



Universidade do Estado do Rio de Janeiro
Centro de Tecnologia e Ciências
Escola Superior de Desenho Industrial

Mariana Borja Costard

**Design como modo de pesquisa coletiva no território:
experimentos, correspondências e cartografias**

Rio de Janeiro

2022

Mariana Borja Costard

**Design como modo de pesquisa coletiva no território:
experimentos, correspondências e cartografias**



Tese parcial apresentada, como requisito para qualificação para obtenção do título de Doutor, ao Programa de Pós-graduação em Design, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: Design.

Orientadora: Prof.^a Dra Barbara Szaniecki

Rio de Janeiro

2022

CATALOGAÇÃO NA FONTE

UERJ / REDE SIRIUS / BIBLIOTECA CTC/G

C838 Costard, Mariana Borja

Design como modo de pesquisa coletiva no território: experimentos, correspondências e cartografias / Mariana Borja Costard. – 2022.

167 f.: il.

Orientadora: Barbara Szaniecki.

Tese (Doutorado em Design) - Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Escola Superior em Desenho Industrial.

1. Desenho industrial - Teses. 2. Cartografia - Estudo e ensino - Teses. 3. Educação - Teses. I. Szaniecki, Barbara. II. Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Escola Superior em Desenho Industrial. III. Título.

CDU 7.05:528.9

Albert Vaz CRB-7 / 6033 - Bibliotecário responsável pela elaboração da ficha catalográfica.

Autorizo para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial desta dissertação,
desde que citada a fonte.

Assinatura

Data

Mariana Borja Costard

**Design como modo de pesquisa coletiva no território:
experimentos, correspondências e cartografias**

Tese apresentada, como requisito para parcial para
obtenção do título de Doutor, ao Programa de Pós-
graduação em Design, da Universidade do Estado do
Rio de Janeiro. Área de concentração: Design

Aprovada em 08 de março de 2022.

Banca Examinadora:

Prof.^a Dra. Barbara Szaniecki (Orientadora)

Escola Superior de Desenho Industrial - UERJ

Prof.^a Dra. Bianca Maria Rêgo Martins

Escola Superior de Desenho Industrial - UERJ

Prof. Dr. Gabriel Schvarsberg

Escola Superior de Desenho Industrial - UERJ

Prof.^a Dra. Chiara Del Gaudio

Carleton University

Prof.^a Dra. Maria Cristina Ibarra

Universidade Federal de Pernambuco

Rio de Janeiro

2022.

DEDICATÓRIA

Para a minha mãe,
sempre o meu abrigo.

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao LaDA por ser minha casa pelos últimos 6 anos, por me acolher e tornar esse percurso de pesquisa uma construção coletiva e não solitária, por criar um espaço de encontro e experimentação crítica que permite e estimula a liberdade nos modos de fazer pesquisa e projeto, que nos ajuda a ir além para desconstruir e criar novos designs, territórios e mundos.

Em especial, à minha orientadora Barbara Szaniecki, professora que inspira pelo engajamento e dedicação, pelas propostas que estimulam ultrapassar as práticas tradicionais de design; pesquisadora vigorosa e generosa que recebeu minha pesquisa com entusiasmo e se tornou mais que uma mentora, mas uma parceira que caminha junto, com presença, cuidado e escuta ativa, construindo sempre coletivamente.

Também à professora Zoy Anastassakis, pelas aulas e falas inspiradoras, a primeira a me receber no laboratório, aceitando o meu convite para co-orientação ainda no mestrado e que teve papel fundamental nos caminhos que escolhi desde então.

Às minhas amigas e companheiras de pesquisa e projeto, presentes que o Lada me deu - foram tantos experimentos e escritas coletivas, tantas trocas e “cervejas críticas”, que vocês fazem parte desta tese em palavra e corpo: Bibiana Serpa, Flavia Seccioso, Liana Ventura, Talita Tibola e Pedro Biz. À Talita pelo impulso final, por acreditar na minha pesquisa e me encorajar quando eu não sabia mais de onde tirar forças para terminar. Também a outras pesquisadoras do LaDA, parceiras de trocas fundamentais para esta produção compartilhada e que seguem comigo na caminhada da vida: Cássia Mota, Cris Ibarra, Imaíra Serpa, Marina Siritto, Moema Oliveira, Paula Camargo, Sâmia Batista.

À minha família que é meu ninho, pelo apoio, força, aconchego e carinho: minha mãe Márcia é sonho e cuidado; minha irmã Talita é energia radiante; Mateus e Davi brotinhos de amor. Também a meu pai Cicero e meu padrasto Vicente pelo incentivo e confiança. Sorte a minha partilhar a vida com vocês.

Aos membros da banca de qualificação e defesa, pelas contribuições e tempo de dedicação: Bianca Martins, Chiara Del Gaudio, Gabriel Schvarsberg, Maria Cristina Ibarra, Zoy Anastassakis. À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES, pela bolsa de doutorado que foi um apoio financeiro fundamental para o desenvolvimento deste trabalho.

Aos territórios por onde passei e pessoas com que me engajei: ao Rio Comprido, ao Rafael Respona, ao CAp-Uerj e às professoras Margarida Santos e Fernanda Rabelo, ao Guto Santos do Coletivo Baixo Rio, ao Vicente Loureiro do Plano Metropolitano, à Rocinha e ao arquiteto Luiz Carlos Toledo, à Praça Tiradentes e ao Centro Carioca de Design, ao Complexo da Maré e à Bruna Montuori. Todos trouxeram novas linhas para este emaranhado de trocas e descobertas, perspectivas, vivências e memórias, trazendo novas questões e reflexões, criando conexões e produzindo transformações. Seguimos juntos com os problemas, respondendo em movimento e correspondência, com atenção, cuidado e responsabilidade.

Do lugar onde estou já fui embora.

Manoel de Barros

RESUMO

COSTARD, Mariana. *Design como modo de pesquisa coletiva no território: experimentos, correspondências e cartografias*. 2022. 167f. Tese (Doutorado em Design) – Escola Superior de Desenho Industrial, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2022.

Esta tese aborda o design como modo de pesquisa coletiva nos territórios a partir da correspondência com os campos da antropologia e da educação. Parte de um experimento local, que ampliou o entendimento de espaço público às questões de interesse, para assumir o desafio de colocar o design entre diferentes escalas e dimensões do território, buscando articulações entre iniciativas locais e o planejamento estratégico das cidades. Entre correspondências e cartografias, explora uma perspectiva dialógica, crítica e política do design frente às questões de pesquisa, em campo, com as pessoas e os territórios, no sentido de mudança para uma postura de cuidado e atenção imanente para projetos que abarquem diferentes modos de vida. Para isso, desenvolve e analisa uma série de experimentos envolvendo design e participação em territórios, com grupos e lugares diferentes, que constituem a estrutura fundamental desta tese, estimulando movimento e diálogo entre teoria e prática: o projeto de mestrado no bairro do Rio Comprido; o Coletivo Baixo Rio, com atuação no mesmo bairro; o curso Mapa-Praça-Máquina na praça Tiradentes, no centro do Rio; oficinas realizadas em conjunto com pesquisadoras do LaDA, aplicadas em seminários acadêmicos, no Complexo da Maré e na Rocinha; atividades desenvolvidas no Colégio de Aplicação da Uerj (CAp-Uerj); disciplinas na graduação da Esdi-Uerj; o Plano Estratégico Metropolitano do Rio de Janeiro. Passa pela crítica ao projeto moderno de cidade pelas vias do planejamento urbano, refletindo sobre os desafios da participação e caminhos possíveis para engajamento político nos territórios por meio do design. Abarca ainda diálogos e conversações entre design e educação na relação com os territórios – de “ensino de design e de design no ensino”, enquanto espaços de aprendizagem coletiva que possibilitam o engajamento acerca de questões de interesse comuns, visando a transformação de contextos situados e a formação de sujeitos ativos, críticos e reflexivos para a cidadania. A partir das abordagens *Design Anthropology*, *Codesign* e “Design e/como Educação”, os designers atuam como co-investigadores ao buscar identificar questões, debater ideias e imaginar possibilidades futuras, sempre de modo engajado com o campo e as pessoas. Para isso, adotam ferramentas e métodos chamados “dispositivos de conversação” como espaços de encontro que reúnem agentes heterogêneos com diferentes conhecimentos e práticas para investigar questões de interesse e alternativas futuras em um processo dialógico e especulativo. Essas aproximações colocam o design como modo de pesquisa a partir de uma perspectiva transdisciplinar e dialógica que pretende identificar questões, articular saberes, construir pontes e estimular o debate para a transformação coletiva.

Palavras-chave: Design. Território. Antropologia. Codesign. Educação. Participação. Correspondência. Cartografia.

ABSTRACT

COSTARD, Mariana. *Design as collective research in territory: experiments, correspondences and cartographies*. 2022. 167f. Tese (Doutorado em Design) – Escola Superior de Desenho Industrial, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2022.

