realizadas na rua e a contemplação de um sistema de monitoramento por câmeras no bairro foram uma mostra disso.

O trabalho de DiSalvo (2010) considera três impactos evocados por práticas de design político: a revelação, a disputa e o dissenso. Vamos destrinchar cada um desses conceitos no Coletivo. O surgimento espontâneo de um grupo que lutava contra a violência no bairro *revela* a insatisfação de moradores que vivem com medo e com falta de condições para voltar para casa de madrugada, para que seus filhos brincassem na rua, para fazer exercício nas praças, enfim, para aproveitar o espaço público, a qualquer hora, com tranquilidade. Nos primeiros meses de trabalho do Coletivo, foram poucas as sugestões, por parte dos membros de nos aproximarmos da polícia, para melhorar nossa segurança no bairro. Talvez, em outras condições, a maneira mais direta de melhorar a segurança seria conversar com os órgãos que realizam policiamento ostensivo. Porém, o Coletivo queria tentar outras formas.

Por outro lado, o Coletivo criou espaços de *disputa* e *dissenso*. Em muitas das reuniões, surgiram novas perguntas relacionadas com o crime, como, por exemplo: a Polícia Militar e a Polícia Civil sabiam que na Rua André Cavalcanti acontecem diariamente furtos e assaltos? Por que não criaram uma operação de inteligência para capturar esses assaltantes? Por que em Santa Teresa não há um Conselho de Segurança?<sup>7</sup> Por que a Associação de Moradores se foca mais em aspectos de patrimônio do bairro, como a conservação do bonde, e não na violência? Estas e outras perguntas questionavam as estruturas de poder existentes e as condições do espaço urbano. Meses depois do surgimento do Coletivo, quando o delegado da Polícia Civil convocou reuniões com os moradores, a reflexão sobre a situação de violência no bairro estava mais madura para seus membros e participantes do que para outras pessoas que não tinham vivenciado esse processo. Como instrumento de reflexão e por meio de seus múltiplos artefatos (estênceis, camisetas, lambe-lambes, grupos nas redes sociais, atividades em espaços públicos, etc.), o Coletivo *revelou* a violência que estávamos vivendo diariamente e questionou e desafiou as estruturas de poder existentes no bairro.

Seguindo o convite de Markussen (2011) para considerar a estética disruptiva do ativismo, podemos perceber a pintura de escadarias realizada pelo CSSV no Largo do Curvelo e também, de algum modo, a manifestação no Largo dos Guimarães, como atos de *dissenso* estético. Para este autor, o dissenso estético não tem a ver com atos que buscam a superação do poder, antes criando perturbações não violentas nas restrições que os sistemas de poder exercem sobre nosso comportamento e interação cotidianos.

No Coletivo, percebo essa perturbação através da pintura de escadaria e a manifestação, a partir de dois pontos de vista. O primeiro é a tentativa de perturbação do sistema de poder dos assaltantes. De alguma maneira, quando ocupamos uma praça de forma não violenta, estamos rejeitando a violência no bairro e mostrando outras possibilidades. O segundo é a tentativa de desequilibrar a dependência que os moradores têm da Polícia. Do meu ponto de vista, como Coletivo, não pretendíamos superar o poder de organizações que controlavam a segurança em Santa Teresa, pois isso seria

7 Os conselhos de segurança no Estado do Rio de Janeiro são “canais de comunicação entre a sociedade civil e as Polícias Civil e Militar do Estado do Rio de Janeiro, atuando como colaboradores voluntários, não remunerados e compromissados com a redução da violência, da criminalidade e com a paz social” (INSTITUTO DE SEGURANÇA PÚBLICA, 2018).

um pouco ingênuo. Buscávamos formas de evitar o medo e diminuir os assaltos no bairro.

Além disso, na pintura de escadarias houve um desapego de formas mais tradicionais de habitar e pertencer ao bairro. Em vez de ficar em casa, comentando a grande quantidade de assaltos e roubos, os moradores saíram da rotina e foram para a praça para se engajar naquela pintura e usufruir da companhia dos outros vizinhos. Com esta atividade e com a criação de diferentes artefatos, introduzimos outros sujeitos (nós, como moradores) e objetos no campo social da percepção e no espaço comum, como convida Markussen (ver Capítulo 1), falando sobre design e ativismo urbano. Também com o Coletivo, geramos novos processos de criação de comunidade. Além disso, mudamos a experiência urbana e fornecemos meios de expressão para outros moradores, através das intervenções que fizemos no bairro como a pintura de escadarias, entre outras.

Por fim, o Coletivo juntou práticas estéticas com práticas políticas, perturbando as relações de poder existentes no bairro, fazendo com que os moradores formassem novas perguntas relacionadas com o crime, mudando as condições da experiência urbana e criando meios de expressão para um grupo de moradores.

Até este momento, analisei o trabalho conjunto com o CSSV, a partir de pensamentos de pesquisadores de DA, DP, design político, democracia, agonismo, e design e ativismo. Como dito anteriormente, embora seja difícil fazer uma separação, a maioria dessas abordagens é formulada por pesquisadores de design que trabalham em departamentos de design. Nas seções a seguir, analisarei meu trabalho e experiência no CSSV, embasada nos pensamentos dos antropólogos Arturo Escobar, Tim Ingold e Hirokazu Miyazaki, todos já apresentados no Capítulo 2.

Começarei com o trabalho de Escobar, porque ele é um antropólogo interessado em criar um diálogo com designers. Considerei que seu trabalho poderia auxiliar na transição entre as abordagens de design e as antropológicas. Como dito anteriormente, Escobar propõe um design autônomo, a fim de escapar dos preceitos da modernidade, baseando-se em pensamentos e práticas de comunidades indígenas dos países da América Latina. Ingold expõe o conceito de correspondência para praticar e experimentar uma antropologia em tempo real. Miyazaki explora como a esperança pode ser percebida como uma perspectiva prospectiva para a antropologia na construção de relatos etnográficos. Os principais temas que cada um deles aborda em suas obras – autonomia, correspondência e esperança – nomearão

as seções que vem a seguir neste capítulo. A seguir, apresentarei uma análise de meu trabalho e experiência com o Coletivo Santa Sem Violência, embasada nos antropólogos supracitados.

## A AUTONOMIA COMO HORIZONTE PARA O DESIGN

### A reflexão limita nosso acesso ao mundo

Como foi dito no Capítulo 2, para Escobar (2016), se percebemos o design pelo ponto de vista ontológico, poderemos dizer que criamos o mundo e este, por sua vez, nos cria. Santa Teresa é um dos bairros do Rio de Janeiro em que as ruas foram nascendo, guiando-se pela geografia. Um território de morros, onde surgiram grandes propriedades e chácaras de ricos imigrantes e que, em meados do século XX, com a chegada da febre amarela à cidade, tornou-se uma metáfora de saúde, devido a seu clima e altura (MARTINS, 1997).

Assim como as pessoas daquela época foram dando forma ao bairro, este foi dando forma às dinâmicas cotidianas delas. Assim como as pessoas continuam dando forma ao bairro, o bairro “inaugura uma série de rituais, formas de fazer e modos de ser” (ESCOBAR, 2016, p. 128, tradução minha). As ruas, as ladeiras e tudo que faz parte do bairro configuram as dinâmicas cotidianas das pessoas que nele moram. Ao construir o bairro naquele morro, certamente, muitos mundos foram apagados e com eles um pluriverso. Como recuperá-los? É possível fazer isso? Ou, em última instância, como construir juntos um bairro de muitos mundos que privilegie a interexistência e o relacional, como propõe Escobar? O que significa perceber o CSSV, a partir do design autônomo, não dualista, de mundos relacionais nos quais a vida é uma inter-relação?

Voltemos à tradição racionalista que Escobar critica. Ao citar Varela (1991), ele afirma que a tradição racionalista é uma formulação parcial da relação entre a mente, o corpo e a experiência. Diz que um claro exemplo disso é “a conceptualização da cognição como a representação de um mundo preexistente e separado por parte de uma mente discreta, externa a esse mundo” (ESCOBAR, 2016, p. 99). Para Varela, a cognição é a enação de um mundo e de uma mente, “a mente não está separada do corpo e ambos não estão separados do mundo, ou seja, do fluxo incessante e sempre mutável da existência que constitui a vida” (ESCOBAR, 2016, p. 100). Segundo Varela, a enação é a

cognição vista como uma ação encarnada que surge de nosso “atiramento” (*thrownness*) inevitável no mundo. Em outras palavras, as formulações do racionalismo são só uma parte do mundo e a cognição não é a representação de um mundo separado e externo à mente, pois a mente não está separada do corpo e ambos não estão separados do mundo. A cognição é um processo que se vive no mundo.

Segundo ainda Escobar, vincular a cognição à experiência traz duas consequências imediatas: a primeira é que, embora exista uma divisão entre o “eu” e o mundo, também há uma continuidade radical entre eles, ou seja, há uma coincidência ininterrupta de nosso ser, fazer e saber. No entanto, a reflexão não abarca o mundo inteiro. O mundo vai além da razão. Por isso, a segunda consequência à qual Escobar se refere é que a reflexão limita nosso acesso ao mundo como um todo.

No seminário *Crise, lutas Indígenas e bem viver: perspectivas indígenas*, realizado em setembro de 2018 na Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI) da UERJ, conheci a história do povo Nasa e do Pueblos en Camino, graças à palestra da Vilma Almendra e ao governador indígena Ovídio Hurtado Pito e à vice-governadora Flora Dicue. O povo Nasa é uma comunidade indígena andina, localizada no sudoeste da Colômbia, no departamento<sup>8</sup> do Cauca, próximo à cidade de Popayán. No mundo acadêmico, esta comunidade é conhecida por praticar o “bem viver”, uma visão que rejeita a ideia de progresso, reconhece o valor intrínseco da Terra, a diversidade e a interexistência. O povo Nasa tem sido um parceiro fundamental na pesquisa que Escobar desenvolve na Colômbia.

*Pueblos en Camino* não é uma organização, nem um coletivo fechado, como anunciam alguns de seus participantes em seu website, mas “uma proposta, uma aposta e um desafio diante do espelho e contra as transições [...] de nossos tempos. O ponto de partida é o compromisso de tecer resistências e autonomia entre povos e processos” (ROZENTAL; ALMENDRA, 2018, tradução minha).

Em uma das falas de Ovídio Hurtado, ele explicou como sua comunidade enfrenta os grupos armados (legais e ilegais) sem ter armas e que a relação entre a comunidade e seus anciãos é fundamental para sua conservação. Segundo ele, as ações mais importantes da comunidade são consultadas aos *mayores*, um grupo de anciãos que se comunicam espiritualmente com a Terra e decidem o que será feito. A comunidade toda respeita a decisão destes. O povo

8 A Colômbia, desde o ponto de vista político-administrativo, está dividida em 32 departamentos. Os departamentos são equivalentes no Brasil aos chamados estados.

Nasa vive uma realidade de muita violência, com ameaças e ataques de grupos armados. Eles têm conseguido conservar o território e o grupo graças à orientação espiritual dos *mayores*.

Tal orientação dos *mayores* ilustra o pensamento Nasa que diz: “as palavras sem ação são vazias, a ação sem palavra é cega, as palavras e a ação fora do espírito da comunidade são a morte”. O espírito da comunidade é o comunal. Nessa dinâmica, os *mayores* cumprem um papel fundamental, mas, além disso, o que se mostra aqui é a conservação da autopoiese da comunidade e um comportamento que vai além da racionalidade.

Por outro lado, para Maturana (1997), há um lado emocional em todas as formas de racionalidade. Poucas vezes somos cientes de que nossas emoções guiam nossas vidas. No Coletivo, por exemplo, uma mistura entre medo e coragem guiou uma parte de nossas ações. Um dos porquês para não fazer reuniões em praças ou largos foi o medo. Medo de que o crime organizado do bairro descobrisse que nós, moradores, estávamos unidos e tentasse nos ameaçar ou fazer mal.

Para Escobar, “todos os modos de conhecimento baseados na razão só atingem uma parte de nossas experiências humanas, a parte reflexiva, esquecendo seus aspectos imediatos e vividos, ou seja, nossa historicidade essencial” (ESCOBAR, 2016, p. 100, tradução minha). Como participante daquele coletivo, eu comecei a sentir muito medo depois de escutar ou ler histórias diárias de assaltos. Não posso esquecer o medo que senti e que guiava a maioria de minhas ações cotidianas naquele momento. Uma noite tive um pesadelo. Sonhei que pessoas estranhas arrombavam a porta do casarão onde eu morava em Santa Teresa e o invadiam. Acordei e verifiquei, da janela do segundo andar, se alguém estava tentando entrar na casa. Desci as escadas e me assegurei de que a porta do casarão estava fechada e trancada. Voltei para meu quarto e tranquei a porta e as janelas. Pesadelos assim foram recorrentes, inclusive morando em outro bairro e, depois, na Dinamarca.

Posso dizer que meu fazer estava separado da emoção? Não. Posso dizer que as mentes das pessoas do Coletivo estavam separadas de seus corpos? Em uma das reuniões, Angélica chorou no meio de uma fala. Embora esta tenha sido uma reação repentina e sem causa aparente, posso supor as razões que ocasionaram isso. No entanto, compreender os porquês talvez não seja tão relevante. Posso citar alguns momentos nos quais identifico que nossa cognição foi uma “ação encarnada”, mas acredito que este texto e o texto de meus cadernos de campo não dariam conta da vida que estou

tentando representar ou contar. O importante aqui é reconhecer que a experiência humana, neste caso uma experiência comunitária, de pesquisa e de design, não se baseia só na razão. Portanto, é preciso afiar nossa percepção, o que nos ajuda a praticar e viver um design para além do racionalismo.

Para Escobar, uma das consequências mais nefastas do racionalismo é sua crença no indivíduo. Segundo ele, o colonialismo, a globalização, a modernização, e o desenvolvimento têm sido projetos econômicos e políticos que destruíram as formas de relação comunitárias e localizadas. No entanto, a conservação do indivíduo como um agente, por excelência, do design começa a perder força. Há várias tendências recentes que ajudam a encontrar um equilíbrio entre os entendimentos relacionais e aqueles que colocam a pessoa como indivíduo. Há várias noções que são mostra disso. Uma delas, segundo Escobar, é que o design atualmente tem lugar em sistemas de agência, poder e *expertise* distribuída nos quais é difícil manter a ficção do indivíduo isolado e do designer-gênio que trabalha arduamente em seu escritório. Relacionadas a esta, estão as noções de codesign e a colaboração dialógica, citadas por ele, nas quais os designers e a gente comum fazem coisas juntos. Com estes exemplos, reafirma que também existe no design uma pressão relacional sobre o indivíduo, uma das formas mais recalitrantes das construções modernas.

Tomando os termos da antropóloga mexicana Raquel Gutierrez (2015), o Coletivo Santa Sem violência foi uma “trama comunitária”. Em contextos urbanos, podemos usar este termo para denominar aquelas iniciativas que, partindo do comunal, estão propondo novos mundos. Há no grupo uma força comunal, a destruição da falsa ideia de que somos autossuficientes e não necessitamos de ninguém. Esse chamado e convite constante a outros moradores para conversar e se engajar na busca de maneiras de “minimizar as diversas formas de violência” (como estava escrito nos princípios do Coletivo) é uma mostra disso. Para o Coletivo era necessário que a situação fosse pensada por moradores de várias regiões do bairro e que, entre todos, encontrássemos maneiras para lidar com ela. “Precisamos da força de todos”, “devemos, nós moradores, nos mobilizarmos”, “ocupar as ruas com gente”, essas foram as falas de alguns integrantes do grupo de *whatsapp* que convocavam os moradores a fazer coisas juntos.

Por outro lado, para Escobar, a tradição racionalista torna a experiência “uma realidade objetiva ou um mundo exterior constituído por entidades materiais distribuídas no espaço, anteriores à

(e independentes de) multiplicidade de interações que as produzem” (ESCOBAR, 2016, p. 104, tradução minha). Em outras palavras, o racionalismo percebe a realidade como uma materialidade inerte distribuída em um espaço. Esta postura objetizadora está na base do design e conduz, afirma ele, a um éthos de domínio humano sobre a natureza. Esta postura, ele continua, nos desempodera para ter uma conexão com a Terra e com o fluxo da vida.