This thesis approaches design as a way of collective research in territories based on correspondence with anthropology and education. It starts from a local experiment, which has expanded the understanding of public space to “matters of concern”. Then, it takes on the challenge of placing design between different scales and dimensions of territory, seeking articulations between local initiatives and the strategic planning of cities. Between correspondences and cartographies, it explores a dialogical, critical, and political perspective of design facing research issues, in the field, with people and territories, in the sense of changing to an attitude of care and attention to projects that cover different modes of life. For this, it develops and analyzes a series of experiments involving design and participation in territories, with different groups and places, which constitute the fundamental structure of this thesis, stimulating movement and dialogue between theory and practice: the master's project in the Rio Comprido neighborhood; the Coletivo Baixo Rio, operating in the same neighborhood; the Mapa-Praça-Máquina course at Praça Tiradentes, in the center of Rio; workshops held together with researchers from LaDA, applied in academic seminars, in Complexo da Maré and in Rocinha; activities developed at the Uerj Application College (CAp-Uerj); undergraduate courses at Esdi-Uerj; the Metropolitan Strategic Plan of Rio de Janeiro. It goes through the critique of the modern city project through urban planning, reflecting on the challenges of participation and possible paths for political engagement in territories through design. It also encompasses dialogues and conversations between design and education in relation to territories – “teaching of design and design in teaching”, as spaces for collective learning that enable engagement on issues of common interest, aiming at the transformation of situated and the formation of active, critical, and reflective subjects for citizenship. Based on Design Anthropology, Codesign and “Design and/as Education” approaches, designers act as co-investigators in seeking to identify issues, debate ideas and imagine future possibilities, always engaged with the field and people. For this, they adopt tools and methods called “conversation devices” as meeting spaces that bring together heterogeneous agents with different knowledge and practices to investigate issues of interest and future alternatives in a dialogic and speculative process. These approximations place design as a mode of research from a transdisciplinary and dialogic perspective that aims to identify issues, articulate knowledge, build bridges and stimulate debate for collective transformation.

Keywords: Design. Territory. Anthropology. Codesign. Education. Participation. Correspondence. Cartography.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	Ferramenta visual: mapa participado	23
Figura 2	Ferramentas visuais: posts no <i>Facebook</i>	24
Figura 3	Painel de análise e classificação das “questões de interesse”	25
Figura 4	Parte da publicação final com produtos visuais desenvolvidos	26
Figura 5	Experimentos em linhas de tempo	31
Figura 6	Cartaz de divulgação e evento no IAB	33
Figura 7	Alguns dos eventos realizados pelo Baixo Rio no bairro do Rio Comprido	34
Figura 8	Fios, nós e malhas ao longo do caminho – evento Rio Comprido	36
Figura 9	Algumas cartografias da pesquisa	39
Figura 10	Primeira oficina realizada no Uerj sem Muros	56
Figura 11	Segunda oficina realizada no Entremeios	57
Figura 12	Registros das oficinas, retiradas de publicações da Câmara Metropolitana	61
Figura 13	Oficinas do Plano Metropolitan	63
Figura 14	Cartas elaboradas para oficina	67
Figura 15	Caminhada na Rocinha	68
Figura 16	Oficina de cartografia coletiva na Rocinha	69
Figura 17	Jogo como dispositivo de conversação	79
Figura 18	Oficina no Centro Carioca de Design	82
Figura 19	Oficina Codesign e Cidades Pluriversais	83
Figura 20	Fotografias históricas do bairro	88
Figura 21	Primeiras atividades no CAp-Uerj	89
Figura 22	Imagem do roteiro da expedição	90
Figura 23	Fotos da expedição pelo bairro	92
Figura 24	Foto dos kits e alguns registros das crianças	93
Figura 25	Produção dos cartões postais durante as aulas de artes	94
Figura 26	Oficina de Cenários Futuros	96
Figura 27	Mapa gigante	97
Figura 28	Fotos do evento final	98

LISTA DE FIGURAS

Figura 29	Jogo realizado com as turmas	100
Figura 30	Cartas com mensagens das crianças	101
Figura 31	Estudos dos territórios a partir de diferentes perspectivas	105
Figura 32	Estudos dos territórios a partir de diferentes perspectivas.....	106
Figura 33	Trechos do Projeto “Lândias”	107
Figura 34	Trechos do Projeto “Tudo que nasce da rua”	108
Figura 35	Trechos do Projeto “Como um sim numa sala negativa”	109
Figura 36	Fotos de momentos das aulas iniciais	113
Figura 37	Caosgrafia realizada em aula	114
Figura 38	Trabalhos dos grupos	115
Figura 39	Apresentação dos trabalhos na Cinelândia	116
Figura 40	Fotos do Shopping Chão apresentadas no trabalho do grupo	118
Figura 41	Trechos do projeto “Vô na praça”	119
Figura 42	Trechos do projeto “Atelim”	120
Figura 43	Trechos do projeto “Ilhas Sonoras”	121

SUMÁRIO

	INTRODUÇÃO: DO ESPAÇO PÚBLICO ÀS QUESTÕES DE INTERESSE POR MEIO DO DESIGN	14
1	CORRESPONDÊNCIAS E CARTOGRAFIAS PARA MUITOS MUNDOS POSSÍVEIS	20
1.1	Rio Comprido em nós: da memória afetiva à imaginação coletiva por meio do design	20
1.2	Eu, nós e os outros: (métodos) entre cartografias e malhas	28
1.3	Design e antropologia como modos de produzir e habitar	42
2	TERRITÓRIO, PROJETO E PARTICIPAÇÃO	49
2.1	A crise do projeto de cidade	49
2.2	A experiência do Plano Metropolitano e os desafios da participação	58
2.3	Codesign e o caráter político dos dispositivos de conversação	71
3	ENSINO DE DESIGN E DESIGN NO ENSINO	85
3.1	CAP-Uerj resiste: educação para a cidadania	86
3.2	Design como modo de pesquisa no território: experimentos e pistas metodológicas	102
3.2.1	<u>Territorialidades e narrativas visuais</u>	102
3.2.2	<u>Redes, serviços e ações no território</u>	112
3.3	Design e/como educação: diálogos e conversações	123
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS	130
	REFERÊNCIAS	138
	ANEXO A – Cartografia coletiva realizada com 3 turmas do CAP-Uerj.....	144
	ANEXO B – Alguns registros da expedição pelo Rio Comprido e dos cadernos das crianças.....	149
	ANEXO C – Fotos da primeira oficina e alguns cartões postais desenvolvidos pelos alunos.....	151
	ANEXO D – Fotos da segunda oficina e projetos dos alunos.....	156
	ANEXO E – Convite, banners e fotos do evento realizado entre a escola e a praça	158
	ANEXO F – Tabuleiro e algumas cartas do jogo sobre os ativos históricos e culturais do bairro.....	160
	ANEXO G – Algumas das cartografias construídas na oficina na Rocinha.....	162
	ANEXO H – Fotos das oficinas com os jogos.....	164

INTRODUÇÃO: DO ESPAÇO PÚBLICO ÀS QUESTÕES DE INTERESSE POR MEIO DO DESIGN

O tema da pesquisa desta tese nasceu do vínculo pessoal e longo com o meu bairro de origem, da percepção de necessidade de transformação e vontade latente de mudança e melhoria. Tais interesses pessoais foram tornados questões de investigação acadêmica ainda no mestrado, ao serem relacionados com as possibilidades do campo de design em contribuir para a construção coletiva do espaço público, com reflexão e aprofundamento teórico sobre seu papel social e político, com foco nas abordagens participativas da disciplina e relação interdisciplinar com a antropologia. Durante o Mestrado em Arte e Design para o Espaço Público, na Universidade do Porto, saí do meu microcosmo de bairro, do “meu” bairro, para pensar outros territórios, chamados ali de espaço público – territórios complexos com que lidamos a partir de diferentes teorias e práticas de campos diversos, como antropologia, geografia, arquitetura e urbanismo, artes, entre outros. “Rio Comprido em nós” foi uma experiência prática realizada no bairro do Rio Comprido, Rio de Janeiro, em que foram desenvolvidas ferramentas de diálogo com os moradores locais, de materialização das questões de interesse levantadas e de possíveis desdobramentos futuros. O entendimento de espaço público foi ampliado para as questões de interesse público.

O contato com o Laboratório de Design e Antropologia (LaDA-ESDI) naquele momento me permitiu aprofundar o conhecimento nas áreas de *Design Anthropology*, *CoDesign* e Design Participativo, que me colocaram em uma outra postura enquanto designer, não mais do “solucionador de problemas”, mas de abertura e risco para com o outro; de se colocar atento e em correspondência aos fluxos dos lugares e das pessoas. Trouxe também um modo de fazer pesquisa e projeto mais coletivo em todas as fases, contando com a participação de atores locais, mas também de outros pesquisadores e profissionais de áreas diversas, como vamos perceber ao longo desta narrativa. Assumo, portanto, um sujeito coletivo que acaba por misturar os pronomes pessoais entre o “eu”, os “nós” e os outros tantos que participaram desta construção, destas reflexões e experimentações.