A noção de real, segundo Escobar, dá força à ideia de um único mundo que exige uma verdade única sobre ele. Esta convicção de um único mundo inviabiliza realidades múltiplas, por meio de processos complexos relacionados com o poder. Ele, então, pergunta: o que estaria faltando para que os designers operassem sem uma visão puramente objetivista e única do real? Para que levássemos a sério a ideia de que a realidade é um fluxo constante e contínuo de formas e intensidades de todo tipo?

Para tratar deste assunto, Escobar cita Ingold, que propõe que o mundo é tudo menos um recipiente estático, inanimado e inerte. Para este, como já comentado anteriormente, o mundo é uma malha formada de linhas sempre em movimento. Ingold (2011 *apud* ESCOBAR, 2016) propõe a ideia de um universo sensível em que seres de todo tipo produzem sua existência, contínua e reciprocamente. Para ele, as coisas são suas relações, e, para Escobar, sob esta visão, é impossível delimitar um mundo real, único e estável, como é feito pelos modernos.

Para Ingold (2011 *apud* ESCOBAR, 2016), como vimos anteriormente, a observação não se opõe à participação. Ao contrário, é uma condição para ela. Para além da observação, devemos nos imaginar como participantes de um mundo que está em contínua formação. Sem nenhuma intenção de criar uma versão da realidade e de ser apenas um conjunto de observadores, o Coletivo Santa Sem Violência se uniu a esse mundo em formação. Nossa presença no bairro e a realização de nossas atividades cotidianas já fazem com que Santa Teresa seja outra. Porém, isso não foi suficiente para o Coletivo. Longe disso, fomos para as ruas, a fim de participar mais intensamente na transformação do bairro, em prol de uma preocupação comum. Unimo-nos a um mundo em transformação.

Igualmente, o CSSV não buscava mudar o mundo, mas criar novos mundos. A violência no Rio de Janeiro é um problema complexo do qual é difícil estabelecer as causas e, portanto, as possíveis soluções. Como eliminar a violência do Rio de Janeiro ou de Santa Teresa? Isso é possível?

Nossas intervenções no espaço público e as reuniões podem ser percebidas como criações de mundos. Pequenos mundos que duravam umas horas, mas que propiciavam um espaço seguro e uma plataforma para o diálogo e a troca com os vizinhos. Esses mundos têm semelhanças com os territórios de resistência indígena de que Escobar faz referência. Como foi dito anteriormente, a autonomia tem uma dimensão territorial forte. O Coletivo, de alguma maneira, estava defendendo o território de Santa Teresa e protegendo o direito das crianças de brincarem na rua. Não tentamos delimitar um mundo real, único e estável. Como mães que cuidam de seus filhos, o Coletivo estava cuidando do bairro e criando espaços/mundos sem violência.

Enquanto designer e pesquisadora, também me uni ao mundo. Ultrapassei os limites da universidade, atravessei sua porta e me lancei a trabalhar e experimentar uma situação próxima como a violência do bairro onde morava. Ratifico aqui, baseada nos pensamentos de Escobar e Ingold, que fazendo esta análise retrospectiva não tenho a intenção de apagar vários mundos, assim como as diferentes vozes das pessoas, todos os pequenos detalhes, emoções, sentimentos, etc. Em um esforço impossível por representar a vida com um texto, pretendo fazer um registro de minha possível contribuição para o campo do design. Acredito que o fruto mais significativo desta relação (designer-pesquisadora-bairro) não é este texto, mas toda a aprendizagem que resultou da experiência em campo e o que fiz para responder com reciprocidade ao mundo. De meu ponto de vista, talvez esta seja uma das respostas para a pergunta de Escobar de como o design leva a sério a realidade como um fluxo constante, da qual tratei no Capítulo 2.

Por outro lado, falando sobre o comunal nas comunidades indígenas, esta questão está, para Escobar, diretamente relacionada com a resistência desses povos aos planos das organizações transnacionais. Assim como algumas comunidades indígenas da América Latina, em menor medida, o CSSV era uma insurreição. Insurreição no sentido de que, atuando como um protesto ao governo e, de algum modo, às organizações locais do bairro (como a Associação de Moradores), o Coletivo convocou constantemente os moradores a pensar, desde e com a comunidade, uma forma de lidar com a violência, livre das regulações heterônomas, o seja, livre de normas estabelecidas por outros, principalmente pelas instituições de fora da comunidade.

## Cinco pressupostos do Design Autônomo

Para Escobar (2016) o design autônomo é uma práxis de design com as comunidades. Ela se baseia em cinco pressupostos: 1) Toda comunidade pratica o design de si mesma, 2) Toda pessoa ou coletivo é praticante de seu próprio saber, 3) A comunidade pesquisa sua própria realidade, 4) Cada processo de design implica um enunciado de problemas e possibilidades que permitam gerar objetivos e estabelecer alternativas de ação e 5) Este exercício pode envolver a construção de um modelo do sistema que gere o problema de preocupação comunal.

O design autônomo pressupõe, em primeiro lugar, que *toda comunidade pratica o design de si mesma*. Para ele, “as situações contemporâneas implicam formas de reflexão tanto encarnadas como objetivantes e abstratas” (ESCOBAR, 2016, p. 210, tradução minha). Isso quer dizer que são necessários o conhecimento do chamado especialista acompanhado pelo conhecimento da comunidade. É isso o que para mim significa fazer design *com*, e não design *para*.

O Coletivo foi fruto de uma mistura de conhecimentos. Todas e todos contribuimos com o que sabíamos, com nossos saberes e habilidades. Enquanto pesquisadora, não atuei como especialista. Em alguns momentos, levei meus conhecimentos e ideias. Em outros, os demais participantes levaram suas contribuições. Acredito que a proposta de design autônomo de Escobar baseia-se na troca de conhecimentos e não na imposição, na proliferação de mundos e não na destruição de outros.

O design autônomo que Escobar está propondo se embasa também na premissa de que *toda pessoa ou coletivo é praticante de seu próprio saber*. Ele afirma que, para os designers, como um compromisso ético e político, é importante examinar como as pessoas entendem sua realidade. Acredito que as chaves para essa exploração são a escuta, a provocação e a autorreflexão.

No Coletivo, eu não era uma profissional especialista que chegou para guiar ou liderar transformações sociais, como acontece frequentemente, quando designers trabalham com comunidades. Eu fazia parte do grupo tanto quanto as outras pessoas. Essa mudança nas relações de poder afeta também as próprias dinâmicas do grupo. A pesar de eu ser a única do Coletivo que estava fazendo um doutorado, ou seja, que era parte ativa da academia, nunca fui eu quem liderou as reuniões, excetuando a primeira oficina de cartazes. Eu contribuí com o que eu conhecia para as atividades e reflexões

estabelecidas pelos membros do grupo. Com isto, me pergunto sobre os limites e possibilidades que tem uma designer ao trabalhar com um grupo de pessoas. Penso no equilíbrio que tem que haver entre trazer para a roda meus interesses, preocupações e desejos, e escutar os interesses, preocupações e desejos dos outros. Não me expressar é também me distanciar e me expressar muito pode afetar o equilíbrio do grupo.

No Coletivo, algumas de minhas intervenções surgiram depois de escutar e interpretar o que os outros participantes estavam propondo. Algumas de minhas ideias foram apoiadas pelo grupo, como a de pintar as escadarias do parque do Largo do Curvelo, que propus depois de perceber o desejo de outros participantes de fazer uma atividade com crianças nesse lugar. Outras não foram apoiadas como o livreto que pretendia dar outro caminho à ideia da instalação de câmeras de segurança no bairro.

Em uma conversa informal com Vilma Almendra, integrante do povo Nasa da Colômbia e participante de *Pueblos en Camino*, ela me aconselhava que havia dois requisitos para que pesquisadores trabalhassem com uma comunidade: o primeiro deles era trabalhar com um tema que comovesse o pesquisador(a). Ela disse: “Esquece que você está fazendo um trabalho de doutorado” (informação verbal).<sup>9</sup> A seu ver, muitos pesquisadores praticam o que se conhece como um extrativismo acadêmico, um conceito que surge do extrativismo de matérias-primas que usualmente destrói os ecossistemas e os territórios indígenas. Por outro lado, o segundo requisito era a escuta, ou seja, ficar grandes períodos de tempo escutando, para depois trocar.

Refletindo sobre o conselho de Vilma, concluí que fazer algo que comove a(o) pesquisador(a) implica engajamento, de tal maneira que este(a) não só extraia informação das comunidades com as quais trabalha, senão que também contribuía reciprocamente com a situação que eles estão vivendo. É fundamental não só fazer uma exploração do próprio saber da comunidade e registrá-lo, mas juntar-se a eles em sua luta.

O terceiro ponto da proposta de design autônomo de Escobar é que, como designers, podemos ser copesquisadores, mas é *a comunidade que pesquisa sua própria realidade*, pois ela cria um sistema de pesquisa e aprendizagem sobre si mesma.

No CSSV, eu era pesquisadora, mas, principalmente, era parte da comunidade. Usualmente, os designers que trabalham com

9 Conversa informal com Vilma Almendra no Seminário *Crise, lutas indígenas e bem viver: perspectivas indígenas*, realizado no dia 26 setembro de 2018, na ESDI/UERJ.

comunidades são *outsiders*, pessoas que vêm de fora. Participei da pesquisa à qual Escobar está se referindo, na qualidade de moradora de Santa Teresa. Essa pesquisa implicou em reuniões, conversas, busca de contatos, informações, histórias, etc., ou seja, toda uma exploração da situação, que, nesse caso, era a violência naquele bairro. No CSSV, a criação de um grupo de *whatsapp* foi chave para compreender a quantidade de assaltos que ocorriam e conhecer histórias que a mídia não tem alcance. As histórias de assaltos e roubos em Santa Teresa, no período de mais atividade no grupo de *whatsapp*, eram quase diárias. Toda essa experiência permitiu ao Coletivo ir conhecendo a situação como algo que está em contínua transformação. À medida que nos aprofundávamos na situação, novas ideias iam surgindo.

Como quarto ponto, Escobar propõe o *enunciado de problemas e possibilidades que permitam gerar objetivos e estabelecer alternativas de ação*. Ele explica em uma nota de rodapé que o design atualmente vai além da resolução de problemas. Não obstante, sua proposta, embasada nas teorias de Papanek (1984), implica na conceptualização de sistemas de problemas, em contraposição a definições limitadas ou estreitas. Os sistemas de problemas se articulam desde a coletividade. É um momento para gerar acordos entre os designers e o grupo. Escobar propõe que o resultado do enunciado de problemas seja uma série de cenários e de alternativas de ação e transformação.

No caso do Coletivo, na primeira reunião, que foi convocada por Angélica Gomes e realizada no Largo das Neves (em maio de 2016), várias pessoas levantaram diferentes problemas e enunciaram soluções. Entre os problemas formulados em relação à violência no bairro estavam: a disseminação do crime organizado, a dificuldade que tinham alguns moradores para voltar para casa por causa do medo e da possibilidade de encontrar assaltantes no caminho, praças com pouca iluminação, as desvantagens e os prejuízos que podem trazer a segurança privada, a falta de um conselho comunitário de segurança, a falta de compromisso da polícia, a insegurança das crianças nas ruas e a falta de um lugar para fazer reuniões entre moradores, entre outras coisas.

Algumas propostas de soluções para esses problemas colocadas pelos participantes da reunião foram: fazer eventos regulares no bairro e apoiar os que já existiam; dialogar com as autoridades; envolver as escolas nas soluções, já que as crianças se viam principalmente afetadas pela situação; utilizar as redes sociais para denunciar as situações de violência; colocar cartazes e faixas em

diferentes idiomas, alertando sobre assaltos; denunciar a situação na mídia; melhorar a iluminação nos pontos mais escuros do bairro; fazer os boletins de ocorrência nas delegacias; utilizar os canais da Polícia Militar para fazer denúncias (como a linha de atenção telefônica 190); incentivar o uso de apitos ou sirenes entre moradores ao ocorrer um assalto, etc.

A proposta de fazer uma oficina para pensarmos coletivamente como seria um cartaz foi levada ao grupo por mim, como designer, por ser uma atividade para a qual eu poderia contribuir. Essa oficina foi realizada na semana seguinte àquela primeira reunião no Largo das Neves. Depois de estudar Escobar, concluo que talvez o ideal fosse primeiramente formular o problema juntos. Depois, a partir dele, propor algumas soluções e traçar um plano, a partir dos desejos/interesses do grupo como um todo. Considero que uma das vantagens da oficina de cartazes foi o incentivo de criação do próprio coletivo que posteriormente se chamou de Coletivo Santa sem Violência.

Além disso, algum tempo depois, na primeira reunião no Largo do Curvelo e na penúltima reunião no Parque das Ruínas, também foram criados espontaneamente espaços para colocar na mesa o que estava em jogo. Alguns problemas que foram levantados nessas reuniões foram: a falta de iluminação nas calçadas, as ruas vazias, a crise política e econômica no Estado do Rio de Janeiro, a grande desigualdade presente no bairro e a falta de recursos nas delegacias, entre outros.

Na reunião do Parque das Ruínas, pensar em problemas levou a alguns cenários e alternativas de ação como: varrer as escadarias da rua André Cavalcanti como um ato metafórico, fazer uma exposição das bolsas roubadas encontradas em um terreno abandonado, solicitar à Prefeitura do Rio de Janeiro mais iluminação para a rua André Cavalcanti, assistir aos cafés da manhã no Batalhão da Polícia Militar, escrever um projeto para instalar câmeras de segurança no bairro e continuar fazendo ocupação de lugares públicos.

A solicitação de mais iluminação à Prefeitura e a escrita do projeto de instalação de câmeras de segurança foram alternativas que se desenvolveram posteriormente. Porém, esta última não se realizou por falta de recursos e porque outros panoramas apareceram para o Coletivo, entre eles: o diálogo com a associação de moradores (AMAST) e o delegado da Polícia Civil.

O quinto ponto do design autônomo proposto por Escobar é a *construção de um modelo do sistema que gere o problema de preocupação comunal*. Para ele, é importante que, como designers que

trabalham com design autônomo, perguntemo-nos: o que podemos fazer a partir da enunciação dos problemas? O resultado concreto deste ponto é a configuração de uma serie de tarefas, práticas organizacionais e critérios para avaliá-las.

É importante ressaltar que, para Escobar, as formulações de um problema sempre implicam enunciados da solução e que, por este motivo, não são declarações neutras da realidade. O processo de enunciação do problema é político porque a solução afeta as pessoas e os entornos, de formas particulares. Essa parcialidade é necessária para saber exatamente porque isso é visto como um problema. Para ele, é importante que os valores intrínsecos em um problema sejam explícitos e que estes problemas sejam formulados, a partir da coletividade.

Por exemplo, a formulação do problema da violência do bairro porque suas ruas são vazias, traz intrínseco, o enunciado da solução. Nesse sentido, a solução seria ocupar as ruas com gente. A pergunta que surge, a partir dessa solução, é a quem ela beneficia? Aos restaurantes e a parte comercial do bairro? A quem afetaria? Aos donos de casas que querem tranquilidade nos finais de semana? Cada cenário apresenta benefícios para uns e prejuízos para outros. Entendo que a proposta do design autônomo é avaliar as repercussões das soluções em toda a comunidade e a diferentes escalas.

## Designs para o pluriverso

O estudo da obra de Escobar (2016) tem sido fundamental para perceber o design desde uma ótica latinoamericana, sem esquecer as formulações do Norte Global. Ela questiona os conceitos de progresso e desenvolvimento, nos convidando a pensar em práticas de design para além destas formas, que têm surgido a partir de uma tradição racionalista e colonial que, além de criar, destrói.

Escobar traz à tona formas de vida de longa data, como são as comunidades indígenas que fogem da tradição racionalista, nas quais o relacional (a diferença do dualismo ontológico), o comunal, o diálogo intercultural e a conexão indissolúvel com a Terra e com o cosmos são indispensáveis para sua existência. Conhecendo essas sociedades ou mundos em movimento, podemos pensar numa prática de design que percebe o mundo não a partir de dualismos e, sim, de uma ontologia relacional.

Escobar nos convida a imaginar outros cenários para nossas cidades latino-americanas que são muito diferentes das europeias e norte-americanas que usualmente aparecem nos livros. Traz à tona também os monocultivos, como o da cana de açúcar, por exemplo, que alguns percebem como um ponto-chave para o desenvolvimento, enquanto outros acreditam que são monstros verdes que apagam a diversidade. Com estes exemplos, nos propõe pensar a partir de características que se repetem em nossas cidades latino-americanas.

Escobar nos ajuda a refletir sobre nossos problemas, a partir da ancestralidade e da futuralidade de povos indígenas da América Latina. Para mim, isto é fundamental se queremos pensar sobre a autonomia na pesquisa. Reconhecê-lo como um autor estratégico para pensar nossas práticas de design nos ajuda a crescer desde dentro e a tecer nossas experiências, a partir uma base decolonial. Isso não significa que devemos nos esquecer do resto. Assim como ele percebe nas comunidades indígenas, é preciso “caminhar a palavra”, ou seja, entrar em diálogo com autores e instituições de outras regiões, fazer visíveis nossas descobertas e nosso pensar com outros movimentos.

Para Escobar, os povos indígenas produzem conhecimento não só para eles, mas para todos e todas, sem nenhuma pretensão de universalidade. Para falar em autonomia, ele cita novamente o pensamento do povo Nasa:

Desse canto sagrado do planeta, como povos ancestrais enraizados nessas terras do Cauca, fazemos o que nos pertence pela terra e pela vida, lutamos pela terra e pela vida [...] Essa luta é desde o norte do Cauca, não do norte do Cauca. Desde o povo Nasa, não do povo da Nasa. Porque é a vida que está em risco com a exploração da terra do modo capitalista que desequilibra o clima, os ecossistemas, tudo. Desde o norte do Cauca, dizemos: “Basta! É hora de libertá-la [...]!” Mas, dizemos, enquanto permanecermos indígenas, ou seja, filhos da terra, que nossa mãe não é livre para a vida, que ela só será livre quando voltar a ser o lar coletivo e a casa dos povos que cuidam dela, respeitam-na e vivem com ela e, enquanto não seja assim, também não somos livres nós, seus filhos. Todos os povos são escravos juntamente com os animais e seres da vida, desde que não consigamos que nossa mãe recupere sua liberdade (ESCOBAR, 2016, tradução minha).

Através do pensamento, da forma de vida e da autonomia do povo Nasa e de outras comunidades na América Latina, Escobar propõe reorientar o design para o pluriverso, para a criação de diversos

mundos, para a relacionalidade. Esta proposta vai contra a modernidade e, portanto, dos supostos nos quais o design teria surgido como a crença no indivíduo, no domínio do ser humano sobre a natureza, no desenvolvimento, no progresso e na crença de que existe um único mundo, entre outras.

Escobar reconhece que o desafio que está propondo para o design é ambicioso e que é “mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim da modernidade” (ESCOBAR, 2016, p. 233, tradução minha). Porém há utopias que são imagináveis, que talvez sejam completamente irrealizáveis hoje, mas que serão possíveis no futuro.

Por último, coloco em pauta o desafio da “pluriversidade” proposto por Barbara Szaniecki, Mariana Costard e Liana Ventura no artigo “*Design, development and the challenge of autonomy*” (2018). Estas entendem as práticas autônomas como aquelas que se afastam de estruturas como governos, corporações, universidades e religiões, para se aproximar das “ecologias territoriais”, que são definidas por Escobar (2017 *apud* SZANIECKI; COSTARD; VENTURA, 2018) como emaranhados de ecossistemas onde os processos abertos de codesign poderiam operar com mais fluidez. A provocação que elas fazem no artigo é o passo da universidade à *pluriversidade*, por meio da aproximação a ecologias territoriais. Talvez a experiência e a prática com o CSSV sejam uma das respostas possíveis a este desafio.

## DESIGN COMO CORRESPONDÊNCIA

Analisarei agora, minha experiência no Coletivo Santa Sem Violência, embasada nos pensamentos de Ingold. É importante esclarecer que, apesar de que eu conhecia parte das teorias de Ingold, quando fui a campo, foi na etapa de distanciamento e escrita quando pude aprofundar-me nas reflexões aqui apresentadas. Além disso, em meados de 2018, visitei a Universidade de Aberdeen para participar de uma série de seminários, entre eles o que se chamou de *A confluence of ways*, organizado pela antropóloga Caroline Gatt e outros pesquisadores do projeto *Knowing from the inside*. Nesta visita, tive a oportunidade de apresentar meu projeto e ter conversas com o Prof. Tim Ingold e com Caroline Gatt que me permitiram aprofundar em suas abordagens.

Primeiramente, Ingold está propondo derrubar o modelo hilemórfico de Aristóteles. Este modelo embasa a prática do design e também como percebemos o mundo. Também, por questões

linguísticas, consideramos que existe um sujeito que dá forma à matéria, por exemplo, que nós, seres humanos, damos forma ao mundo. Porém, Ingold nos adverte que, por um lado, não há sujeitos, uma vez que tudo está sempre em uma contínua transformação, incluindo a pessoa ou coisa que realiza a ação. Isso quer dizer que qualquer ser ou coisa, no sentido heideggeriano, nunca vai ser o mesmo que foi há um tempo, ainda que esse intervalo de tempo seja pequeno. Na ação, o chamado sujeito se transforma continuamente, ou seja, o chamado sujeito também seria objeto. Ele atua e ao mesmo tempo sofre uma transformação.

Por outro lado, Ingold afirma que em um movimento de correspondência não há objetos. Primeiramente, porque, como ele explica, as coisas têm vida. Nem os seres humanos transformam o mundo, nem os seres humanos são transformados pelo mundo. Tudo está em uma contínua transformação, em um processo de devir. Nós, como seres humanos, fazemos parte desse processo. Quando reduzimos as coisas a objetos, estamos tirando a vida que delas vaza. Isso é o que acontece quando fazemos etnografia. Esta é uma representação da situação, não a situação mesma. Quando fazemos um estudo *de* algo, estamos objetificando esse algo, fazendo uma redução da coisa à condição de objeto. A vida não está contida, ele argumenta, mas vaza. Por exemplo, é difícil controlar o crescimento de um jardim. Quando nos esquecemos dele, as plantas crescem, sobem pelas paredes e tudo vira um mato. Isso porque as plantas, assim como todas as coisas, têm vida. Elas estão em transformação contínua como tudo no mundo.

Ingold compara a vida social a um meio fluido e aquoso, como o mar ou um rio. Afirma que todos os seres vivos são como polvos e anêmonas no oceano que, para sobreviver à correnteza, têm que se envolver uns *com* os outros. Aqui a preposição “com” é importante, pois estamos no mundo e crescemos *com* os outros. Este movimento é conjunto e não aditivo. Isso significa que vamos juntos e correspondemos, como quando andamos com alguém de mãos dadas. Com isto, ele também derruba a afirmação de George Simmel acerca do contato olho a olho como a mais perfeita reciprocidade nas relações humanas. Defende que andar juntos, um *com* o outro, em vez de um *e* o outro, faz com que os caminhantes compartilhem a mesma visão e que seus corpos correspondam aos movimentos do outro. Isso faz com que a outridade do chamado “outro” torne-se uma conjunção ou *togetherness*.

O conceito de correspondência de Ingold baseia-se também na responsividade que Mauss nos ensinou em seu *Ensaio sobre a dádiva*.

Sempre que recebemos algo, vamos respondê-la de volta. Ele compara essa dinâmica com uma carreira de revezamento na qual uma pessoa recebe o testemunho, corre e o entrega ao seguinte de sua equipe e assim, sucessivamente. Essa capacidade de resposta que temos é chamada por Ingold de *response-ability* (INGOLD, 2018a, p. 27), como quando duas pessoas enviam cartas uma à outra. O conceito de correspondência é a base para a antropologia que ele está propondo. Sugerindo outros caminhos para a antropologia, afirma que esta deve liberar-se da etnografia.

Com isso, Ingold não está querendo diminuir a importância da etnografia. Sua preocupação é que a antropologia fique reduzida a fazer relatos retrospectivos do passado. Ele está propondo outros caminhos, uma antropologia em tempo real e, para isso, defende a observação participante. A seu ver, esta não é uma maneira de coletar dados senão um compromisso observacional e perceptual aguçado que permite ao praticante responder ao que está acontecendo em tempo real. Isto se relaciona com a dívida ontológica que temos com o mundo que buscamos conhecer. Essa dívida é um reconhecimento de que devemos nosso ser ao mundo.

Fazer uma observação participante, para Ingold, não é uma contradição. É corresponder com o mundo que estamos percebendo. Ele afirma que é uma maneira de “conhecer desde o interior” (*knowing from the inside*). Para ele, não podemos conhecer nada que não esteja conosco no mundo. Para observar o mundo, devemos estar nele, caminhando com as coisas que queremos conhecer. O conhecimento vem do estar no mundo. Por isso, a observação participante, diferente da etnografia, é uma prática de correspondência.

Se, para Ingold, não existe nem sujeito, nem objeto, nem a soma-tória deles, porque tudo está em contínua transformação, como podemos dizer que os seres humanos e as coisas respondem? Se o ser humano e as coisas não são sujeitos, podemos atribuir essa correspondência a eles? Podemos dizer, por exemplo, que eu, como pesquisadora e designer, respondi ao que estava acontecendo em Santa Teresa? Não estaria, dessa maneira, tornando Santa Teresa um objeto e tornando a mim mesma um sujeito?

Acredito que sim. A resposta que Ingold me deu, quando fiz por e-mail esta pergunta a ele, foi a seguinte:

A questão é que a *atribuição* é retrospectiva. Quando *atribuímos uma resposta* a alguém ou algo, estamos olhando para o que aconteceu, fazendo um relato disso. O relato assume a forma sujeito-verbo-objeto,

como em “o menino chutou a bola”. Mas, no desdobramento do próprio ato, o movimento de chutar emerge em correspondência com todos os outros movimentos que estão se desdobrando em campo dos quais tanto o menino quanto a bola emergem transformados. Então, é uma questão de se você se juntar à ação ou fazer um relato disso depois. Você pode fazer ambos, é claro, mas é um erro transformar o relato retrospectivo em uma perspectiva ou uma atribuição em causa (INGOLD, 2018c, grifo meu, tradução minha).

Esta resposta de Ingold foi óbvia – se percebo que ele já tinha falado disso em seus textos! – mas, ao mesmo tempo, esclarecedora. O que ele está me sugerindo é o que já tinha falado antes. Está propondo uma prática da antropologia que se libere da etnografia. Quando fazemos etnografia, em termos gerais, estamos fazendo relatos retrospectivos. Quando dizemos que tal sujeito fez tal ação, ou seja, quando “atribuímos uma resposta” a alguém ou algo, estamos olhando para o mundo em retrospecto. O que está propondo, não só para a antropologia, é que aprendamos colocando as mãos na massa, sujando-as, respondendo em tempo real.

Especificamente falando sobre acadêmicos, Ingold percebe que estes estão longe de estudar *com* o mundo e, sim, que fazem estudos *do* mundo. Esta perspectiva faz com que fiquem longe de suas preocupações e não se misturem com elas. Para ele, o conhecimento se gera no contato com o mundo. Por exemplo, assim como ele refletiu, o caminhar não é um processo sem mente. Pensamos com as mãos, com os pés, pensamos com o corpo no mundo. Para ele, temos que “reconhecer que o conhecimento cresce da experimentação, ao invés de que é dado didaticamente, com antecedência” (INGOLD, 2017, p. 102). O conhecimento é intransitivo, ou melhor, um processo que vai crescendo, desde dentro.

Para Ingold, temos que nos juntar *com* as coisas, a fim de aprender desde dentro e conseguir manter um diálogo com a vida em si. Isso não quer dizer que a etnografia não seja necessária. Segundo ele, a etnografia “é uma empresa legítima e valiosa que serve a seus próprios fins. Precisamos do tipo de documentação que só uma boa etnografia pode nos dar. Sem ela, nosso conhecimento de nós mesmos e de outros estaria enormemente empobrecido” (INGOLD, 2015a, p. 223). Ele não censura a etnografia. Ele afirma que é diferente da observação participante. O que eu vivi em Santa Teresa não é a mesma coisa que eu escrevi no texto etnográfico, mostrado no Capítulo 3 desta Tese, nem o mesmo que eu escreveria em qualquer outro texto.

Quando escrevo sobre minha experiência com o Coletivo, assim como me disse Ingold (2018c) no e-mail, escrevo com a forma sujeito-verbo-objeto, somente porque minha língua que, neste caso, é o português, não está me permitindo outras construções. Como ele afirmou no artigo “On human correspondence”: “Nós temos uma grande dificuldade de expressar a ação do *doing undergoing*” (INGOLD, 2016, p. 17) presente no princípio do hábito da noção de correspondência. Isso quer dizer que é difícil expressar o fato de viver a experiência ao mesmo tempo em que estamos atuando ou o fato de que não somos nem sujeitos, nem objetos e de que há outras forças em conjunto e devir que influem na geração das coisas. Isso porque nas línguas indo-europeias a voz ativa é oposta à voz passiva. Porém, essa característica não é universal. Existem línguas nas quais isto não acontece. Inclusive, nas línguas indo-europeias há formas, como a “voz média” que trazem outras possibilidades. Nesta, “o agente está dentro do processo de sua ação, dentro do verbo, não separado dele” (INGOLD, Idem). Isso é o que acontece, por exemplo, quando Ingold diz que, ao caminhante, “o caminhar o caminha”.

Mais à frente, farei uma análise do que vivi e fiz em Santa Teresa, permitindo-me usar a forma sujeito-verbo-objeto. Esta análise tem fins documentários e também prospectivos. Documentários porque é uma maneira de comunicar, para quem tenha interesse, minhas próprias descobertas. Sei que, olhando em retrospectiva, como sugeriu Ingold (2018c) no e-mail, estou, de alguma maneira, tornando as coisas objetos e, portanto, tirando deles a vida que não pode ser inteiramente representada por meio de um texto. Além disso, tendo esse olhar retrospectivo, estou omitindo certos movimentos que se desdobraram em campo e que nos fizeram, tanto o este quanto eu, transformar a nós mesmos. Contudo, espero que esta análise traga contribuições para o campo do design e, com meu propósito prospectivo, possa auxiliar outras pesquisas ou intervenções no futuro.

### Um processo de design sem uma intenção clara

Como designer e pesquisadora, cheguei ao Coletivo com pouquíssimas intenções. Apesar de tudo ter começado com o princípio de vontade, eu me propus a trabalhar em Santa Teresa, empreendi minha caminhada, mas, na medida em que avançava, fui me deixando levar pelo próprio ritmo do bairro e do coletivo de moradores com quem trabalhei e vivi. Chegar ao bairro sem uma intenção estabelecida

e sem pensar que eu (em sentido figurado) iria dar forma a uma matéria, foi minha tentativa de fugir do hilemorfismo (ver Capítulo 2). Apesar de ainda não ter plena consciência desse debate ao ir a campo, compreendia que a pesquisa podia ser desviada por outros caminhos, para corresponder com as questões que eram de interesse dos moradores do bairro. Comecei com indagações sobre o que estava acontecendo no bairro. Várias pessoas me falavam sobre uma onda de violência e assaltos que estava se intensificando, cada dia mais. Assim, busquei responder àquela situação.

O importante do Coletivo não foram os resultados aos quais chegamos, mas, sim, estarmos no mundo. Como pesquisadora e designer, estar no mundo me permitiu pensar a situação com as mãos na massa, com a complexidade da vida social. Segundo Ingold, “para conhecer as coisas, temos que crescer dentro delas e deixá-las amadurecer em nós, de modo que elas se tornem parte de quem somos” (INGOLD, 2015a, p. 220). Meu trabalho e experiência no Coletivo me permitiram ver a violência desde muito perto e vivenciar as dinâmicas de trabalho colaborativo de um grupo de moradores. Tanto a violência quanto o Coletivo cresceram dentro de mim, amadureceram em mim e se tornaram parte de quem eu sou. Igualmente, acredito que, para os outros membros do Coletivo, também foi assim.