Finalizei o mestrado com a sensação de uma pesquisa em andamento, que se desdobrou em projeto para continuidade no âmbito do doutorado. Em paralelo a isso, tive a oportunidade de acompanhar a elaboração, desde o princípio, do Plano Estratégico Metropolitano do Rio de Janeiro, um tipo de projeto de território em uma escala bem diferente da que havia lidado anteriormente, mas que também lidava com a ideia de projeto, lugares e pessoas com diferentes

interesses e necessidades. Fui então para o doutorado com o desafio de colocar o design entre essas diferentes escalas de entendimento do território, de buscar articulações entre iniciativas locais e o planejamento estratégico das cidades.

Entre a ação local e o planejamento urbano, entre o espaço público e as questões de interesse locais, que nome dar a isso com que me proponho a lidar? A pesquisa aborda o território urbano como um “dispositivo” com diferentes dimensões em interação e disputa, diversidade de representações e identidades heterogêneas, produzido pelas práticas sociais, mas também resultado de um processo histórico desigual em termos de acesso e participação. Transita entre diferentes escalas e perspectivas, desde os praticantes dos lugares que habitam aos espectadores distantes que observam o conjunto de longe e o projetam. Com interesse na participação no processo de produção dos territórios, a investigação aborda práticas interdisciplinares que pretendem construir lugares a partir do sentido produzido pelas relações entre as pessoas e sua conexão com o espaço; pelas questões, interesses, desejos e sentimentos das comunidades que o habitam.

Encontramos abrigo no conceito de território e territorialidade de Arturo Escobar (2020), enquanto “linguagem para sentipensar as lutas contra o modelo global de expropriação”, cuja abordagem extrativista destrói ontologicamente territórios, vidas e experiências. Os territórios-mundos a que se refere são mundos-vida com suas próprias culturas e cosmovisões, são tecidos de resistência e reexistência. Para ele, um “Design Participativo Relacional” deve se inserir nessa rede de inter-relações que é a vida e atuar como práxis de cura e cuidado a partir da perspectiva tripla de participação, comunalidade e relacionalidade para construir mundos em que caibam muitos mundos. A ideia de bairro, cidade ou metrópole trabalhada nesta tese tem a ver com esses territórios existenciais, construídos na inter-relação entre as pessoas e coisas e fluxos de vida que existem e resistem nesses locais; não está interessada em uma concepção escalar ou hierárquica do território, mas nos agenciamentos, relações de força e modos de habitar que produzem os lugares.

Essa noção será abordada a partir do primeiro capítulo, iniciando o percurso com o projeto realizado no bairro do Rio Comprido, uma pesquisa de mestrado sobre como o design pode atuar nos territórios e comunidades e sobre o design como modo de pesquisa coletiva, interessada nos processos de construção conjunta, em identificar e refletir sobre questões junto aos atores sociais dentro de uma realidade compartilhada. Esse modo de fazer design e pesquisa modificando suas metas enquanto se caminha, respondendo de forma atenta e improvisatória aos fluxos e questões que surgem, tem relação com a cartografia como método (Passos et al,

2009), que abordaremos mais adiante, junto com as redes e malhas (Ingold, 2015) que são tecidas ao longo do percurso de pesquisa.

Outra importante influência é a relação com a antropologia, que traz reflexões sobre que design estamos praticando e construindo para lidar com as urgências das crises políticas e ambientais, além de um questionamento sobre seus termos, limitações e interesses, assumindo que a neutralidade na atuação dos designers não existe, que estamos sempre construindo mundos através dos nossos ofícios, ao optar por apagamentos e narrativas ao longo das escolhas projetuais, sobre os muitos mundos possíveis que criamos juntos.

Sobre isso, recorreremos ao "design ontológico" de Escobar, no sentido de que desenhamos mundos e formas de ser a partir das ferramentas que criamos, da mesma forma que somos desenhados por elas. Há uma circularidade nesse enfoque ontológico do design, que se situa entre o entendimento e a criação e está relacionado à produção do ser humano e do mundo, às formas como vivemos nossas vidas e nossas percepções, às tradições e categorias que embasam nossos modos de ser. Enquanto designers, entendemos o mundo a partir dos embasamentos em que fomos formados; mas também criamos ferramentas e tecnologias que abrem novas possibilidades de ser e viver, que desenharam as condições da nossa existência e podem afetar as nossas próprias noções de mundo.

No segundo capítulo, assume-se a tarefa de transitar por teorias e conceitos dos estudos urbanos, visto que o projeto de espaços e cidades não é campo privilegiado de atuação do design e que apresenta entendimentos complexos e multidisciplinares sobre suas formações históricas e políticas. Passamos pela crítica ao projeto moderno de cidade pelas vias do planejamento urbano, ligado ao desenvolvimento do capitalismo que gerou um espaço caracterizado pela concentração de pobreza e exclusão social, através da exploração insustentável do território e seus recursos (Harvey, 2014). Apresentamos o processo de elaboração do Plano Estratégico de Desenvolvimento Urbano Integrado da Região Metropolitana do Rio de Janeiro, que tive a oportunidade de acompanhar desde o início de sua formulação. Analisamos os desafios da participação em escalas mais distantes da produção do território, trazendo também um breve experimento na Rocinha, uma oficina de projeto com cartografia participativa.

Finalizamos este capítulo com uma seção sobre o engajamento do design no território e o caráter político do codesign, trazendo reflexões sobre a participação nos processos de design, suas limitações e desafios, assim como ferramentas e métodos utilizados em experimentos de design participativo. Aprofundamos a discussão através do conceito de "dispositivos de conversação" (Anastassakis e Szaniecki, 2016), que articula o "dispositivo", de Foucault, com o termo "conversação", de Bakhtin, como uma construção compartilhada de discursos

possíveis, propondo o uso de artefatos de visualização para construir processos abertos de engajamento e imaginação coletiva sobre visões possíveis a respeito das questões relativas ao espaço urbano. Apresentamos jogos elaborados pelo LaDA e aplicados em diferentes contextos como possíveis formas de ação de um design político que toma a democracia como um processo de disputa contínuo e não como um estado ou objetivo fixo, defendendo o conflito não apenas como necessário, mas produtivo.

No terceiro capítulo são destacados o projeto desenvolvido no Colégio de Aplicação da Uerj (CAp-Uerj) e as disciplinas na graduação da Escola Superior de Desenho Industrial da Uerj (Esdi-Uerj), em que as relações entre design, território e educação se tornaram mais evidentes e tiveram um tempo expandido para reflexão, eixo de questões transversais à toda a pesquisa. Com base na pedagogia crítica de Paulo Freire, as atividades na escola reuniram diferentes saberes e linguagens de forma transdisciplinar em uma prática pedagógica dialógica que colocou as crianças no papel de pesquisadoras e co-autoras do projeto, estimulando a ação e a reflexão contínuas (práxis) sobre assuntos da vida - a escola, o bairro e as cidades. No âmbito da graduação da Esdi, as disciplinas conduzidas pelas professoras Barbara Szaniecki e Talita Tibola assumiram o cenário urbano como temática para as aulas de projeto, encorajando os alunos a explorar ferramentas de design para propor reflexões, intervenções e/ou soluções para as questões observadas, sempre de modo engajado com o campo e as pessoas.

Essas experiências trazem reflexões e aprendizados sobre como o envolvimento com os territórios afeta o modo de projetar e fazer design; sobre a contribuição do design para pensar e produzir territórios com as pessoas que os habitam; e sobre o próprio design como modo de pesquisa e investigação sobre o lugar em que se insere e com as pessoas que o vivem. Foram exploradas as potencialidades e limitações do design na mediação de processos de ensino-aprendizagem através de ferramentas de visualização e dispositivos de conversação, trabalhando diferentes conteúdos enquanto se constituía uma formação de cidadania para o espaço urbano - o pensamento crítico sobre a produção do território, buscando questões no passado para entender seu presente e pensar em possibilidades futuras. A pesquisa se debruça, portanto, sobre a relação do design com a educação para a formação de uma cidadania crítica e política, que pode ocorrer no próprio ensino de design, no trabalho com as escolas ou por meio do potencial pedagógico e político dos processos participativos em diferentes níveis de produção e projeto de territórios.

A abordagem cartográfica atravessou todo o percurso desta tese, tanto como modo de ler os territórios, como enquanto método processual que se construiu ao longo do caminho, alimentando a pesquisa colaborativa, problematizando as questões levantadas, dando

visibilidade e expressão às diferenças, e borrando as fronteiras entre pesquisadores e pesquisados. O experimento realizado no Rio Comprido durante o mestrado foi propulsor de uma série de outras experiências práticas envolvendo design e participação em territórios, expandindo-se para diferentes escalas e dimensões, desde aquela abordagem de bairro mais individual ao acompanhamento de um Plano Estratégico Metropolitano. Esses experimentos são diversificados, com grupos e lugares diferentes, e constituem a estrutura fundamental desta tese, sempre em movimento e articulação com as questões práticas e teóricas. Serão relatados e discutidos ao longo deste texto: o Coletivo Baixo Rio, que teve atuação também no bairro do Rio Comprido; o curso Mapa-Praça-Máquina na praça Tiradentes, no centro do Rio; oficinas realizadas em conjunto com pesquisadoras e amigas do LaDA, tanto em seminários acadêmicos como no Complexo da Maré e na Rocinha; atividades desenvolvidas no Colégio de Aplicação da Uerj (CAp-Uerj); disciplinas na graduação da Esdi-Uerj; o Plano Estratégico Metropolitano do Rio de Janeiro. Em todos os casos, a cartografia foi adotada como prática coletiva para reconhecer os territórios, que não apenas os reconhece pela história oficial, mas também cria o próprio lugar à medida que o investiga; mas também como modo de guiar o percurso da pesquisa, sempre em movimento entre as leituras e escritas acadêmicas e o trabalho de campo, um estimulando e tensionando o outro a todo momento.

Para os autores das “Pistas do método da cartografia” (Passos et al, 2009), a cartografia reverte o sentido tradicional de método, de “caminhar para alcançar metas pré-fixadas”, para um caminho que vai sendo traçado sem prescrições, cujas metas se constituem ao longo do percurso. A cartografia acompanha esses processos de produção e conexão de redes; ela caminha junto com o “objeto”, imergindo no plano da experiência. Dessa forma, conhecer é fazer junto, pesquisar é intervir. Esse método cartográfico de pesquisa não apenas conhece e reconhece o território pela história oficial, mas também cria o próprio lugar à medida que o investiga. De acordo com Ana Clara Torres Ribeiro (2012), a cartografia da ação “se faz fazendo”, praticada e incompleta, portadora de sentidos e visões de mundo, que tenta compreender e representar o movimento da sociedade, das lutas e desejos, como ferramenta analítica mas também de sustento da memória, da construção do espaço pelo sujeito e seus gestos (Ribeiro, 2012).

Esse modo de fazer pesquisa não se enquadra no modelo normativo da Ciência moderna, cujo pensamento racional e dualista tem o poder de validar ou não os conhecimentos que podem existir, que Isabelle Stengers (2017) distingue no singular e com “C” maiúsculo para se referir a uma verdade hegemônica voltada à conquista do mundo através da colonização; e que confronta com as ciências aventureiras, baseadas em experimentos que questionem as próprias

perguntas e possibilitem a criação de novas perguntas, que se coloquem em risco ao posicionar também seu modo hegemônico de pensamento, que conecte práticas e modos heterogêneos de vida.

É essa postura aventureira e improvisatória que buscamos trazer para a prática de projeto e pesquisa em design, posicionando o design como modo de investigação entre coisas, pessoas e territórios, atuando transversalmente na reunião e debate para imaginar, discutir e analisar ideias coletivamente, a partir da dissonância entre posições diversas. São “questões de interesse” controversas, em oposição à ideia de “questões de fato” como realidade única a ser alcançada; com que podemos trabalhar sem interromper o fluxo social, explorando a multiplicidade de interpretações e incertezas discutíveis, para que a “diversidade não seja prematuramente fechada por uma visão hegemônica” (Latour, 2012).

Nesse momento de pandemia de coronavírus, que se estende já por 2 anos, as pessoas e instituições tentam retomar a normalidade produtiva, ou a produtividade normal a que nos habituamos. Mas passamos um tempo em recolhimento e silêncio, sem saber o que fazer e o que iria acontecer. Minha qualificação aconteceu na primeira semana desses longos meses de isolamento, e acabou por paralisar a minha pesquisa na reta final da escrita da tese, atravessada por novas dinâmicas de trabalho e domésticas, além de sentimentos como insegurança, medo e luto, acompanhando a morte de milhares de pessoas, algumas bem próximas, com a incerteza dos dias que se seguiriam e como lidaríamos com esse inimigo invisível. Muitos autores se debruçaram sobre essa vivência e sobre o que esperar, sobre que mundo queremos construir e viver. Falou-se muito sobre a oportunidade que tal suspensão nos daria para repensar nossos modos de vida baseados no modelo de progresso que reproduz uma estrutura de exploração, desigualdade e injustiça, que deveríamos buscar coexistir de novas formas que “não perpetuem mundos patriarcais, capitalistas, coloniais e extrativistas”, reduzindo muitos mundos a um só mundo (Krenak, 2020).

Latour (2020) propôs um exercício projetual interessante nesse sentido, também colocando essa suspensão econômica antes impensável como um momento de fazer um balanço e colocar tudo em questão. Se antes diziam ser impossível desacelerar ou redirecionar para conter as mudanças climáticas e outras urgências ambientais, agora nossos modos de produção supostamente indispensáveis estavam paralisados e poderiam ser questionados sobre sua validade ou mesmo necessidade. Finalizou sua reflexão sugerindo essa tarefa crítica de inventariar atividades suspensas que deveriam ou não serem retomadas, por que, como ampliar ou criar novas, quais as consequências dessas escolhas e o que devemos fazer para concretizar essa transição.

Tais reflexões no sentido de uma necessária mudança de paradigma já estavam em curso mesmo antes da pandemia, quando foram acentuadas em caráter de urgência. Porém, agora com a retomada das atividades, vemos que pouco mudou. Este trabalho pretende contribuir com esse pensamento em relação à disciplina, pesquisa e prática de design, como falado anteriormente e que será aprofundado nas páginas a seguir. E retomo algumas questões de pesquisa que serão exploradas ao longo das próximas páginas: **Qual a importância e papel do designer no projeto de territórios, que contribuições pode oferecer? Quais os conflitos e complementariedades com outras disciplinas projetuais dos estudos urbanos? Como transitar entre as diferentes escalas e perspectivas desses espaços, desde os bairros aos grandes planos urbanos? Podem as metodologias participativas de algumas abordagens do design contemporâneo contribuir para projetos de territórios mais democráticos e pluriversais? E para a construção de uma educação cidadã? Que tipo de design é esse, quais são seus métodos e ferramentas, suas limitações? Como ele pode ser incorporado no ensino de design e mesmo no ensino básico?**

1 CORRESPONDÊNCIAS E CARTOGRAFIAS PARA MUITOS MUNDOS POSSÍVEIS

Este capítulo aborda o início do percurso desta pesquisa de doutorado, que surgiu com interesse no espaço público urbano, especificamente o bairro do Rio Comprido, no Rio de Janeiro, e se estendeu para as questões de interesse das pessoas e públicos locais. Passa pelas malhas e redes envoltas nesse emaranhado do bairro, seguindo os fluxos e traçando suas metas ao longo do caminho, com apoio da cartografia como método de pesquisa. Na última seção, articula a relação do Design com a Antropologia como modos de produzir e habitar, no sentido de praticar um design reflexivo e crítico, engajado com os contextos e as pessoas com que atua, na busca de construir coletivamente modos de ser e mundos pluriversais.

1.1 Rio Comprido em Nós¹: da memória afetiva à imaginação coletiva por meio do design

¹ Alguns trechos desta tese e mais informações sobre esse projeto de pesquisa podem ser encontradas na dissertação de mestrado “Rio Comprido em Nós: da memória afetiva à imaginação coletiva. Metaprojeto para a construção do público por meio do design” (Costard, 2016), assim como nos artigos publicados nos Anais da REACT (Costard, 2017) e na Revista Arcos (Costard, 2017).

O tema da pesquisa desta tese nasceu do vínculo pessoal e longo com o meu bairro de origem, da percepção de necessidade de transformação e vontade latente de mudança e melhoria. Tais interesses pessoais foram tornados questões de investigação acadêmica quando resolvi cursar o mestrado em Arte e Design para o Espaço Público, realizado na Universidade do Porto, entre 2014 e 2016. Nesse processo, tive que sair do meu microcosmo de bairro, do “meu” bairro, para pensar outros territórios, chamados ali de espaço público. Busquei relacionar com as possibilidades do campo de design em contribuir para a construção do espaço público, com reflexão e aprofundamento teórico sobre seu papel social e político e como ferramenta estratégica e tática para a geração de alternativas para as questões do mundo contemporâneo.

O título do projeto desenvolvido durante o mestrado - Rio Comprido em nós - se refere ao sentimento de pertencimento ao lugar; ao bairro que vive nas memórias, vivências, histórias, relações cotidianas; aos nós que o amarram e conectam, suas questões, problemas, valores, interrelações; que formam um “emaranhado de coisas (...), uma malha de linhas entrelaçadas de crescimento e movimento” (Ingold, 2012, p. 27). Essa ideia de malha, rede ou rizoma será aprofundada no capítulo a seguir.

Localizado na área central da cidade do Rio de Janeiro, o Rio Comprido vive um abandono por parte do poder público, com realidade de intensa desigualdade social e concentração de pobreza, além da presença de uma cicatriz urbana representada pelo Viaduto Paulo de Frontin. A inquietação inicial da pesquisa tendia a projetos de apropriação e requalificação da área embaixo do viaduto, por ser um problema de impacto imediato na vida cotidiana dos moradores, em estado de abandono e degradação, mas também um marco simbólico na história do bairro e em sua configuração, visto que corta toda a sua extensão. Entretanto, a partir do meu envolvimento com o Laboratório de Design e Antropologia (LaDA-Esdi) e das abordagens mais participativas de design, optei por abrir o processo para caminhos além dos interesses pessoais, que pudessem ser gerados a partir da interação com os moradores e múltiplos atores da região. Esse encontro foi crucial também para definir a minha postura em campo e enquanto designer: ao invés de identificar problemas e propor soluções, deveria me colocar em relação com as pessoas, fluxos e dinâmicas do lugar, atuar em correspondência e me abrir para o inesperado. Outras pessoas e grupos veem e sentem o lugar de outras formas, a partir das suas próprias vivências, histórias, possibilidades, privilégios, poderes e relações. Foi assim que estendi a reflexão sobre o espaço público para as “questões de interesse” que emergiam desses encontros sócio materiais.