### Habitar o hábito, *agencing* e atencionalidade

Para Ingold (2016), a correspondência se apoia em uma tríade: hábito, *agencing* e atencionalidade (ver Capítulo 2). A seguir, analisarei cada um destes princípios na relação com o Coletivo.

Começamos pelo princípio do *hábito*. Usando a linguagem do Capítulo 2, posso dizer que como designer e pesquisadora, me juntei à reunião. Nós, como um grupo de moradores, nos juntamos à reunião. Participamos na bairrificação do bairro em um bairro que bairrifica, ou seja, contribuímos com a construção do bairro e o bairro nos transformou. Isso quer dizer que eu não estava unicamente coletando dados que depois serviriam de recurso para meus processos criativos ou para escrever esta tese. Eu me juntei *com* as pessoas para transformar o bairro e deixar que o bairro nos transformasse. Assim como contribuímos intensamente para a transformação do bairro, o bairro também nos transformou. O bairro me transformou. Ao mesmo tempo que intervimos, sofri traumas, vivi a experiência. Assim como atuei, também experimentei. Evidentemente, não sou a

mesma pessoa que chegou ao bairro, e, nesse sentido, meu processo como pesquisadora e designer em Santa Teresa foi educacional. Eu aprendi e me transformei no meio do mundo. O bairro, os membros do Coletivo, as atividades que realizamos foram de alguma maneira meus professores. Nesse processo, conheci melhor o bairro e meus vizinhos, aprendi sobre como a violência se manifesta naquele lugar, a me engajar em um processo coletivo e participativo, a refletir sobre meus processos de design a partir de outras perspectivas, entre outras lições.

Todos os seres que moram naquele bairro o transformam com sua presença. Ao ser uma linha ao longo dessa grande malha que é o bairro, eu também estava transformando o bairro. Só por morar nesse lugar, eu já contribuía para sua transformação, assim como os outros moradores contribuía e continuam contribuindo. Porém, estar no Coletivo permitiu, a mim e aos outros membros, transformá-lo com uma intensidade um pouco maior. A manifestação, a pintura de escadarias, as oficinas e os estênceis, entre outras, são uma mostra disso. Em suma, por meio do Coletivo, transformamos o bairro e o bairro nos transformou.

Falando sobre o princípio do hábito, Ingold (2018a) afirma que quando experimentamos não só sofremos a experiência, também atuamos para receber essa energia de volta. A vida, a que Ingold se refere no seus textos, é um processo de dar e receber. Essa é uma característica da correspondência. O Coletivo correspondia às coisas no bairro e seus integrantes correspondiam uns aos outros. Cada um fazia movimentos contrapontuais, responsivos, como as linhas melódicas de cada instrumento de um quarteto de cordas. Angélica respondeu à violência do bairro convocando a reunião, como Coletivo respondemos realizando a manifestação, os vizinhos responderam assistindo às reuniões gerais, o Coletivo respondeu convidando a Polícia Civil para a conversa e assim sucessivamente. Acredito que as pessoas que paravam de assistir às reuniões, o fizeram porque já não estavam em sintonia conosco. Sua resposta foi o silêncio, a ausência.

Como designer, eu também atuei para responder à experiência. Por exemplo, na primeira reunião no Largo das Neves várias pessoas tinham o desejo de fazer cartazes para alertar os moradores e visitantes sobre possíveis assaltos em algumas zonas do bairro. Minha resposta a isso foi levantar a mão e propor uma oficina para pensar aqueles cartazes. Os assistentes responderam com sua presença na oficina. Eu respondi de volta levando materiais para pensarmos juntos. Do mesmo modo que atuei, sofri a experiência. Deixando-me

transformar pela própria experiência e intervindo, me coloquei no meio entre experimentar e fazer. Isso é, na visão do Ingold (2016), “habitar o hábito”. Significa que, ao mesmo tempo, que fazemos, experimentamos. Cada passo é uma renovação contínua. Ao pensar o design e a pesquisa desta maneira conscientemente, os processos são mais coerentes com o que estamos vivendo em campo.

Escrever sobre *agencing* (ver Capítulo 2) com o Coletivo é um desafio, como expôs anteriormente, porque não existem formas em nossa língua para fugir de construções baseadas em sujeitos e objetos. Para Ingold, a agência se transforma à medida que acontece. Por isso, ele defende o uso da palavra em gerúndio: *agencing* ou “agenciando”. Posso dizer que minha agência, a agência de meus parceiros ou colaboradores, a própria agência do Coletivo e do mundo iam se transformando à medida que tudo acontecia. Como apontei anteriormente, não só a agência, mas também os agentes. Por isso, é difícil estabelecer com palavras um sujeito que faz. Éramos um grupo de pessoas tentando mudar uma situação, mas ao mesmo tempo a situação estava nos transformando persistentemente.

Agora, falemos sobre *atencionalidade*. Ingold está propondo a correspondência como uma atitude para a antropologia. Por meio dela, ele propõe uma antropologia em tempo real. Ou seja, uma prática em que o(a) antropólogo(a) corresponda ao que percebe em campo. Ao utilizarmos o conceito de correspondência e seu princípio de *atencionalidade* para o design surgem alguns questionamentos. Entre eles, o questionamento do design como projeto. Projetar significa planejar. Dizemos que os objetos foram projetados ou planejados para serem usados no presente. Como seria um design que não apenas projeta mas corresponde? Quando falamos em projeto parece que desconectamos o presente do futuro. Imagino um design que corresponde como aquele que surge em tempo real, ou seja, que surge no caminho prestando atenção ao terreno que pisamos e que vai se desdobrando. Para mim, foi isso o que o Coletivo fez.

Ao estar no mundo, o Coletivo não seguiu receitas para chegar a um objetivo. Fomos seguindo caminhos à medida que eles apareciam para nós. O Coletivo tinha um desejo, como foi estabelecido nos princípios do grupo (ver Capítulo 3). Porém, não se estabeleceu um plano *a priori* para realizar esse desejo. Estando no meio do caminho, as possibilidades foram aparecendo e fomos respondendo a elas com atenção. É isso o que Ingold chama de *atencionalidade*.

O problema da violência no bairro e no Rio de Janeiro é deveras complexo e, por isso, é complicado determinar suas causas, agentes,

razões e porquês. Isso faz com que seja muito difícil estabelecer um começo e um fim. Talvez, por causa disso, o Coletivo sempre estava em aberto, seguindo em frente. Foi no contato com outras pessoas, em diferentes espaços, fazendo novas atividades que o Coletivo aprendeu e lidou com o problema da violência em Santa Teresa. Esse conhecer desde dentro, como Ingold nos sugere, implica que experimentamos e fazamos. A mera prestação de informação não garante o conhecimento e ainda menos a compreensão. Precisamos nos engajar para conhecer e responder a isso que estamos vivendo.

### **Um design generoso, aberto, comparativo e crítico**

Como foi dito anteriormente, Ingold (2016, 2018a, 2018b) propõe uma antropologia generosa, aberta, comparativa e crítica (ver Capítulo 2). Como seria o design se o pensássemos nesses termos? Um design generoso seria aquele que responde ao que outros fazem e dizem. O design, diferente da antropologia, tradicionalmente está mais relacionado com essas respostas ou intervenções, com essa dívida ontológica que Ingold faz referência. No design, percebo o convite de Ingold sobre uma prática generosa, como uma provocação a não intervir de qualquer maneira, mas intervir com atenção.

Um design aberto seria aquele que não se propõe chegar a uma solução final que feche caminhos para a vida ou que elimine alternativas. No CSSV, diferentemente de chegar a estratégias que, com efeito, combatessem a violência, se abriram possibilidades para que outras coisas acontecessem. Talvez seja muito pretensioso pensar que foi graças ao Coletivo que a AMAST e a Polícia Civil começaram a convocar reuniões maiores. Porém, certamente, ou pelo menos assim espero, outras possibilidades surgiram daqueles encontros, novas correspondências entre vizinhos, sentido de pertencimento pelo bairro e, algumas outras mais, imensuráveis.

Um design comparativo seria aquele que admite que não há uma única forma possível de ser. Aquele que não tem um caminho preordenado e “natural”. Ele se perguntaria por que este caminho em vez do outro? Pensando no CSSV, acredito que houve comparação, quando o grupo de mães se questionou sobre o caminho “natural” para o qual o bairro estava indo e decidiu fazer uma reunião em uma praça para conversar sobre a violência.

Um design crítico seria aquele que não está contente com as coisas como são. Vários ambientalistas e teóricos falam de uma crise

não só ambiental, mas também social e econômica, em várias dimensões. O que está fazendo o design para combater esta situação? Esse design, baseado nas possibilidades que Ingold está propondo para a antropologia, tem como objetivo corresponder ao mundo. Essa correspondência pode nos conduzir a caminhos mais sustentáveis.

Como foi dito anteriormente, Ingold está nos sugerindo aguçar nossa percepção para poder responder em sintonia com o mundo. Ele está nos mostrando uma forma de perceber e de nos relacionar. Ele afirma que “quando se busca uma educação com os grandes acadêmicos, não é para passar o resto da vida descrevendo ou representando suas ideias, visões do mundo ou filosofias. É para aperfeiçoar as faculdades perceptivas, morais e intelectuais para as tarefas críticas que vem a seguir” (INGOLD, 2014, p. 391). Enquanto seres vivos, sempre correspondemos entre nós, o tempo todo. Porém, quando fazemos uma observação participante, por exemplo, o fazemos com maior intensidade (INGOLD, 2018a) e consciência. Essa antropologia se inspira no mundo, em seu meio fluido e em suas dinâmicas para conseguir estabelecer um diálogo com a vida mesma. Esse é também o convite para o design.

A seguir, analisarei minha experiência no Coletivo Santa Sem Violência, embasada no método de esperança do antropólogo Hirokazu Miyazaki.

## O DESIGN COMO MÉTODO DE ESPERANÇA

No livro *The method of hope*, o antropólogo Hirokazu Miyazaki explora como a esperança é apresentada na vida das pessoas do povo Suvavou (ver Capítulo 2). Ele se pergunta: como este último mantém a esperança? Nesta seção, relaciono as descobertas de Miyazaki (2004) com meu trabalho com o CSSV. Aqui me permito desdobrar e desenvolver suas reflexões nas experiências vivenciadas com o Coletivo.

Sabemos que o povo Suvavou e o Coletivo Santa Sem Violência são duas comunidades muito distintas, não só pelo fato de ser, a primeira, uma comunidade rural e a segunda, uma comunidade urbana, mas também por existirem em contextos históricos peculiares, por terem organizações sociais singulares e a primeira contar com tradições ancestrais que, de alguma maneira, a segunda não tem. Porém, apesar destas diferenças, um elemento presente nas

duas foi identificado: a esperança. Em termos gerais, há a esperança dos Suvavou em receber uma remuneração adequada pela perda de suas terras, assim como há a do Coletivo em Santa Teresa de diminuir as diferentes formas de violência no bairro. Há também a de Miyazaki de que sua esperança seja replicada em outros campos, e a minha de que a minha experiência possa contribuir com futuras intervenções de design.

A partir do livro de Miyazaki, me pergunto: e se pensarmos o coletivo de moradores de Santa Teresa como um grupo que experimentou sucessivos episódios de esperança? E se olharmos para suas reuniões, convites e atividades públicas como rituais semelhantes aos do povo Suvavou?

Como explanado anteriormente, nos rituais do povo Suvavou, Miyazaki identificou algo que ele chamou de “suspensão da agência”. Significa um momento em que todos ou um dos participantes estão esperando por uma resposta, quando há um silêncio, não há agência. Falando sobre o ritual de entrega de presentes, ele ressalta o silêncio do representante de um dos dois grupos, quando entregava o presente. Neste momento, esse representante colocava seu grupo em risco de rejeição e colocava sua esperança nas mãos dos receptores do presente.

No CSSV, havia também uma suspensão da agência em algo que poderia ser percebido como um grande ritual do Coletivo: o ciclo consistia em convites, reuniões e intervenções. As histórias de assaltos que poderiam ser descobertos através de vizinhos ou mídias sociais funcionavam como uma forma de incentivar os convites do Coletivo para as reuniões. Assim, ouvir sobre roubos ou violência encorajava o grupo a fazer um convite à comunidade para uma nova reunião. O convite costumava ser divulgado nas mídias sociais na forma de um *e-flyer* informando a data, o local, a hora, a *fanpage* no *Facebook* do Coletivo, acompanhado de uma foto de encontros anteriores. Além disso, os membros convidavam seus amigos e parentes, comentando um para o outro e, às vezes, um evento do *Facebook* costumava ser criado. Neste ponto, habitualmente havia uma pausa, uma suspensão de agência, na qual os membros corriam o risco de serem rejeitados, como os doadores de presentes no ritual do povo Suvavou, e esperavam a resposta da comunidade, colocando esperança nas mãos deles.

Em seguida, os vizinhos que foram tocados pelo convite costumavam ir às reuniões e, entre todos, planejava-se intervenções no espaço público. Especificamente no CSSV, havia planos para dois

tipos de intervenções: a instalação de câmeras de vigilância e a execução de atividades artísticas em espaços públicos. Nos momentos em que o Coletivo fazia planos, a esperança era colocada em ambas: as câmeras e as atividades públicas. Mais tarde, a intervenção, por exemplo, costumava ser feita nas ruas e os participantes, depois dela, faziam uma pausa. Podemos entender essa pausa como uma suspensão, como uma suspensão de agência, como se o Coletivo estivesse esperando por uma resposta de seu público ou das pessoas que foram (ou poderiam ser) afetadas pela intervenção, eu diria, a polícia, a mídia, os ladrões, as pessoas da área ou outros vizinhos. Em minha opinião, da polícia o Coletivo esperava da polícia mais vigilância; da mídia, mais denúncia; dos ladrões, menos assaltos e dos outros vizinhos, sua colaboração na (re)ativação do espaço público e em sua vontade de trabalhar em conjunto.

A suspensão da agência do Coletivo era aberta e fechada simultaneamente como nos rituais do Suvavou. Aberta, porque havia momentos de expectativa de resposta de diferentes *stakeholders*. E fechada, porque a realização de sua esperança na ida e volta de sua agência antecipava outro momento de realização ou satisfação. A esperança produzida no ciclo de convites, reuniões e intervenções era a replicação de uma esperança “ritualmente” satisfeita.

Mas a esperança não é simplesmente apresentada no que Miyazaki chamou de suspensão da agência. O povo Suvavou primeiramente confirmava a certeza das intenções de Deus e, então, se apresentava com um modelo concreto de ação (p. 120). Ele apontou que “a fonte de esperança está em estender o exemplo bíblico à ação social e política, e colocar, em primeiro plano, a agência humana” (MIYAZAKI, 2004, p. 120, tradução minha). Como disse, o processo consistia em suspender a agência humana, usar a Bíblia como guia e preparar um plano de ação. Para ele, esse processo “transformava um momento presente caracterizado por uma perspectiva retrospectiva em um cheio de esperança” (MIYAZAKI, Idem). A esperança como método, em suas palavras, é “um esforço para preservar a dinâmica prospectiva do presente” (MIYAZAKI, Idem).

Nos rituais de troca de presentes, a orientação prospectiva do presenteador de esperar uma resposta positiva era compensada por uma avaliação retrospectiva dos presentes feitos pelo receptor do presente (normalmente considerado “respeitoso” e “supremo”). Esse momento de incongruência temporal resultava em um novo momento de prospectividade, quando o porta-voz do grupo receptor de presentes dedicava os presentes a Deus. Se olharmos para o CSSV,

podemos perceber alguns momentos retrospectivos – de memória ou crítica – que levaram o grupo a uma dinâmica prospectiva.

Na manifestação realizada no Largo dos Guimarães, como mencionei no capítulo 3, Leonardo e eu fomos chamados, pejorativamente, de apoiadores da direita. Para mim, foi uma provocação à reflexão. No entanto, para Leonardo, essa era uma questão fundamental a ser discutida com o resto do grupo, antes de continuar fazendo planos. Ele estava incomodado com o fato de que as pessoas estavam interpretando a manifestação como um ato relacionado a um posicionamento político. Na reunião seguinte, combinada para pensar nos próximos planos, em retrospectão, conversamos sobre a manifestação e Leonardo trouxe esse episódio com a sugestão de não envolver as visões políticas com as atividades do Coletivo. Naquela reunião, Angélica propôs criar os princípios do Coletivo e, depois de escutar a declaração de Leonardo, fez questão de escrever uma nota embaixo, dizendo que o grupo não era partidário. A crítica retrospectiva de Leonardo gerou o momento prospectivo de criar os princípios, que foram pensados para orientar nossas próximas atividades no bairro.