O termo “questões de interesse” é elaborado por Latour, em oposição à ideia de “questões de fato” como realidade única a ser alcançada; com que podemos trabalhar sem

interromper o fluxo social, explorando a multiplicidade de interpretações e incertezas discutíveis, para que a “diversidade não seja prematuramente fechada por uma visão hegemônica” (Latour, 2012).

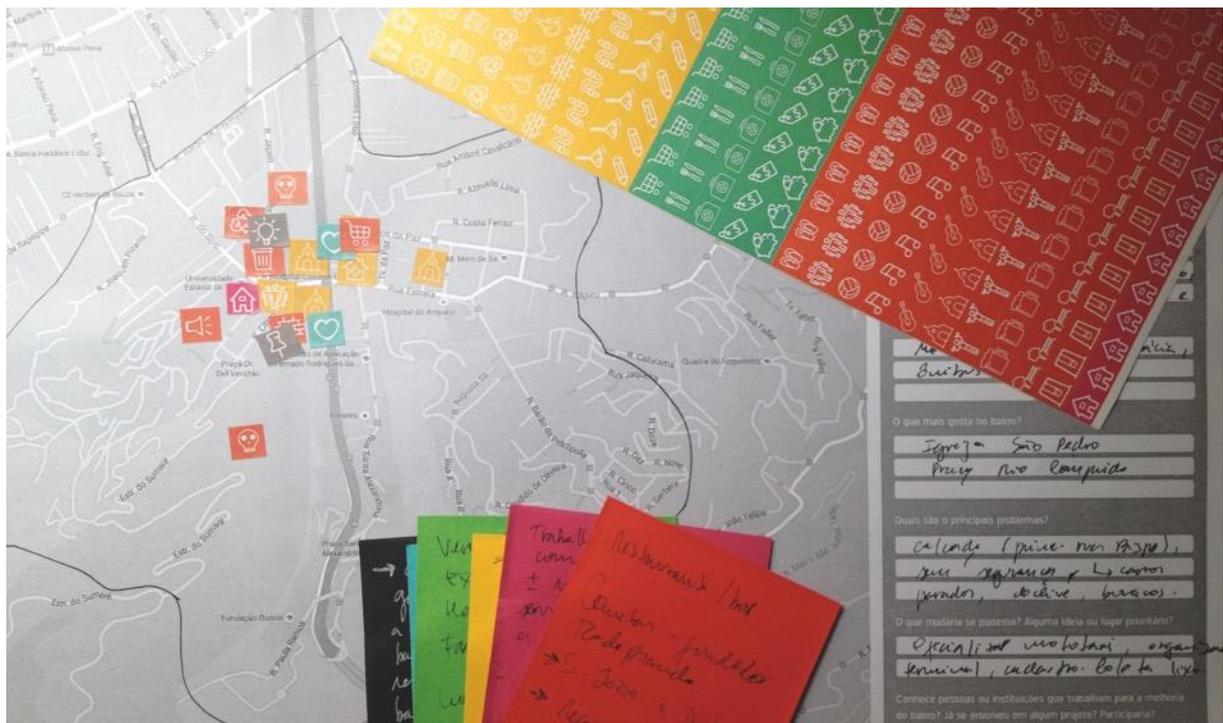
O pesquisador Carl DiSalvo (2009) reflete sobre o papel do design na construção do público, partindo de um entendimento de público amplo, inclusivo e múltiplo, em que os produtos e processos de design devem contribuir para sua construção, tornando visíveis as questões locais a partir de um ambiente dialógico e crítico. O autor usa a oposição entre os conceitos de tática e estratégia proposta por De Certeau (1994), defendendo que o público poderia ser projetável através de “táticas de design”, tensionando estratégias enquanto estruturas de poder que estabelecem modos de ação. As táticas são os meios desenvolvidos para negociar estratégias que atendam a necessidades e desejos das pessoas envolvidas em determinado contexto. Segundo DiSalvo, essas táticas podem ser projetivas, como representação de possibilidades futuras através da construção de cenários, ou por traçado, em que formas projetuais revelam e tornam visíveis questões de interesse, expressam histórias, discursos e técnicas para dinamizar o conhecimento na direção do engajamento. Os diferentes tipos de táticas podem ser articulados de forma complementar e com percurso temporal, formando um campo público em torno das questões identificadas.

Com presença constante no território e moradia no bairro, vida pessoal e pesquisa se misturaram, num processo de imersão e ideação em constante resposta e estímulo. A atividade projetual ancorou-se nas teorias e práticas de *Design Anthropology* (Gun e Donovan, 2012), campo emergente que conjuga as produções de conhecimento desse encontro interdisciplinar, através de um envolvimento comprometido com o contexto de pesquisa, posicionamento intervencionista e o desenvolvimento de ferramentas experimentais mediadoras que provoquem diálogos através da prática, para a co-criação de alternativas possíveis para o futuro (tais referências teóricas serão aprofundadas mais adiante). Nesse sentido, busquei atuar “em correspondência” (Gatt e Ingold, 2013) às dinâmicas locais, modificando o planejamento prévio das atividades a cada nova ideia, desafio e oportunidade, em função do tempo disposto e da interação com as pessoas. Táticas projetuais foram relacionadas em orientações temporais diferentes e complementares, buscando as origens das questões no passado, tornando-as visíveis no presente e projetando suas possíveis consequências no futuro, em articulação dinâmica e não linear.

Foi feita uma extensa pesquisa histórica para melhor compreensão sobre a formação territorial do bairro e suas relações sociais, bem como para conhecer acontecimentos e lugares que marcaram sua história. Realizei um mapeamento do lugar para identificar instituições,

comércios e serviços do bairro; para observar seus fluxos, infraestrutura e utilização dos espaços; através de caminhadas, entrevistas e conversas, resultando na coleta de fotografias, vídeos, desenhos, diagramas e notas, reunidos num caderno de campo/projeto. Com intenção de ultrapassar a visão pessoal do lugar e conhecer outras perspectivas, foram realizadas conversas com moradores, estimuladas por uma ferramenta visual composta de um mapa a ser construído em conjunto com o participante, a partir das suas vivências, percepções e interesses. O artefato cartográfico se mostrou um instrumento valioso, repleto de interpretações e novas informações a cada conversa. É composto por um pequeno guia de perguntas a fim de amarrar os interesses da investigação, mas mantendo uma abertura suficiente para captar novos assuntos surgidos do momento e da relação construída. Adesivos com ícones e cartões coloridos deram um suporte lúdico à interação, despertando assuntos não previstos, em variação contextual.

Figura 1 - Ferramenta visual: mapa participativo.



Fonte: foto da autora, 2016.

Algumas ações online foram realizadas para complementar as discussões, através de uma página no *Facebook* e um grupo de moradores e ex-moradores do bairro, ou pessoas com algum tipo de interesse pelo lugar, ampliando a rede de interações. Para isso, foram desenvolvidas outras ferramentas visuais de estímulo às conversas, que buscaram levantar novas questões ou aprofundar interesses já identificados. Essa atividade teve grande importância na organização dos assuntos de interesse da investigação, entre problemas,

interesses e desejos, valores estruturais e históricos.

Figura 2 - Ferramentas visuais: posts no *Facebook*.



Fonte: arquivo da autora, 2016.

Durante todo o processo de pesquisa e diálogo com os moradores, foram levantados muitos dados e surgiram ideias acerca das possibilidades e oportunidades do que fazer para a melhoria da qualidade de vida no bairro. Para lidar com a imensa quantidade de informação recolhida, analisar os possíveis resultados e refletir sobre as ações seguintes, foi organizado um painel de visualização e classificação entre: ativos (históricos, lugares, pessoas, projetos), passivos (problemas prioritários, necessidades) e possibilidades para o futuro (ideias, desejos e oportunidades). Tal organização permitiu elencar aspectos como a memória afetiva e lugares de importância simbólica que poderiam ser valorizados, outros em abandono que demandavam cuidado prioritário, projetos e iniciativas de pessoas no bairro que poderiam ser potencializadas, manifestações culturais que alcançariam maior público com devida visibilidade.

Figura 3 - Painel de análise e classificação das “questões de interesse”.



Fonte: foto da autora, 2016.

Todas essas informações podem ser interpretadas como “questões de interesse”, sobre as quais residem opiniões diversas e possivelmente controversas. Tanto o bairro do Rio Comprido como cada uma dessas questões, se abordadas enquanto foco de ação projetual, tem potencial de formar um campo público de debate, seja por meio de sua visibilidade, da revelação das relações de poder envolvidas, ou através da imaginação coletiva sobre as proposições futuras. As ferramentas de design ajudam a criar reuniões sócio-materiais de debate e disputa, identificando novos discursos e práticas para a construção coletiva. Essa abordagem do codesign e suas ferramentas serão mais amplamente discutidas no ao longo da tese.

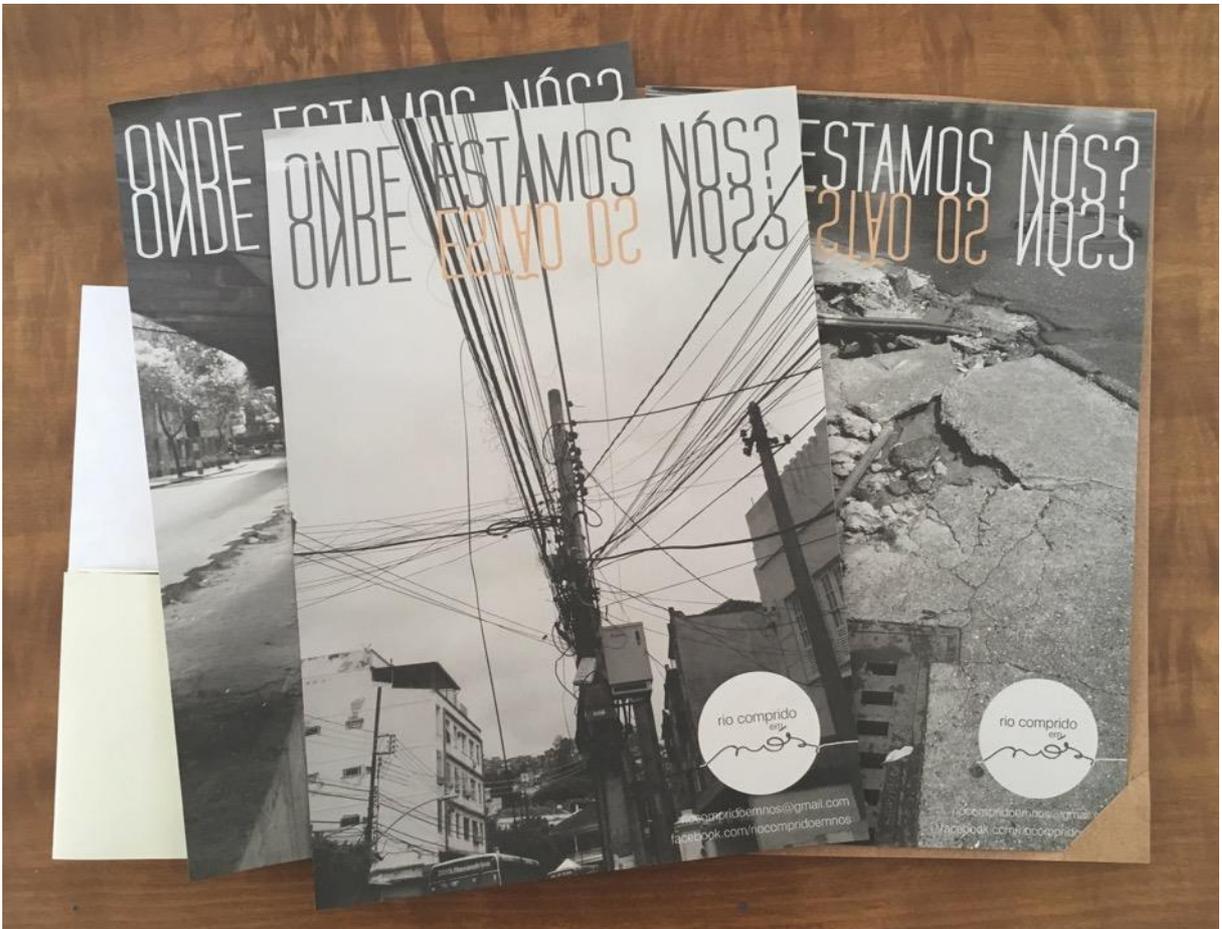
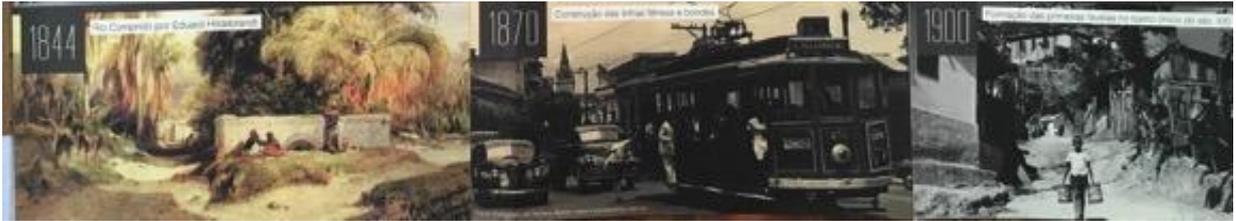
No desenvolvimento do projeto, as questões de interesse foram identificadas e materializadas em novos produtos visuais, que poderiam posteriormente ganhar visibilidade e retornar à comunidade para novas interpretações e discussões. Alguns assuntos foram destacados: história e memória afetiva, transformadas em uma linha do tempo que compõe uma narrativa visual com fotografias históricas encontradas; lugares com importância histórica e simbólica, expostos em forma de cartão postal e organizados em um mapa como um roteiro

para percurso exploratório; problemas prioritários, expressos em cartazes sobre dificuldades e necessidades identificadas; iniciativas locais, distribuídas em um jogo de cartas com projetos desenvolvidos no bairro e em outros lugares do mundo para estimular uma atividade interativa que estimule novas reflexões entre os moradores; cenários futuros, representados visualmente em um pequeno livreto como resultado da atividade projetiva de possíveis consequências futuras dos desejos e sonhos dos moradores.

Ao fim do processo, as peças desenvolvidas foram reunidas em uma publicação com múltiplas camadas e formatos, denotando a diversidade experimentada e descoberta durante a investigação, representando o Rio Comprido e os seus “nós”. Os produtos visuais podem ter utilidades públicas diferentes e isoladas, ou funcionar como insumo para outras ações e projetos no bairro.

Figura 4 - Parte da publicação final com produtos visuais desenvolvidos (continua).





Fonte: fotos da autora, 2016.

Essas atividades duraram cerca de 6 meses e poderiam ter se desdobrado em outras ações no bairro, caso houvesse mais tempo disponível. No ponto em que parou, gerou discussão e isso acaba por gerar movimento no território, que pode se desdobrar em outras ações imprevistas por meio de outras pessoas e grupos; rendeu relações para atividades futuras; gerou quantidade e qualidade de dados que poderiam ser utilizados em outros projetos para/com o bairro.

Com grande quantidade de possibilidades para a atuação projetual reveladas durante o processo, optou-se por uma atuação não linear e sem resultados previstos, formando um programa aberto que poderia ser modificado a qualquer momento, a partir da associação combinatória dos diversos elementos que formam o território urbano complexo. Naquele

momento do mestrado, associou-se o projeto de pesquisa ao conceito de metaprojeto de Carlos Reyes (2010), que engloba pesquisas contextuais e não-contextuais, *briefing* e *contra-briefing*, visão de projeto, proposição de cenários futuros e workshop para o desenvolvimento de conceitos que guiem a fase projetual seguinte. Não foi seguida uma linha com etapas previamente definidas, mas construiu-se um avanço gradativo de acordo com o contexto e seus fluxos, num processo de ‘pensar-fazendo’ em correspondência às necessidades locais, através de elementos projetuais de interação social e imaginação coletiva.

Esse conceito de metaprojeto não será adotado nesta tese, mas foi útil no caso do “Rio Comprido em Nós” para mostrar que, a partir da memória afetiva e por meio do design, é possível desdobrar a imaginação coletiva para a construção do público. Esse modo de fazer coletivo e não linear será desenvolvido no próximo capítulo, em associação aos conceitos de cartografia, rede, malha e rizoma.

1.2 **Eu, nós e os outros: (métodos) entre cartografias e malhas**

Os nós do Rio Comprido, como falado anteriormente, se referem tanto ao pronome pessoal no plural, de mim e dos outros que formamos uma comunidade em torno de um território; como ao entrelaçamento de fios e linhas, laços formados entre pessoas, histórias, memórias, desejos, questões que constituem redes ou malhas complexas. Ao longo deste percurso de pesquisa, as minhas linhas pessoais, que abrangem minha trajetória, história, desejos, expectativas, necessidades, memórias, discursos, se misturaram às linhas de outras pessoas, grupos, coletivos, instituições que atuam e/ou vivem nesse território. O espaço físico se estendeu para além do bairro do Rio Comprido e, portanto, a malha foi se ampliando para outras dimensões não previstas; os caminhos foram se fazendo caminhando, praticados, incompletos.

Esse modo de fazer pesquisa, mas também de estar em campo, muito tem a ver com a abordagem cartográfica proposta por pesquisadores de psicologia inspirados pelo pensamento de Deleuze e Guattari. Para eles (Passos et al, 2009), a cartografia reverte o sentido tradicional de método, de “caminhar para alcançar metas pré-fixadas”, para um caminho que vai sendo traçado sem prescrições, cujas metas se constituem ao longo do percurso. Pretende-se um método processual que consiga investigar processos, acompanhar movimentos e conexão de redes, diferente dos métodos tradicionais de pesquisa que apreendem estruturas e estados de coisas pré-concebidos; ela caminha junto com o “objeto”, imergindo no plano da experiência.