No dia 6 de novembro de 2016, foi organizada uma reunião geral no Parque das Ruínas (ver Capítulo 3). Ingrid começou dizendo que a reunião tinha sido organizada para pensar uma ação específica na rua André Cavalcanti, um dos pontos mais perigosos do bairro. No entanto, Angélica queria trazer algo que havia acontecido na pintura de escadarias ocorrida na Praça do Largo Curvelo. Ela mencionou que havia percebido como é importante chegar e entender o que acontece naquele lugar, estudá-lo e tentar incentivar e mobilizar pessoas que têm uma relação mais próxima com ele. Disse que todo lugar tem um “ecossistema”. Depois da conversa, outras pessoas começaram a trazer memórias e críticas sobre eventos ocorridos naquela rua e em seus próprios quarteirões. Essas lembranças e críticas fizeram com que o grupo pensasse em ações a serem feitas na rua André Cavalcanti, como: pedir mais luzes à prefeitura, aproximar-se da polícia e do batalhão militar e pensar em uma exposição de bolsas roubadas, como uma maneira de protestar. Mais uma vez, uma autocrítica retrospectiva compensada com a disposição do grupo em participar de um novo encontro gerou esperança no presente.

Em ambos os casos – a sugestão de Angélica e a lembrança de Leonardo – um momento de retrospectão transformou um momento presente em um prospectivo. Para Miyazaki, em Suvavou,

a esperança foi replicada de um momento para o outro e “essa réplica foi mediada pelo impulso recorrente de reintroduzir uma perspectiva retrospectiva no presente” (MIYAZAKI, 2004, p. 128, tradução minha). A esperança como método, para ele, consiste em replicar o passado, o imediato ou o distante. Ele disse que “o método da esperança, em outras palavras, é uma herança performativa da esperança” (MIYAZAKI, Idem, p. 128). A esperança em Suvavou apareceu em diferentes terrenos e seu povo “experimentou cada momento de esperança como novo, não como algo já experimentado, pelo menos naquele momento” (MIYAZAKI, Idem, p. 128).

No CSSV, a esperança apareceu também em diferentes terrenos: em convites para a comunidade, em intervenções em espaços públicos, em planos com outros vizinhos, em reuniões, etc. E, a meu ver, estes foram replicados para preservar momentos prospectivos no presente, para tornar o Coletivo vivo. Para Miyazaki, a esperança é o único método para recuperar a esperança e, portanto, escreveu o livro dessa maneira. Em cada capítulo, replicou a esperança em um novo terreno da vida das pessoas de Suvavou, sempre em um novo nível.

Inspirado por Ernst Bloch que, no livro *Principle of hope* (1986), analisou manifestações de esperança presentes em devaneios, na música, na ciência e tecnologia e na religião, Miyazaki destacou que “a esperança exige que seu próprio método seja replicado no método de sua representação” (MIYAZAKI, Idem, p. 129). Então, para ele “o método da esperança é o único método de representar a esperança” (MIYAZAKI, Idem, p. 129). Assim, seu livro é uma “especulação etnograficamente informada sobre o que vem depois da esperança” (MIYAZAKI, Idem, p. 24) e “uma implementação da esperança do povo Suvavou em outro terreno, o do conhecimento antropológico” (MIYAZAKI, Idem, p. 3).

### **O método da esperança em meu engajamento de Design Antropologia**

Como Miyazaki (2004), cujo sucesso depende de seu texto conseguir gerar mais um momento de esperança, aqui estou, numa tentativa de fazer o mesmo em outro terreno: o design. Para uma reunião geral, como designer, organizei um livreto (ver Capítulo 3), falando sobre minhas intenções no coletivo e fazendo uma proposta para o grupo, diferente da instalação de câmeras no bairro. Como dito no

capítulo 1, o livreto não gerou a reação que eu estava esperando nos participantes da reunião. Depois de minha fala, uma das líderes da reunião pediu para outra pessoa continuar falando sobre a questão das câmeras e ninguém fez nenhum comentário sobre o livreto.

Se compararmos o livreto com a sugestão feita por Angélica para entender o lugar antes de nele intervir, podemos analisar, em paralelo, como momentos de esperança surgiram no Coletivo e como o design pode obter inspiração deles e incitá-los no futuro. O objetivo de ambas as situações, a sugestão de Angélica e o livreto eram semelhantes. Com o livreto, eu queria conversar com o grupo e trouxe uma sugestão sobre como ir adiante. Angélica fez o mesmo, mas a diferença entre sua sugestão e o livreto foi que ela propôs colocar na mesa o que as pessoas tinham a ou queriam dizer, ou seja: todas as tentativas anteriores, histórias que aconteciam em outras partes de Santa Teresa e até mesmo em outros bairros. No entanto, com o livreto, eu pretendia começar tudo de novo. Eu estava tirando da caixa de ferramentas do design a ideia da *tabula rasa*.

Embora o conceito de “serviço colaborativo” proposto no livreto fosse baseado em algumas declarações que os moradores haviam feito no grupo do *whatsapp*, o livreto mostrava meu desejo de começar de novo. Por outro lado, com o mesmo impulso de modificar a forma como o Coletivo estava agindo, a reação de Angélica foi diferente: ela fez uma crítica, uma reflexão sobre não fazer as coisas muito rápido, uma consideração de algo que tinha que ser feito para chegar mais longe.

O livreto desconectou o projectivo do retrospectivo e esta poderia ser uma das razões pelas quais ele não provocou um debate, por que não gerou inspiração ou um novo momento de esperança. O livreto assumiu que, por um momento, o Coletivo poderia esquecer tudo e começar de novo. Ele trouxe consigo uma das limitações da tradição moderna do design e sua inclinação para solucionar problemas. Algo na tradição do design desconecta a esperança e o desespero.

Em suas “Teses sobre a filosofia da história”, Walter Benjamin critica a idéia “da história como uma cadeia de causa e efeito, apontando para o papel messiânico do historiador. [...] O historiador messiânico de Benjamin busca uma esperança não realizada no passado e facilita seu cumprimento” (BENJAMIN, 1968 *apud* MIYAZAKI, 2004, p. 21). Miyazaki, apontando que Peter Szondi vê na “esperança no passado” de Benjamin a união de esperança e desespero, afirma que “a retrospectiva messiânica do historiador é a fonte de esperança no futuro do historiador messiânico, mesmo no momento de

desespero” e termina o parágrafo, sustentando que: “poderíamos dizer que a esperança de Benjamin é predicada numa dialética do passado e do presente” (MIYAZAKI, 2004, p. 22).

Mais adiante no livro, Miyazaki compara a interação de perspectivas retrospectivas e prospectivas na vida do povo Suvavou e a “esperança no passado” de Benjamin. Ele aponta que a esperança a que Benjamin está se referindo “é um produto da incongruência temporal entre a dinâmica prospectiva do momento passado de esperança que o historiador buscou recapturar e a perspectiva retrospectiva do historiador” (MIYAZAKI, Idem, p. 110). Na interseção entre o povo Suvavou e a esperança de Benjamin, encontra uma solução para recuperar e manter a esperança. Seu argumento é que a esperança no passado é extrapolada e replicada como uma esperança no presente. E que o método da esperança, como mencionado anteriormente, “consiste em replicar o passado (imediate ou distante)” (MIYAZAKI, 2004, p. 128).

A seguir, analiso momentos de incongruência temporal que resultaram em momentos renovados de prospectividade (e esperança) em meu engajamento com o CSSV. Meu objetivo é entender como o design pode contribuir ou interromper momentos de esperança e como estes podem ser desencadeados através do design no futuro.

Lembremos do *workshop* organizado no Centro Cultural Laurinda Santos Lobos para pensar juntos sobre o cartaz. Lembremos também da ficha e das perguntas. As perguntas estavam relacionadas ao conteúdo dos cartazes, ao público, aos materiais, à forma e aos custos. Depois de entregar as fichas para todos os participantes e do tempo que levaram para pensar sobre as respostas, todos leram o que escreveram nas fichas. Uma discussão foi gerada, a partir das respostas, e, enquanto isso, eu registrava o que as pessoas falavam em grandes folhas de papel com marcadores coloridos para que todos pudessem ver.

Minha orientação prospectiva de esperar pelas respostas do grupo foi compensada pela retrospectiva dos participantes de olhar para suas respostas e lê-las em voz alta. Esse momento de incongruência temporal resultou em outro, renovado de prospectividade. Depois de compartilhar todas as respostas e ter todas no papel, votamos e finalizamos a reunião com uma ideia a ser desenvolvida nos próximos encontros. A ficha em si não conduziu a um momento de retrospectiva e, sim, a um de prospecção, mas o momento de colocar na mesa todas as ideias anteriores foi o que fomentou “a faísca de esperança no passado (recente)” (MIYAZAKI, 2004, p. 21).

Além disso, no quarto encontro, no qual foi discutido o símbolo de “proibido”, a orientação prospectiva do molde dos estênceis foi contrariada pela maneira retrospectiva da Mayara de criticar o símbolo. Ela trouxe para a mesa as mortes resultantes de confrontos policiais com traficantes de drogas que ocorreram na mesma semana da reunião. Suas considerações geraram uma discussão sobre o assassinato de delinquentes e os desejos do Coletivo. Com base na opinião de Mayara, e após uma votação, o símbolo de “proibido” foi removido do estêncil. O momento de prospecção que este estava incitando foi combatido pela retrospectiva de Mayara. Esse momento de incongruência temporal resultou em um momento de prospectividade. Para a manifestação, o Coletivo fez dois estênceis diferentes: um com o pictograma de um ladrão e outro com a *hashtag* #SantaSemViolência.

### Replicando a esperança

Para Miyazaki, o que ele chamou de esperança como método consiste na replicação da esperança. A incongruência temporal em torno das opiniões de Angélica (na Reunião no Parque das Ruínas) e Mayara resultou em um novo momento de prospectividade. Após a observação de Angélica, os participantes do encontro deram sugestões sobre como fazer um plano de ação e o mesmo ocorreu com a crítica de Mayara. O conhecimento dos participantes dessas reuniões foi reorientado para o futuro. Sua esperança no passado foi replicada em um momento presente. Para Miyazaki, a esperança é o único método de recuperar a esperança. Em seus relatos sobre o povo Suvavou, ele trouxe alguns eventos nos quais os atores conseguiram manter um momento esperança. Toda vez que a esperança era recapturada, ela aparecia em um terreno diferente (rituais de entrega de presentes, grupos de estudos bíblicos, negócios, etc.). Por exemplo, a esperança para o sucesso da Nadonumai Holdings (uma empresa formada pelo povo Suvavou) foi deslocada no ritual de entrega de presentes da cerimônia de fundação da empresa, como Miyazaki apontou, pela esperança do primeiro-ministro Rabuka no sucesso das etnias fijianas como um todo.

Nas palavras de Miyazaki, “a esperança foi replicada de um momento para o outro. E essa replicação foi mediada pelo impulso recorrente de reintroduzir uma perspectiva retrospectiva no presente” (MIYAZAKI, 2004, p. 128). Para ele, a repetição é a consequência lógica

do que ele chamou de “método da esperança”, embora “cada replicação seja diferente em si” (MIYAZAKI, Idem, p. 128).

A reflexão de Miyazaki sobre como a esperança é replicada de um momento para outro em diferentes terrenos instiga uma análise sobre dois pontos relacionados a meu engajamento com o Coletivo: o primeiro deles, sobre os limites de ser uma ativista, uma residente que faz parte de um grupo de pessoas que lutam contra a violência em um bairro, e o segundo, o fato de ser uma designer e uma pesquisadora em design, misturando a vida pessoal com a vida profissional e acadêmica. Se lembrarmos do momento em que Leonardo, na reunião após a manifestação, pediu para o grupo não apoiar apenas um partido político, podemos relacionar esse episódio com a observação de Miyazaki de que a esperança é replicada em diferentes terrenos. Assim, podemos perceber que, ao mesmo tempo em que Leonardo teve uma perspectiva retrospectiva, ele trouxe algo que aconteceu na manifestação, estava trazendo a ideia da *tabula rasa* ao grupo, já que estava sugerindo desconectar as orientações políticas da maioria dos membros do Coletivo do fato de ser um ativista em Santa Teresa. Ele estava desconectando dois terrenos diferentes e também o passado do presente.

Talvez o trabalho de Miyazaki esteja nos dizendo que, quando alguém se junta a um grupo de pessoas, como ativista, antropólogo ou designer, essa pessoa traz histórias, preocupações, desesperos, aspirações, esperanças com ele e desconectar isso do presente impede as possibilidades de replicação, esquecendo-se dessa forma da reorientação (do conhecimento) para o futuro e não deixando espaço para a esperança e seu método.

Eu, como designer e pesquisadora em design, mas, principalmente, como moradora de Santa Teresa, adicionei outro terreno aos momentos de esperança do grupo e também abri as portas do escritório ou atelier de design, o local de trabalho tradicional no qual novos produtos são desenvolvidos. A maneira tradicional de pensar acerca dos designers como profissionais pressupõe que eles podem atuar em apenas um terreno, ou seja, em um escritório isolado, o terreno da oficina. Mas, quando os designers misturam a vida profissional com a pessoal, outro terreno é adicionado e este pode nutrir ou instigar novos momentos de esperança. O fato de os designers mesclarem esses dois terrenos (o profissional e o pessoal) é algo que tem sido feito tradicionalmente, mas não é amplamente reconhecido. Designers estabelecem, muitas vezes, um compromisso com seus colaboradores (ou clientes) além de suas vidas profissionais,

porém não falam muito sobre isso. O fato de ser moradora de Santa Teresa me ofereceu a possibilidade de participar dessa iniciativa e trabalhar com algo que me preocupava como designer. Com a experiência de viver e atuar como designer em Santa Teresa, a ideia do escritório de design, como tradicionalmente concebida, foi desafiada e outros terrenos puderam ser acrescentados aos momentos de esperança do coletivo.

Miyazaki trouxe, em seu livro, novas questões para a antropologia e apresentou uma modalidade de engajamento etnográfico comprometido não apenas com a crítica, a análise e a objetivação, mas com a recepção e a resposta. Ele reivindicou um lugar para a esperança e o método que propôs na antropologia e nas ciências sociais. Isso significa que, em vez de tentar seguir o mundo de maneira tardia, sempre olhando retrospectivamente, ele sustentou que “é preciso tornar explícita a própria esperança, retrospectivamente, através da replicação da esperança do outro em um novo terreno” (MIYAZAKI, Idem, p. 140). A expectativa de Miyazaki é que sua esperança seja replicada em novos terrenos enquanto ele reproduz a do povo Suvavou. Para ele,

a tarefa de reacender a “faísca de esperança” no conhecimento antropológico exige um esforço para trazer à tona a possibilidade de uma reorientação radical do conhecimento mais uma vez [...] Esse esforço, por sua vez, exigirá um esforço para *herdar e replicar* a esperança contida nas esperanças do passado da antropologia, ou seja, a tarefa de antecipar um novo tipo de antropologia em outro terreno (MIYAZAKI, Idem, p. 140).

Minha tentativa com esse trabalho é replicar a esperança de Miyazaki e do CSSV em um novo terreno: o design. Ao fazê-lo, surgiram algumas questões, entre elas: como o design pode contribuir para uma antropologia voltada para o futuro, buscando herdar e replicar a esperança contida nas esperanças do passado da antropologia e do seu próprio? Como o design pode se apropriar do método da esperança? Esse livro abre uma discussão sobre o design e sua relação com a antropologia. Se Miyazaki está propondo outra maneira de fazer etnografia e se o diálogo em torno do design e da antropologia é cada vez mais consistente, então ele está propondo indiretamente outra maneira de fazer design. Assim, desdobrando sua proposta, o design (quando se aproxima da antropologia) deve usar seu conhecimento para obter perspectivas prospectivas, reacender a

faísca de esperança no passado e abrir a possibilidade de replicação de momentos de esperança em diferentes terrenos.