Pelo sentido etimológico da palavra (metá-hódos), a metodologia de pesquisa seria definida como um caminho (hódos) predeterminado pelas metas de partida; enquanto a cartografia propõe uma reversão para “hódos-metá”, em que o método seria experimentado ao longo do caminho da pesquisa; não um caminhar para alcançar objetivos previstos, mas um caminhar que traça suas metas no percurso.

Em “Pistas do Método da Cartografia” (Passos et al, 2009), os autores propõem pistas para guiar o trabalho, no lugar de regras a serem aplicadas. Sem uma ordem hierárquica, as pistas são como referências que contribuem para uma atitude de abertura ao que se produz ao longo do percurso da pesquisa. Neste “mapa” não há um sentido único e múltiplas são as entradas para um sistema acêntrico, que não formam uma totalidade, mas sim um conjunto de linhas em conexão que permita coletivizar a experiência. Entre as pistas propostas, algumas me ajudaram a guiar e refletir sobre a minha trajetória de investigação: “A cartografia como método de pesquisa-intervenção” (pista 1) e “Cartografar é acompanhar processos” (pista 3). A pista 1 diz que toda pesquisa é intervenção, que não existe separação entre conhecer e fazer, entre pesquisar e intervir; o que exige um mergulho no plano da experiência, onde conhecer é criar uma realidade de si e do mundo, portanto sem neutralidade e com consequências políticas de transformação.

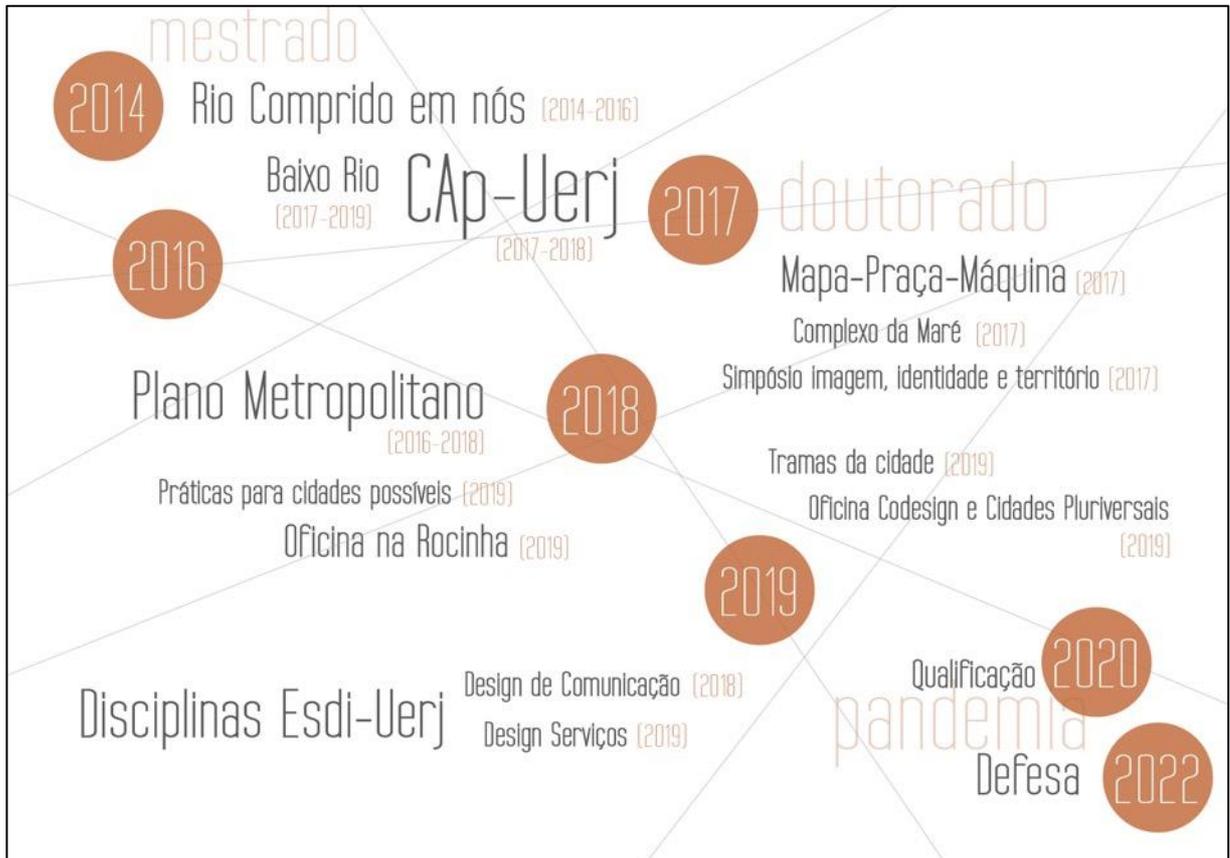
A pista 3 analisa em que se difere a cartografia como método processual da metodologia tradicional de pesquisa da ciência moderna. Apoiados em Stengers, Laura Pozzana de Barros e Virgínia Kastrup criticam tais práticas controladas de investigação que isolam as variáveis e as inúmeras conexões com o mundo, separando sujeito e objeto e hierarquizando as validades das invenções científicas. A cartografia se apresenta como método que acompanha a ciência como um processo inventivo em movimento e transformação, exigindo a criação de novos problemas e enunciados. Diferentemente da ciência moderna que segue etapas sucessivas e separadas de pesquisa (coleta, análise e discussão de dados), no caminho da pesquisa cartográfica os passos se sobrepõem e se misturam. Aqui, o papel do “cartógrafo” em campo se aproxima ao do pesquisador que faz uma etnografia através da observação participante: imerso na realidade de outras pessoas e seus territórios existenciais, participa de suas vidas, modificando e sendo modificado pela experiência. O objetivo da cartografia é desenhar a rede de forças que envolve tais pessoas, territórios e fenômenos, deixando se levar por elas e acompanhando seus movimentos.

Também nos apoiamos na Cartografia da Ação Social, que segundo Ana Clara Torres Ribeiro (2012), é aquela que constrói os espaços através dos gestos dos sujeitos; é um mapa que apoia e expressa a ação; é o desenho que disponibiliza recursos para se orientar no espaço

e sustentar a ação. Como ferramenta analítica e sustento da memória, a cartografia da ação “se faz fazendo”, praticada e incompleta, portadora de sentidos e visões de mundo, que tenta compreender e representar o movimento da sociedade, das lutas e desejos, da construção do espaço pelo sujeito e seus gestos, que apoia o trabalho interdisciplinar. É também categoria metodológica pois permite experimentar exercícios de construção de símbolos e novas formas de representação a partir de sujeitos vistos como comuns. Seria, portanto, aquela não oficial, que desvenda um novo mundo.

A abordagem cartográfica atravessou todo o percurso desta tese, tanto como modo de ler os territórios, como enquanto método processual que se construiu ao longo do caminho, alimentando a pesquisa colaborativa, problematizando as questões levantadas, dando visualidade e expressão às diferenças, e borrando as fronteiras entre pesquisadores e pesquisados. O experimento realizado no Rio Comprido durante o mestrado foi propulsor de uma série de outras experiências práticas envolvendo design e participação em territórios, expandindo-se para diferentes escalas e dimensões, desde aquela abordagem de bairro mais individual ao acompanhamento de um Plano Estratégico Metropolitano. Esses experimentos (na figura a seguir) são diversificados, com grupos e lugares diferentes, e constituem a estrutura fundamental desta tese, sempre em movimento e articulação com as questões práticas e teóricas. Serão relatados e discutidos ao longo deste texto: o Coletivo Baixo Rio, que teve atuação também no bairro do Rio Comprido; o curso Mapa-Praça-Máquina na praça Tiradentes, no centro do Rio; oficinas realizadas em conjunto com pesquisadoras e amigas do LaDA, tanto em seminários acadêmicos como no Complexo da Maré e na Rocinha; atividades desenvolvidas no Colégio de Aplicação da Uerj (CAp-Uerj); disciplinas na graduação da Esdi-Uerj; o Plano Estratégico Metropolitano do Rio de Janeiro. Em todos os casos, a cartografia foi adotada como prática coletiva para reconhecer os territórios, que não apenas os reconhece pela história oficial, mas também cria o próprio lugar à medida que o investiga; mas também como modo de guiar o percurso da pesquisa, como uma malha ou um rizoma que foi se formando e transformando ao longo de um caminho inacabado, através dos tantos nós e agenciamentos criados ao longo do caminho.

Figura 5 – Experimentos em linhas de tempo.



Fonte: arquivo da autora, 2022.