## RELACIONANDO OS PENSAMENTOS DOS TRÊS ANTROPÓLOGOS

Embora os três antropólogos aqui citados – Escobar, Ingold e Miyazaki – atuem em contextos diferentes, há relações em suas formas de entender o mundo.

Para começar, é importante considerar que Miyazaki se dirige principalmente a antropólogos. Seu interesse central é contribuir com a antropologia, mesmo que indiretamente contribua com outras áreas. Para Escobar (2016) e Ingold, o panorama é um pouco diferente. Eles estão interessados em estabelecer um diálogo com designers e fazer uma contribuição para o campo. Os principais temas que abordam cada um deles em suas obras – esperança, correspondência e autonomia – deram nome às três seções anteriores. Cada um destes temas foi explorado e relacionado às práticas do design.

Uma das grandes questões de Miyazaki é como manter viva a esperança. Ele percebe a esperança como uma perspectiva prospectiva, uma forma de olhar para o futuro. Focado na antropologia, ele propõe reorientar a disciplina através de uma forma esperançosa de desenvolver textos etnográficos. Inspirado em Benjamin (1962), ele entende a esperança como um diálogo entre o passado e o presente. A esperança no povo Suvavou (comunidade com a qual ele fez o trabalho de campo) é replicada de um momento para o outro, por meio do impulso recorrente de introduzir perspectivas retrospectivas ao presente. Esta replicação, que ele chama de método, é levada para a antropologia, a fim de direcionar esta disciplina para o futuro.

Como expus anteriormente no CSSV, em várias ocasiões, a introdução de uma perspectiva retrospectiva ao presente conduziu a um novo momento de prospectividade. Como foi o caso de uma reunião no Parque das Ruínas, na qual Angélica propôs trazer experiências passadas para pensar o sentido do Coletivo. Essa dinâmica conduziu a novos caminhos e alternativas de ação para o grupo. Diferente do que aconteceu com o livreto que levei para discutir uma proposta de “serviço colaborativo”, a sugestão de Angélica nos direcionou para o futuro evocando o passado no presente. O livreto, neste caso, pode ser visto como uma sinédoque do design moderno que, muitas vezes, coloca na mesa a ideia de *tábula rasa*, de começar as coisas do zero e de desconectar o passado do futuro.

A proposta de Escobar também está encaminhada nesse sentido e é aqui onde ela se conecta com as ideias de Miyazaki. Para ele, a modernidade tem fornecido as bases para a construção do design que temos hoje. Esta se caracteriza, entre outras coisas, pela intenção de criar um único mundo, na crença no indivíduo, no real, na ciência e na economia, no desenvolvimento. O desenvolvimento se esquece da ancestralidade e do passado, omitindo que, como analisa Miyazaki, embasado em Benjamin, o futuro nasce de uma dialética do passado e do presente. Escobar nos convida a pensar um design não desenvolvimentista que crie alternativas para o futuro sem esquecer da memória e da ancestralidade.

Gatt e Ingold (2013) percebem o método da esperança de Miyazaki como uma oposição ao caráter inerentemente retrospectivo da descrição etnográfica. Com o método da esperança, Miyazaki responde à esperança do povo Suvavou. Ele responde com mais esperança, ou seja, espera produzir esperança nos futuros leitores de seu texto. A partir de minha leitura, a resposta dele é o que Ingold chama de “correspondência”. A diferença entre os dois é que Ingold dá um passo à frente e propõe uma antropologia em tempo real, algo que não é possível na escrita de relatos etnográficos que Miyazaki sustenta, por ser uma atividade, principalmente, retrospectiva.

Embora tenham maneiras diferentes de encarar a antropologia, ambos discutem o caráter retrospectivo da prática antropológica. Para Ingold (2016), a correspondência é a maneira de se relacionar de um ser que habita no hábito cuja agência está sempre emergindo e cuja postura é atencional. Corresponder, a seu ver, “não é descrever o mundo, ou representá-lo, mas abrir nossa percepção para o que está acontecendo ali, de modo que nós possamos responder a ele” (INGOLD, 2013, p. 7).

Habitar o hábito, para Ingold, é se colocar no meio entre experimentar e fazer. Ou seja, ao mesmo tempo em que fazemos experimentamos, cada passo é uma renovação contínua. Do ponto de vista do design, quando nos confrontamos com uma situação, podemos dizer que não só que a dominamos, senão que ela também nos transforma. Há um processo educacional em cada experiência e em cada ação.

Para Ingold (2016, 2018a), a agência e os agentes estão sempre em transformação. Por isso, é apressado dizer que há sujeitos e objetos ou que a agência é distribuída. Com estes conceitos, ele (2012a), pretende derrubar o modelo hilemórfico aristotélico, em que o agente dá forma a uma matéria ou, em outras palavras, em que os

seres humanos dão forma ao mundo. Vale ressaltar que à diferença do conceito de “suspensão da agência” proposto por Miyazaki, como foi dito anteriormente, para Ingold (2016) a agência está sempre emergindo. Por isso, do ponto de vista deste autor, não podemos falar em suspensão. Nesse sentido, Miyazaki e Ingold têm perspectivas diferentes.

Fazendo uma diferença entre intenção e atenção, Ingold nos propõe aguçar nossa atenção para responder às coisas, à medida que elas aparecem para nós, ou seja, estabelecer uma sintonia com o meio. Isso é diferente, por exemplo, de empreender o caminho com uma intenção em mente. Ingold está nos sugerindo ampliar nossa percepção para poder responder em sintonia com o mundo.

Nesse sentido, o conceito de correspondência se relaciona com a proposta de Escobar de estabelecer uma conexão com a Terra. Para além do chamado “design verde” ou ecodesign, Escobar (*ibid*) lança um convite para o design superar os limites do racionalismo, inspirando-se nas comunidades indígenas de América Latina. Segundo ele, a reflexão limita nosso acesso ao mundo como um todo. Isso significa que a experiência não pode ser compreendida apenas por meio da razão.

Ingold também aborda a questão da experiência. Para ele, as operações da mente não são cognitivas, mas ecológicas. Em outras palavras, não estão na mente, mas no mundo. Isso tudo quer dizer que a percepção necessária para responder ao mundo que está nos propondo implica ir além da razão e, portanto, do racionalismo.

Igualmente, tanto para Ingold quanto para Escobar, não há uma única forma possível de ser. Citando William James e Escobar, Ingold (2018b) afirma que a resposta para a sustentabilidade é o pluriverso. Para Escobar (2016), a noção de pluriverso se assemelha ao que os zapatistas chamavam de “um mundo onde caibam muitos mundos”. Esta é uma das teses principais em seu trabalho e em sua proposta de um design autônomo.

Assim como Ingold (2013, 2016, 2018a, 2018b), Escobar entende o mundo a partir do relacional e não de dualismos ontológicos. É por isso que, para este, os seres não só existem, mas interexistem, ou seja, para que exista qualquer ser no mundo tem que existir o cosmos. Os seres são suas relações. Baseando-se nesta forma de perceber o mundo, ele propõe um design autônomo que tem como objetivo a realização do comunal.

Tanto para um quanto para o outro, a era moderna tem colocado o mundo às portas de uma catástrofe. Para Ingold (2018b),

nós mesmos temos que construir o futuro e isso só pode ser feito através do diálogo. Um diálogo sobre a própria vida humana. Para Escobar, para apagar o rastro da modernidade, podemos aprender com comunidades que têm valores que nos ajudariam a atravessar por uma fase de transição.

Estes três antropólogos estão preocupados com o futuro. As reflexões que estão propondo redirecionam o conhecimento e acentuam (com intenção ou não) os diálogos entre o design e a antropologia.



## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O caminho trilhado nesta pesquisa começou, em grande parte, no mestrado. Nele, me propus documentar e analisar artefatos populares encontrados nas ruas de Belo Horizonte. No doutorado, a pesquisa encontrou outras possibilidades. Queria me juntar a pessoas fora da área do design e construir, junto com elas, processos participativos e colaborativos. Naquele momento, buscava ir além da coleta de informações sobre a capacidade criativa de pessoas sem formação em design, chamados de não designers. Morando no bairro de Santa Teresa, no Rio de Janeiro, me uni ao Coletivo Santa sem Violência (CSSV), um grupo de moradores que se propôs pensar colaborativamente sobre a violência do bairro e imaginar possibilidades para o futuro. A partir da experiência de um ano de trabalho junto com o Coletivo e com o estudo de diversos autores, nesta pesquisa, proponho outras formas de perceber e praticar design.

O trabalho com o CSSV me permitiu vivenciar engajamentos necessários para contribuir com a democratização de espaços que as próprias instituições não dão conta. Com esta experiência, aprendi sobre a importância de juntar forças entre os moradores para pressionar o poder público ou para especular e criar espaços alternativos às nossas realidades. O engajamento com esse grupo, somado ao estudo de diversos autores do design e da antropologia,

me possibilitou construir um design que não se acredita neutro, mas que responde a partir de posicionamentos políticos, no caso, a partir da rejeição da violência que o bairro estava vivendo. Esse design não tem pretensões de universalidade. Pelo contrário, se situa em um tempo e um espaço particular. É um design que busca criar possibilidades para além da lógica da produção industrial. Um design orgânico que não se coloca necessariamente a serviço da tecnologia e, sim, a serviço das pessoas, que não busca resolver problemas e, sim, problematizar o cotidiano.

Nesta pesquisa, também questiono o design limitado ao conceito de projeto. Um projeto é um planejamento de algo que será construído ou usado no futuro. Em um processo sequencial, primeiramente se planeja, depois se executa ou se usa. É uma projeção do presente para o futuro, porque divide em etapas lineares o plano e, posteriormente, a produção ou uso. Vamos destrinchar essas duas formas. Para a produção, se determina a forma, os materiais e os processos. O processo de design como projeto é um plano que será executado no futuro. O mesmo ocorre com os usos. Eles são determinados antes que os diferentes usuários se relacionem, de fato, com o objeto. Quando designers projetam um objeto, eles estão condicionando, de alguma forma, o futuro dos usuários, estão indicando como deve ser a relação com esse objeto. Dessa maneira, há uma separação entre design e uso ou entre mente e corpo.

Nessa forma projetual de praticar design, se desvaloriza o corpo de duas maneiras: a primeira é a eliminação da possibilidade das(os) designers de pensarem, enquanto constroem com as mãos. A segunda é a omissão de que, na relação com os objetos projetados, os usuários encontram diversos usos que talvez tenham sido inimagináveis para as(os) designers. Nos dois casos, se acentua a dicotomia entre a mente e o corpo, pois se dá mais importância à mente. O relevante nessa situação projetual é o planejamento da produção ou do uso e não os processos de pensamento que surgem por meio do corpo, ou seja, por meio da produção ou do uso. Mas como praticar um design em que se equilibre a mente e o corpo?

Com base na experiência com o Coletivo, percebi que o processo de design não acaba quando o objeto está pronto, na fase de produção ou fabricação. Como em uma corrida de revezamento, esse objeto passa do produtor ao chamado “usuário”. Este último dará continuidade a ele, através do “uso”, através do corpo. Pensando em Santa Teresa, podemos dizer que ele não é um bairro que foi terminado no momento em que suas ruas e casas ficaram prontas

para serem usadas. Ele continua se transformando, até hoje, com seus moradores. No CSSV, o que pode ser percebido como o “uso” do bairro foi um engajamento criativo com as questões que nos afetavam. Neste engajamento, houve uma continuação do processo de design que tinha sido iniciado pelos arquitetos, engenheiros e urbanistas que planejaram aquele lugar. Como “usuários” do bairro, nós não éramos apenas receptores de algo que tinha sido planejado com antecedência por outras pessoas. No Coletivo, estávamos contribuindo para a construção contínua daquele lugar.

Através do exemplo do café da manhã (ver Capítulo 4), Tim Ingold (2012b) nos trouxe uma lição dessa construção que está sempre acontecendo. Para este, até que tudo esteja colocado na mesa, não se pode dizer com precisão para que serve cada item. Quem senta à mesa e come está *designing*<sup>1</sup> seu café da manhã, à medida que se relaciona com as coisas que o compõem. Com este exemplo, Ingold está propondo um design que continua, quando seus praticantes se relacionam com o mundo. Entendo essa proposta como um design relacional. Na relação com o mundo, os usuários podem encontrar usos imprevisíveis para um objeto, ampliando suas possibilidades. No uso, os próprios “usuários” estão criando seus espaços e dinâmicas. Dessa maneira, eles não só usam, mas também estão fazendo design através do uso. Como dito anteriormente, o uso e o design são atividades complementares e não dicotômicas. Neste sentido, os “praticantes habilidosos” a que nos referimos em vários momentos deste livro são os “usuários” que tomaram outro significado. Designers e usuários podem ser praticantes habilidosos. O foco não está na pessoa que faz, senão na atividade, no verbo: praticar algo de maneira “habilidosa”, nos termos de Ingold, é estar aberto, unir-se à vida das coisas e seguir seus próprios fluxos.

No CSSV, houve momentos em que atuamos como praticantes habilidosos, como a manifestação no Largo dos Guimarães e a Pintura de Escadarias no Largo do Curvelo. Em ambos os eventos, participaram pessoas de dentro e de fora do Coletivo que contribuíram com suas habilidades e talentos. Ambos foram momentos de criatividade e imaginação. Não havia atividades com objetivos completamente determinados. Não havia uma única maneira de fazer

1 Esta palavra não tem tradução exata para o português, porque não é uma ação antecipada de “projetar”. Ingold (2012b) considera que o chamado “uso” é uma extensão do que chamamos de projeto, ou seja, ele inclui o uso no processo de design. Por isso, o autor diz que, quando uma pessoa senta à mesa e come, ela também está “projetando”.

as coisas: os participantes criaram camisetas, estênceis, lambe-lambes, cartazes, compuseram canções, fizeram discursos e performances, tiraram fotografias, entre outras atividades. Eles também foram praticantes habilidosos. Nesse sentido, nós, os membros do Coletivo, enquanto organizadores das intervenções, tivemos flexibilidade, instigamos a imaginação, nos unimos aos fluxos das atividades que estavam acontecendo e estávamos abertos ao que estava por vir. Fomos construindo cada um desses momentos, na relação com a praça, o parque, as pessoas e os materiais, e deixamos espaço para os participantes contribuírem com suas habilidades. Foi assim que o Coletivo me ensinou a como ser uma praticante habilidosa, a como ser uma designer que permite que as pessoas desenvolvam a imaginação e a tensionar a pretensão do design como projeto de resolver tudo antecipadamente. Este design que aprendi com a forma como o Coletivo atuava não é um que fecha e, sim, que abre possibilidades.

Tal atitude de abertura está muito relacionada com o conceito de correspondência (Ver Capítulo 2). Com base na experiência com o CSSV, percebi que este conceito, proposto por Ingold (2013), pode ser muito enriquecedor para o design. A correspondência é uma atitude que nos convida a avançar com pessoas e coisas, a nos mover com elas. Este autor propõe uma antropologia que busca responder ao mundo em tempo real e não unicamente *a posteriori*, ou seja, a partir de escritos etnográficos elaborados depois de terminar a pesquisa de campo. No design, percebo essas correspondências como as respostas que vamos dando à medida que nos encontramos com o mundo, como acontece na prática habilidosa. Quando correspondemos, quando nos engajamos com situação, é muito mais difícil seguir um planejamento. Nossa atitude no Coletivo não foi efetivar um plano que tinha sido pensado *a priori*. Estávamos construindo o próprio bairro e o próprio processo participativo à medida que cada um dos membros se relacionava com a situação e com os outros participantes. O mesmo ocorreu com o processo de pesquisa. Ele foi se construindo no contato com o mundo. Minha atitude, enquanto pesquisadora, não foi executar um projeto em Santa Teresa que tinha sido elaborado antecipadamente. Também não pretendia comprovar uma hipótese a partir de experimentos. Todos nós, no contato com as pessoas e o bairro, fomos correspondendo, fomos respondendo ao que íamos percebendo.