Coletivo Baixo Rio

Entre os diversos experimentos realizados ao longo desta investigação, destaco aqui o trabalho do Coletivo Baixo Rio, pois ajuda a ilustrar essa ideia de rede ou malha que se forma a partir das relações e encontros. Realizada no Rio Comprido, principalmente por arquitetos (entre outros campos), a iniciativa teve início próximo ao começo do meu doutorado, em 2017. Eu não sabia se queria continuar com o meu trabalho de campo no bairro mas, como pesquisadora curiosa e moradora desconfiada, fui ver de perto o que estavam propondo. Foi interessante também adicionar mais uma camada de escala na perspectiva sobre o território. Eu, que havia procurado sair da minha visão pessoal para me abrir para um coletivo maior do bairro, alternando entre a visão de moradora, de pesquisadora e designer; agora poderia acompanhar a visão de outros profissionais, outros projetistas, vindos de fora do bairro, para pensar melhorias para aquele espaço. Como moradora “nascida e criada”, me sentia parte do bairro e ele parte de mim, com propriedade para falar sobre suas questões, mas sabendo das minhas limitações

enquanto mulher branca, não moradora da favela, que ocupa um lugar situado e privilegiado nessa realidade. Essa contradição se fez presente no meu mestrado, quando busquei compreender melhor o bairro e suas questões comparando essa perspectiva “de perto e de dentro” com outra “de longe e de fora”, ampliando as minhas percepções a partir da relação com os outros e suas impressões, opiniões, necessidades e desejos. Todo esse processo me fez cultivar uma “atenção imanente”² e cuidado na relação com os outros e seus lugares, para evitar desenvolver projetos alheios às necessidades locais, ou de exclusão e segregação. Por isso, ao observar a chegada de um coletivo com intenções de transformação para o bairro, me coloquei imediatamente no papel de moradora defensora de seus interesses, mas também da pesquisadora que buscou essa pluralidade no processo. “Quem são essas pessoas e o que querem aqui? Estão propondo melhorias para quem? Eles sabem quem somos nós? Como sabem o que é melhor para o bairro?”

Essa visão antropológica de estudar relações com relações será mais aprofundada teoricamente no próximo subcapítulo. Aqui se coloca como uma questão prática, assim como as diferentes perspectivas de projeto de território, as diferenças entre o olhar e a atuação do designer, do arquiteto, do urbanista, do planejador urbano (...); onde se esbarram e se complementam, suas possibilidades, limitações e desafios.

Com o objetivo de conhecer o Coletivo e suas propostas, fui ao evento no IAB-RJ em que fariam a apresentação e debate do “Plano Estratégico de Transformação do Rio Comprido”. Assisti as apresentações do Guto Santos, arquiteto que apresentou a proposta do Baixo Rio, desenvolvida a partir da sua experiência de passagem pelo bairro; da Deise dos Santos, responsável pela ARONG e suas iniciativas enquanto ONG ativa no bairro; do então recém graduado em arquitetura e morador do bairro Lucas Araújo (PUC-Rio), cujo projeto propunha uma “requalificação urbana com infraestrutura verde para o bairro do Rio Comprido”; do engenheiro civil Oswaldo Resende, falando sobre “o manejo sustentável das águas pluviais”; e da arquiteta paisagista Cecília Herzog (PUC-Rio), sobre o Rio Cidade Biofílica. Apontaram intenção de construir um planejamento a partir das questões locais e seus atores, para construir visões de futuro coletivamente através de oficinas e eventos. Me interessou poder participar do processo e trocar saberes e modos de fazer, mesmo que ainda um pouco receosa sobre o interesse daquelas pessoas pelo bairro.

² Termo de Isabelle Stengers, que será explicado no capítulo 1.3.

Figura 6 – Cartaz de divulgação e evento no IAB.



Fonte: arquivo da autora, 2017.

A partir daquele encontro, estive presente em quase todas as atividades organizadas pelo Baixo Rio no Rio Comprido, entre setembro de 2017 e início de 2019. Primeiro estabeleci uma relação mais próxima com o Cacá, produtor cultural, que também estava tentando entender e participar do movimento, na intenção de uma transformação positiva para o bairro. Em novembro, estivemos em um encontro agendado no Espaço Sequência, uma escola de teatro e dança que eu não conhecia na rua Campos da Paz, que reuniu artistas e pessoas relacionadas com a área da Cultura, para pensar em ações culturais. Apesar de achar importante para o bairro (e bom para mim pessoalmente) ter atividades com que eu me identificasse, fiz algumas considerações sobre uma atenção e cuidado com essa “cultura” que chega de fora sem considerar (ou mesmo rebaixando) a cultura já produzida no local. Foi bom conhecer algumas pessoas, mas acabou por não ter desdobramentos diretos daquele encontro. Ali pude conhecer melhor o Guto e depois disso estivemos juntos em diversos momentos, resumidos a seguir.

Em janeiro, ele montou uma tenda debaixo do viaduto para conversar com as pessoas e montar um mapa de memórias afetivas, com uma linguagem sensível e cuidadosa; passei por lá. Em fevereiro, participou da expedição que fizemos com as turmas do CAP-Uerj pelo bairro. Em março, realizou a exposição “Intervir” com alunos de Arquitetura e Urbanismo da UFRJ, da disciplina de paisagismo, com projetos de intervenção para o viaduto do Rio Comprido, realizada embaixo do mesmo. Estive lá para conhecer os trabalhos e conversei com os alunos. No mês de abril, durante 4 encontros em semanas consecutivas, Guto participou da “Oficina de Cenários Possíveis”, no CAP-Uerj, que será relatada mais adiante. Depois participamos do

evento de aniversário do bairro, que fez 143 anos no dia 5 de maio, cada um com sua “barraca”, mas entrelaçadas com fios vindos desde a escola (atividade que também será descrita posteriormente). Ainda em maio, ele realizou a Oficina 2020 Amanhã Agora, na UniverCidade, em que levou alguns palestrantes que fizeram falas muito interessantes para ajudar a pensar o bairro como é hoje e como pode ser amanhã: o arquiteto Lucas Araújo, sobre Ecologia Urbana; o urbanista Felipe Marino, sobre Acessibilidade e Mobilidade; e o antropólogo Felipe Veiga narrando um percurso histórico de construção e impacto de grandes estruturas, como o viaduto, na cidade do Rio e no Rio Comprido. Depois disso estava prevista uma atividade de debate sobre propostas para a avenida, mas não chegou a ser realizada por falta de quórum no evento.

No início do segundo semestre, Guto envolveu uma turma de Atelier Integrado da FAU/UFRJ para desenvolver projetos para o Rio Comprido. Logo no início da disciplina, participei da caminhada pelo bairro para que os alunos conhecessem de perto suas questões e lugares. Depois acompanhei mais de longe algumas ações, que culminaram no evento expositivo “Caminhos de um Rio Possível”, em dezembro de 2018, em que foram exibidos os projetos dos alunos, mas também contou com uma intervenção temporária na praça, o fechamento de uma das ruas, além da presença de outros parceiros e colaboradores, como alguns professores do CAp com seu último trabalho interdisciplinar sobre as lajes. Outro grupo que esteve presente foi dos alunos da Universidade Veiga de Almeida, em que o Guto também realizou, em outubro, a Oficina de Projeto Baixo Rio. Foram três dias de trabalho sobre intervenções no bairro do Rio Comprido, com alunos da graduação de Arquitetura e Urbanismo. Estive por lá apenas na última aula e pude acompanhar as apresentações das propostas, que depois também foram expostas no evento no bairro, em dezembro. Foi o encerramento de um ciclo.

Figura 7 – Alguns dos eventos realizados pelo Baixo Rio no bairro do Rio Comprido (continua).





Fonte: arquivo da autora, 2018.

Acabei por estreitar a minha relação com Guto Santos, arquiteto pesquisador, que se destacou como mobilizador das ações do Coletivo. Como ele mesmo disse em sua dissertação, posteriormente publicada³: “Começamos a contatar muitos especialistas e referências. Surpreendentemente todos respondiam atentamente ao que passamos a chamar de coletivo, embora eu ainda prefira chamar de iniciativa, projeto ou simplesmente de arte”. É curioso como o meu trabalho e do Guto se cruzam de diferentes formas. O viaduto do Rio Comprido também foi a minha motivação inicial de buscar trabalhar as questões das cidades por meio do design. A “Revista Manifesto” que ele elaborou como resposta às suas inquietações e que foi o estopim para a criação do coletivo Baixo Rio (pode ser conferida em sua dissertação de mestrado) em muito se assemelha à minha proposta inicial para o mestrado, de criar projetos de melhoria e aproveitamento dos diferentes espaços embaixo do viaduto. Depois percebi que essas possíveis intervenções lidavam com questões mais complexas e fui levada a seguir os fluxos das pessoas, que acabaram por me afastar do viaduto enquanto questão principal. Mas acabei voltando a ele através do trabalho do Guto. O próprio Guto, no lugar de arquiteto urbanista que tinha intenção de propor um Plano Estratégico de Transformação para o bairro, acabou por mudar sua postura de solucionador de problemas para um pesquisador atento às pessoas e fluxos do lugar, cultivando atenção e cuidado à cultura produzida no local, aos interesses e necessidades locais.

Assim como tivemos muitos pontos de contato, eu e ele, entre nossas pesquisas e ações pelo bairro, ele estabeleceu relações com outras pessoas, grupos e instituições, assim como eu, na minha própria trajetória. Além de acompanhar como observadora e participante das atividades que