Essa foi uma das lições que o Coletivo e a obra de Ingold me deram. Os processos de design e de pesquisa podem ir se construindo à medida que vão acontecendo, na relação do corpo com

as coisas. Dessa maneira, valorizamos o corpo nos processos de design e de pesquisa. Isso não quer dizer que no Coletivo não houvesse planejamento para as diferentes ações que realizamos no bairro. Em alguns casos havia, em outros nem tanto. Não obstante, como dito anteriormente, se enxergarmos o processo do Coletivo como um todo, podemos perceber que foi no caminho que as ideias foram surgindo, que as ações foram se materializando. A partir destas aprendizagens, podemos pensar em um design como verbo, que se constrói no contato com pessoas e coisas, um design relacional, que corresponde.

A proposta desta pesquisa é ampliar as possibilidades do design, para além da coleta de dados e da posterior criação de objetos. Precisamos de engajamentos mais duradouros e profundos que nos façam refletir e experimentar para, assim, poder responder às situações de maneira mais adequada. Neste sentido, designers e pesquisadores adquirem um compromisso de não serem só observadores, mas também de contribuir com as metas dos grupos com os quais trabalham. Para construir processos de design mais sustentáveis, em todos os sentidos, precisamos de um corpo que se engaje, se comprometa e acompanhe com atenção os humanos e não humanos com os que têm contato. Não é estranho que, em alguns momentos desta pesquisa, o corpo tenha sido mais valorizado do que a mente. Essa é uma forma de fazer resistência, de dar importância a um lado que está sendo reprimido com o aumento de perspectivas que colocam o design apenas como estratégia e planejamento e não como engajamento. Nos processos de design e de pesquisa, em vez de criar uma dicotomia hierarquizante entre mente e corpo, é importante perceber que eles dois se complementam.

Como vemos, esta pesquisa teve um forte caráter experimental, especialmente se pensarmos em alguns paradigmas do design moderno como a universalização, a linearidade do tempo e o próprio modo como entendemos a forma de se fazer design. Em um dos e-mails que troquei com o professor Tim Ingold, me referindo a processos de pesquisa na antropologia, ele me escreveu: “Uma das coisas que eu gostaria de alcançar é uma situação em que não temos que fingir que estamos fazendo uma coisa, enquanto estamos realmente fazendo outra” (INGOLD, 2018c). Ele explicou que, ainda que haja estágios normativos para fazer pesquisa, na antropologia (formular o plano de pesquisa, ir a campo para coletar dados, analisá-los, quando terminar e escrever), todos sabemos que, na prática, as etapas se confundem. Nessa mensagem, identifiquei uma relação

direta com a prática do design. Tentar seguir ao pé da letra modelos metodológicos pode nos levar a fingir que estamos fazendo uma coisa, enquanto realmente estamos fazendo outra. Dessa maneira, podemos querer encaixar a realidade na metodologia. Todos nós sabemos que, na prática, as etapas metodológicas se entrecruzam ou algumas desaparecem e surgem outras.

Nas leituras que fiz da obra de Ingold e, depois, com o e-mail, lembrei-me que, estudando metodologias e processos de design, é comum aprendermos certas etapas que devem ser seguidas para fazer design. Entre as metodologias mais conhecidas, nesse tópico, está a de Bruno Munari, um célebre designer italiano. No livro *Das coisas nascem coisas*, este autor compara metodologias de design com uma receita de um prato ou refeição. Ele diz que os métodos em design são: “uma série de operações necessárias, dispostas em ordem lógica, ditada pela experiência” (MUNARI, 1998 [1981], p. 10). Começamos com um problema e chegamos a um resultado, seguindo uma série de atividades. Percebi em sua visão uma raiz positivista que propõe que os processos de design podem ser reduzidos a uma série de etapas organizadas que buscam a comprovação de uma hipótese. No entanto, estes processos nem sempre ocorrem dessa maneira.

Ingold argumenta que a sociedade industrial moderna tem aversão ao caos, mas, por mais que ela tenha tentado, através da engenharia, construir um mundo ordenado, “suas aspirações são constantemente frustradas pela recusa da vida em ser contida” (INGOLD, 2012a, p. 37). Com esta provocação, podemos concluir que, por mais que tentemos seguir um modelo ou uma receita, frequentemente a vida se nega a deter-se. Ou seja, o fluxo da vida não segue receitas, nem fórmulas. Esquemas sequenciais que mostram as diferentes etapas de um processo de design são uma boa ferramenta para introduzir os alunos(as) ao mundo do design. No entanto, é importante destacar que as coisas nem sempre acontecem como planejamos e que nos processos de criação há mais caos do que ordem. Igualmente, nossa percepção importa. Cada processo vai-nos conduzindo, se sabemos estar atentos(as).

Do mesmo modo, entender o design como uma prática de correspondência é fundamental se queremos tratar com questões que realmente são de interesse da comunidade com que estamos trabalhando. A correspondência permite que avancemos com atenção e que nos adequemos ao terreno em que vamos caminhando, sentindo e experimentando com nosso próprio corpo. A flexibilidade

tomada como uma oportunidade permite afiar nossa percepção para responder melhor ao ambiente e possibilita participar de um processo educacional em que estamos dispostos a nos transformar. Desta maneira, reconhecemos que não são apenas os seres humanos que configuram o mundo, mas que o mundo nos transforma também. Ou seja, os processos de design não resultam apenas em dar forma a uma matéria. Na medida em que nos encontramos com os materiais que conformam o mundo, estes também dão forma a quem somos. Nós também somos transformados no processo. Para mim, isso é correspondência.

Ter sido membra do CSSV me permitiu refletir sobre a teoria e a prática em torno do trabalho e do encontro dos designers com comunidades. Este encontro não foi guiado por metodologias que me distanciaram do chamado “objeto de estudo”. Pelo contrário, nesse processo, me coloquei no meio das pessoas e das coisas para contribuir na construção permanente de um bairro. Como designer e pesquisadora, aprendi a importância de abrir mão do controle do processo. Até hoje, é algo difícil de fazer, mas sem a experiência com o Coletivo não teria tido a oportunidade de ampliar minhas maneiras de fazer design e pesquisa, para além das propostas fechadas do racionalismo. O Coletivo me ensinou que as pontas soltas podem me ajudar a resignificar a prática do design. O Coletivo me mostrou um caminho para construir processos menos positivistas e racionalistas.

Além disso, a partir das ideias de alguns pesquisadores do design e da antropologia e das vivências com o Coletivo, aprendi duas lições sobre o conceito de inovação, diferentes daquele que, em geral, está relacionado ao design. A primeira é que ela não acontece só em centros especializados, nem apenas em escala industrial. A inovação também surge de pequenos grupos de pessoas que buscam construir colaborativamente táticas para lidar com os problemas cotidianos. Nós, designers, podemos/devemos criar oportunidades de trabalho com esses grupos. Nesse sentido, o design industrial que conhecemos se expande para outras escalas e contextos em que o local e o situado são mais valorizados que o global e em que trabalhamos com problemas mais críticos do que o mercado nos coloca. Dessa maneira, e com a multiplicidade de iniciativas inovadoras, se criam mais possibilidades para a construção de futuros, diferentes do futuro hegemônico que se impõe de cima para baixo.

A partir de Miyazaki (2008), Escobar (2016), autores do campo de Design Antropologia e o Coletivo, eu aprendi a segunda lição. A inovação deve estar ancorada em uma dialética entre o passado e

o futuro. Uma das preocupações recorrentes na literatura pesquisada de antropologia e DA foi a relação entre o passado, o presente e o futuro. Segundo Otto e Smith (2013), um desafio de DA é ampliar o horizonte temporal e ancorar imagens do futuro em construções confiáveis do passado, evitando o risco de “desfuturização” (FRY, 2010), que, por vezes, é inerente ao design moderno (ver Capítulo 1).

Segundo Tony Fry, (*apud* Escobar (2016) e Hunt (2011)), o design moderno tem uma profunda capacidade para “desfuturizar”. Isso significa que ao mesmo tempo em que o design configura os ambientes sociais ele também suprime múltiplas alternativas possíveis. Ou seja, ao mesmo tempo em que o design cria, também destrói. Ele possibilita condições de insustentabilidade que eliminam múltiplos futuros possíveis. Escobar (2016) cita como exemplo deste “design de eliminação” um documento das Nações Unidas que estabelece medidas para o desenvolvimento econômico de países em desenvolvimento. O documento, criado em 1951, estabelece, entre outras coisas, que o progresso econômico rápido é impossível sem ajustes dolorosos, sem descartar filosofias ancestrais, sem a desintegração de velhas instituições sociais, etc. Escobar (2016) qualifica esta visão como arrogante e como um projeto atrevido de design.

Na análise do trabalho com o CSSV com base nas formulações de Miyazaki, discutidas no capítulo 4, percebemos como este, em seu livro *The method of hope*, inspirado em Walter Benjamin, insiste na dialética entre o passado e o presente. A esperança no passado é extrapolada e replicada como uma esperança no presente, ou seja, nos informa e conduz a novos momentos de prospectividade, no futuro.

Essas idas e vindas entre o passado, o presente e o futuro, desfazem as estruturas lineares do tempo do design moderno. Considerar o desespero existente no passado diminui as possibilidades da desfuturização, que adverte Tony Fry, porque desses múltiplos passados podem surgir múltiplos futuros. Vimos isso acontecer em uma reunião do CSSV (Capítulo 2), quando uma de suas membras, Angélica Gomes, pediu para o Coletivo entender o lugar onde intervínhamos. Depois da sua fala, alguns participantes da reunião trouxeram memórias das suas vivências no bairro e críticas sobre eventos passados. A partir delas, surgiram novas ideias e especulações para darmos continuidade ao trabalho.

Desta maneira, percebemos que o novo não apaga a pluralidade, ou seja, nem a memória, nem a ancestralidade, nem as tradições. Conhecer a história e as estórias das comunidades com que trabalhamos pode gerar gatilhos que nos levam a especular sobre os

futuros. Desse modo, conectamos o passado, o presente e o futuro, algo que é urgente nos processos de design. Minha esperança é que as histórias contadas neste documento inspirem futuros engajamentos e processos de pesquisa.

Este trabalho mostra um design direcionado não apenas para a configuração de produtos industriais, mas também preocupado em ultrapassar os muros da universidade, para intervir e corresponder com o que está do outro lado. Essa intervenção busca uma transformação social, diferentemente de uma resolução de problemas. Com o CSSV, percebi que é muito difícil eliminar por completo a violência em Santa Teresa, mas isso não quer dizer que o design e outras áreas não tenham um papel naquele cenário. Enquanto designer, pesquisadora e residente do bairro, eu compreendi a importância de unir forças para aprender juntos, para entender melhor a situação e para buscar alternativas para lidar com ela. Trata-se de somar diversas maneiras de fazer e problematizar o cotidiano. Temas e formas surgiram dos diferentes saberes que conformaram o Coletivo, não só a partir do conhecimento acadêmico que, por vezes, é mais valorizado que os outros tipos de conhecimento.

O design entrelaçado com a antropologia nos ajuda a ter uma visão crítica sobre nossas práticas. Essa mistura de abordagens nos dá ferramentas e sensibilidade para pensar sobre que valores nós construímos nossos próprios processos como designers. Igualmente, facilita a conexão entre o passado, o presente e o futuro, diminuindo o risco de desfuturização em que destruímos possibilidades para o(s) futuro(s). Como apontei ao longo do livro, a era moderna tem colocado o mundo às portas de uma catástrofe e é necessário que façamos algo para superar esta crise. Os processos de cima para baixo são válidos, mas não deveriam ser os únicos. A iniciativa do CSSV reafirmou a importância de somar forças para reivindicar nosso direito de ir e vir na cidade. Neste momento de crise de todos os tipos, é urgente estarmos juntos e dialogarmos com diferentes conhecimentos, para além do acadêmico. Acredito no potencial das práticas colaborativas e participativas para construir processos e resultados mais adequados às necessidades e desejos de humanos e mais-que-humanos. Há conhecimentos valiosos na vida cotidiana e, para estar em sintonia com eles, como designers, devemos nos abrir ao mundo, às vivências, ao compromisso. Nesse caminho, estaríamos construindo mundos mais democráticos e plurais.

Assim como as coisas se transformam constantemente, me pergunto hoje: em que se transformará este livro?



## REFERÊNCIAS

- AME SANTA. **Projeto Censo dos Polos 2011:** Relatório de Pesquisa. Rio de Janeiro. Set. 2011. Disponível em: [http://wpro.rio.rj.gov.br/programapolosdorio/media/Censo\\_Polos%20do%20Rio\\_Santa%20Teresa.pdf](http://wpro.rio.rj.gov.br/programapolosdorio/media/Censo_Polos%20do%20Rio_Santa%20Teresa.pdf). Acesso em: 25 abr. 2017.
- AME SANTA. **Company overview.** Rio de Janeiro. [20\_\_]. Disponível em: [https://www.facebook.com/pg/PoloAmeSanta/about/?re=f-page\\_internal](https://www.facebook.com/pg/PoloAmeSanta/about/?re=f-page_internal). Acesso em: 23 abr. 2017.
- AGGER ERIKSEN, Mette. **Material Matters in Co-designing.** 2012. 460f – Malmo University, Malmo, 2012. Disponível em: [http://muep.mau.se/bitstream/handle/2043/13674/2043\\_13674%20Agger%20KS%20muep.pdf?sequence=3](http://muep.mau.se/bitstream/handle/2043/13674/2043_13674%20Agger%20KS%20muep.pdf?sequence=3). Acesso em: 18 out. 2018.
- ANASTASSAKIS, Z.; KUSHNIR, E. **Trazendo o design de volta à vida:** considerações antropológicamente informadas sobre as implicações sociais do design. In: Guilherme de Cunha Lima; Lígia Medeiros (orgs.). **Textos selecionados de design.** 41 ed. Rio de Janeiro: PPDESDI/UERJ, 2013. p. 137-141.
- ANUSAS, Mike; HARKNESS, Rachel. **“Different Presents in the Making”.** In: MITH, Rachel Charlotte, VANGKILDE, Kasper Tang.

- KJÆRSGAARD, MetteGislev, OTTO, Ton, HALSE, Joachim, and BINDER, Thomas. **Design Anthropological Futures**. 2016. p. 55-69.
- BANNON, Liam, EHN, Pelle. **Design**: design matters in Participatory Design. In: SIMONSEN, Jesper, ROBERTSON, Toni. **Routledge International Hand book of Participatory Design**. 2013. p. 37-63.
- BINDER, T; BRANDT, E.; EHN, P.; HALSE, J. **Democratic design experiments**: between parliament and laboratory. *CoDesign* 11. 2015. p. 1-14.
- BINDER, Thomas. "The Things We Do: **"Encountering the Possible"**". In: SMITH, Rachel Charlotte, VANGKILDE, Kasper Tang, KJÆRSGAARD, Mette Gislev, OTTO, Ton, HALSE, Joachim, and BINDER, Thomas. **Design Anthropological Futures**. 2016. p. 267-279.
- BJÖRGVINSSON, E; EHN, P.; HILLGREN, P. **Participatory Design and Democratizing Innovation**. Paper presented at Participatory Design Conference, Sydney, 2010.
- BRANDT, Eva, BINDER, Thomas, SANDERS, Elizabeth. **Tools and techniques**: ways to engagetelling, making and enacting. In: SIMONSEN, Jesper, ROBERTSON, Toni. *Routledge International Handbook of Participatory Design*, 2013. p. 145-181.
- BRANDT, E et al. Senior Interaktion, **Innovation Gennem Dialog**. Senior Interaktion, Innovation Gennem Dialog, 2012.
- CARDOSO DE OLIVEIRA, Roberto. **O trabalho do antropólogo**: olhar, ouvir, escrever. In: **O trabalho do antropólogo**. São Paulo: Unesp, Paralelo 15, 1996.
- CHALARKA, U. **Historia gráfica de la lucha por la tierra**. Montería: Fundación del Sinú, 1985.
- CLARKE, Alison J. (Ed.). **Design Anthropology**. Object culture in the 21st Century. Viena: Springer-Verlag, 2011.
- CLARKE, Alison (Ed.). **Design Anthropology**. Object Cultures in Transition. London: Bloomsbury Academic, 2017.
- DISALVO, C. **Design, Democracy and Agonistic Pluralism**. In Proceedings of the Design Research Society Conference 2010. Montreal, 2010.
- DISALVO, C. **Adversarial Design**. Cambridge, Mass: MIT Press, 2012.

DICIONÁRIO MICHAELIS. Disponível em: [www.michaelis.uol.com.br](http://www.michaelis.uol.com.br). Acesso em: 24 out. 2018.

ESCOBAR, A. **Autonomía y diseño**: La realización de lo comunal/ Arturo Escobar. Popayán: Universidad del Cauca. Sello Editorial, 2016.

ESCOBAR, A. **Palestra apresentada na Universidad de Caldas**. Popayán Colômbia. 7 de dez 2016. Disponível em: [www.youtube.com/watch?v=3xrLM7fP6UU&t=3213s](http://www.youtube.com/watch?v=3xrLM7fP6UU&t=3213s). Acesso em: 4 out. 2018a.

ESCOBAR, A. **Sentipensar con la tierra**: Nuevas lecturas sobre el desarrollo, território y diferencia. Ediciones Unaula, Medellín, Colombia, 2018b.

FALS BORDA, O. **El problema de cómo investigar la realidad para transformarla por la praxis**. In: Herrera Farfán Nicolás Armando/López Guzmán Lorena. (Comps.) Ciencia, compromiso y cambio social. Textos de Orlando Fals Borda 1a ed. - Buenos Aires: El Colectivo - Lanzas y Letras - Extensión Libros, 2012.

FORTUNA, F. **Curvas, ladeiras, bairro de Santa Teresa**. Rio de Janeiro: Ed. Topbook, 1998.

G1. **RJ tenta prorrogar decreto de estado de calamidade pública até o fim de 2018**. Rio de Janeiro. 15 maio 2017. Disponível em: <http://g1.globo.com/rio-de-janeiro/noticia/rj-tenta-prorrogar-estado-de-calamidade-publica-ate-o-fim-de-2018.ghtml>. Acesso em: 16 maio 2017.

GATT, C.; INGOLD, T. **From Description to Correspondence**: Anthropology in Real Time. In: Gunn W, Otto T, Smith RC, eds. 2013. Design Anthropology: Theory and Practice. London: Bloomsbury. p. 242-274.

GOMES, A. **Entrevista concedida a Maria Cristina Ibarra**. Rio de Janeiro, 27 abr. 2017.

GOVERNO DO RIO DE JANEIRO. **Operação Lapa Presente Prende 200 Traficantes Em 4 Anos**. Disponível em: <http://www.rj.gov.br/web/segov/exibeconteudo?article-id=4398456>. Acesso em: 10 dez. 2018.

GUNN Wendy, OTTO Ton, SMITH Rachel Charlotte, eds. 2013. **Design Anthropology**: Theory and Practice. London: Bloomsbury, 2013.

- GUNN, Wendy; DONOVAN, Jared. **“Design Anthropology: An Introduction”** In: GUNN, Wendy; DONOVAN, Jared. (Eds.). Design and Anthropology. London: Ashgate, 2012. p. 1-19.
- HALSE, J. **Design Anthropology: Borderland Experiments with Participation, Performance and Situated Intervention.** 2008. 193 f. Tese (Doutorado) – IT University of Copenhagen, Copenhagen, 2008.
- HALSE, J. **Manifesto/Introduction.** In: HALSE, Joachim, BRANDT, Eva, CLARK, Brendon, and BINDER, Thomas. Rehearsing the Future, 2010. p. 10-17.
- HUNT, Jamer. **“Prototyping the Social: Temporality and Speculative Futures at the Intersection of Design and Culture”.** CLARKE, Alison J. (Ed.). Design Anthropology. Object culture in the 21<sup>st</sup> Century. Viena: Springer-Verlag, 2011.
- IBARRA, M. **O Design Por Não-Designers (DND): As Ruas De Belo Horizonte como inspiração para o design.** Dissertação (Programa de Pós-Graduação em Design), Universidade do Estado de Minas Gerais. 2014.
- IBARRA, M. **Entrelaçando design com antropologia: engajamentos com um coletivo de moradores do bairro de Santa Teresa no Rio de Janeiro.** 2018. 233f. Tese (Doutorado em Design) – Escola Superior de Desenho Industrial, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018.
- IBGE. **Favelas na cidade do Rio de Janeiro: o quadro populacional com base no Censo 2010.** Mai. 2012. Rio de Janeiro. Disponível em: [http://portalgeo.rio.rj.gov.br/estudoscariocas/download-d%5C3190\\_Favelasnacidade doRiodeJaneiro\\_Censo\\_2010.PDF](http://portalgeo.rio.rj.gov.br/estudoscariocas/download-d%5C3190_Favelasnacidade doRiodeJaneiro_Censo_2010.PDF). Acesso em: 25 abr. 2017.
- IBGE. **População nos Censos Demográficos, segundo os municípios das capitais - 1872/2010.** Rio de Janeiro. [20\_\_]. Disponível em: <http://www.censo2010.ibge.gov.br/sinopse/index.php?dados=6&uf=00>. Acesso em: 19 abr. 2017.
- INSTITUTO DE SEGURANÇA PÚBLICA, Disponível em: <http://www.isp.rj.gov.br/conteudo.asp?ident=40>. Acesso em: 8 dez 2018.
- INGOLD, T. **Trazendo as coisas de volta à vida: emaranhados criativos num mundo de materiais.** Horizontes antropológicos, Porto Alegre, v. 18, n. 37, p. 25-44, June 2012a.

- INGOLD, Tim. **"The Perception of the User-Producer"** In: GUNN, Wendy; DONOVAN, Jared. (Eds.). Design and Anthropology. London: Ashgate, 2012b. p. 19-34.
- INGOLD, T. **On human correspondence.** Journal of the Royal Anthropological Institute. Vol. 23, Ed. 1. 2016. p. 9-27.
- INGOLD, T. **Anthropology and/as education.** London: Routledge, 2018a.
- INGOLD, T. **Making:** Anthropology, Archaeology, Art and Architecture. New York: Routledge, 2013.
- INGOLD, T. **Conociendo desde dentro:** reconfigurando las relaciones entre la antropología y la etnografía. Etnografías Contemporáneas 2 (2), 2015<sup>a</sup>. p. 218-230.
- INGOLD, T. **Estar vivo:** Ensaio sobre movimento, conhecimento e descrição/Tim Ingold; tradução de Fábio Creder – Coleção Antropologia. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015b.
- INGOLD, T. **Correspondences.** 1 ed. Aberdeen: University of Aberdeen, 2017.
- INGOLD, Tim. **Art and Materiality for a sustainable world.** Londres: Art, Materiality and Representation Conference, 2018b. Disponível em <https://vimeo.com/274513417>. Acesso em: 10 set. 2018.
- INGOLD, Tim. **Antropologia e/como educação.** Tim Ingold; tradução Vitor Emanuel Santos Lima, Leonardo Rangel dos Reis. (Coleção Antropologia). Petrópolis, RJ: Vozes, 2020.
- INGOLD, Tim. **That's Enough about ethnography!** HAU: Journal of Ethnographic Theory 4, no. 1 (Summer 2014): 383-395. Disponível em: <https://www.journals.uchicago.edu/doi/abs/10.14318/hau4.1.021>. Acesso em: 15 set. 2018.
- INGOLD, Timothy. Agent VS object [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <mariacih@gmail.com> 18 set. 2018c.
- INGOLD, Tim. **"The Perception of the User-Producer"** In: GUNN, Wendy; DONOVAN, Jared. (Eds.). Design and Anthropology. London: Ashgate, 2012. p. 19-34.
- ISP. **Regiões e áreas Integradas de Segurança Pública - RISP e AISP.** Disponível em: [http://arquivos.proderj.rj.gov.br/isp\\_imagens/Uploads/RelacaoAISP.pdf](http://arquivos.proderj.rj.gov.br/isp_imagens/Uploads/RelacaoAISP.pdf). Acesso em: 10 maio 2017a.
- ISP. **Planilhas consolidadas.** Disponível em: <http://www.isp.rj.gov.br/Conteudo.asp?ident=108>. Acesso em: 9 maio 2017b.

- KJAERGAARD, Mette Gislev; HALSE, Joachim; SMITH, Rachel; VANGKILDE; Kasper Tang, BINDER, Thomas, OTTO, Ton. **"Introduction: Design Anthropological Future"**. In: SMITH, Rachel Charlotte, VANGKILDE, Kasper Tang, KJÆRGAARD, Mette Gislev, OTTO, Ton, HALSE, Joachim, and BINDER, Thomas. *Design Anthropological Futures*, 2016. p. 1-16.
- KNUTZ, E; MARKUSSEN, T; THOSEN, S; AMMENTORP, J. **Design for Democracy: Using Design Activism to Renegotiate the Role and Rights for Patients**. Design Research Society Biennial International Conference (DRS), Umeå Institute of Design, Sweden. 2014.
- KENSING, Finn; GREENBAUM, Joan. **Heritage: having a say**. In: SIMONSEN, Jesper, ROBERTSON, Toni. *Routledge International Handbook of Participatory Design*, 2013. p. 21-36.
- LADA ESDI, **Correspondências um encontro com Tim Ingold**. YouTube, 18 de dezembro de 2020. Disponível em: <https://youtu.be/r-x0uhvAVks>. Acesso em: 6 jun. 2021.
- MARKUSSEN, T. **The disruptive and esthetics of design activism: Enacting design between art and politics**. Nordic Design Research Conference 2011, Helsinki. 2011.
- MARTINS. E. **A Construção do Bairro de Santa Teresa no Rio De Janeiro**. In: UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO. *Cadernos do PROARQ/UFRJ/Programa de Pós-Graduação em Arquitetura da Universidade Federal do Rio de Janeiro*. Rio de Janeiro: UFRJ/PROARQ, 1997. p. 227-240.
- MATTELMÄKI, Tuuli. **Design Probes**. Helsinki, Aalto University, 2006.
- MANZINI, Ezio. Question [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <mariacih@gmail.com> 4 Maio 2012.
- MIYAZAKI, H. **The Method of Hope: Anthropology, Philosophy, and Fijian Knowledge**, Palo Alto, CA: Stanford University Press, 2006.
- MUNARI, B. **Das coisas nascem coisas**. Martins Fontes: São Paulo, 2002.
- O DIA. **Mais 836 homicídios no Rio em 2016**. Rio de Janeiro. 2 fev. 2017. Disponível em: <http://odia.ig.com.br/rio-de-janeiro/2017-02-02/mais-836-homicidios-no-rio-em-2016.html>. Acesso em: 22 abr. 2017.
- OTTO, Ton; SMITH, Rachel. **"Design Anthropology: A Distinct Style of Knowing"**. In: Gunn W, Otto T, Smith RC, eds. 2013. *Design*

- Anthropology: Theory and Practice. London: Bloomsbury. p. 242-274.
- PUBLÍMETRO. **Haus:** la app creada por chilenos y que busca potenciar la seguridad vecinal. Santiago. Disponível em <https://www.publietro.cl/cl/teknik/2016/02/05/haus-app-creada-chilenos-que-busca-potenciar-seguridad-vecinal.html>. Acesso: 18 maio 2017.
- RANCIÈRE, J. **A partilha do sensível:** estética e política. São Paulo: EXO experimental. Ed. 34, 2005.
- RIBOCA. **The Young, The Old And The Generation Of Now.** Riga: ago 2020. Disponível em: <https://sptfy.com/izPV> Acesso em: 7 maio 2021.
- RITTEL, H (1973). **“Dilemmas in a general theory of planning”.** In Policy Sciences 4, p. 155-169. Amsterdam: Elzevier.
- ROBERTSON, Toni, WAGNER, Ina. **Ethics:** engagement, representation and politics-in- action. In: SIMONSEN, Jesper, ROBERTSON, Toni. Routledge International Handbook of Participatory Design, 2013. p. 64-85.
- ROBLES Lomeli, J. D., & RAPPAPORT, J. (2018). **Imagining Latin American Social Science from the Global South:** Orlando Fals Borda and Participatory Action Research. Latin American Research Review, 53(3), 597–612. DOI: <http://doi.org/10.25222/larr.164>.
- ROZENTAL, M; ALMENDRA, V. **Pueblosen Camino. Quienes somos.** 10 abril, 2014. Disponível em: <https://pueblosencamino.org/?p=53>. Acesso em: 11 out. 2018.
- SANDERS, Elizabeth B.-N; STAPPERS, Pieter Jan. **Co-creation and the new landscapes of design, CoDesign, 4:1, 5-18, 2008.** DOI: 10.1080/15710880701875068.
- SANDERS, E. B.N. **Perspectives on Design in Participation.** In: Wer Gestaltet die Gestaltung? Praxis, Theorie und Geschichtedes Partizipatori schen Designs, Mareis, C., Held, M. and Joost, G. (Hg.), Verlag. 2013.
- SENTIPENSANTE: **O que é sentipensar?** Entrevistados: Joanne Rappaport e Victor Negrete. Entrevistadora: Maria Cristina Ibarra. Recife: 20 jan 2021. Disponível em: <https://sptfy.com/izPW>. Acesso em: 21 jan. 2021.

- SERAVALLI; ERIKSEN; HILLGREN. Co-Design in co-production processes: jointly articulating and appropriating infrastructuring and commoning with civil servants. **CoDesign International Journal of CoCreation in Design and the Arts**, 2017. Disponível em: <https://www.hutskane.nu/wp-content/uploads/2018/01/171128-Co-Design-in-co-production-processes-jointly-articulating-and-appropriating-infrastructuring-and-commoning-with-ci-vil-servants1.pdf>. Acesso em: 14 jan. 2018.
- SCHÖN, Donald Allan. **The reflective practitioner: how professionals think in action**. New York: Basic Books, 1983.
- SZANIECKI, B; COSTARD, M; VENTURA, L. **Design, development and the challenge of autonomy**. Strategic Design Research Journal. Porto Alegre, Vol 11, n. 2, p. 154-161, 2018.
- SIMONSEN, Jesper, ROBERTSON, Toni. **Participatory Design: an introduction**. In: SIMONSEN, Jesper, ROBERTSON, Toni. Routledge International Handbook of Participatory Design, 2013. p. 1-18.
- SMITH, Rachel Charlotte, VANGKILDE, Kasper Tang, KJÆRSGAARD, Mette Gislev, OTTO, Ton, HALSE, Joachim, and BINDER, Thomas. Design Anthropological Futures, 2016.
- VIVA SANTA. Agenda 21 Local Santa Teresa. Renata Bernardes. Rio de Janeiro: **Viva Santa**. [ca. 2002] data aproximada (onde ca. significa cerca de) Disponível em: <http://docslide.com.br/download/link/agenda21-santa-teresa>. Acesso: 13 abr. 2017.
- WASSON, Christina. **"Ethnography in the Field of Design"**. In: Human Organization, vol. 59, n. 4. Society for Applied Anthropology, 2000, p. 377-388.
- WEBER, Florence. **A entrevista, a pesquisa e o íntimo, ou por que censurar seu diário de campo**. Horiz. antropol. [on-line]. 2009, vol.15, n. 32, pp.157-170. ISSN 0104-7183. <http://dx.doi.org/10.1590/S0104-71832009000200007>.
- WEINBERG COLLEGE. **People**. Hirokazu Miyazaki. Disponível em: <https://www.anthropology.northwestern.edu/people/faculty/hirokazu-miyazaki.html>. Acesso em: 10 out. 2018.
- ZACCONE, O. **Entrevista concedida a Maria Cristina Ibarra**. Rio de Janeiro, 4 maio 2017a.
- ZACONNE, O. **Fala em Reunião de moradores de Santa Teresa**. Rio de Janeiro. 25 Abr. 2017b.

**Título** Design como correspondência: antropologia  
e participação na cidade  
**Autoria** María Cristina Ibarra  
**Formato** *E-book* (PDF)  
**Tipografia** Open Sans  
**Desenvolvimento** Editora UFPE



Rua Acadêmico Hélio Ramos, 20 | Várzea, Recife-PE  
CEP: 50740-530 | Fone: (81) 2126.8397  
*E-mail:* [editora@ufpe.br](mailto:editora@ufpe.br) | *Site:* [www.editora.ufpe.br](http://www.editora.ufpe.br)



**PROGRAD**  
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO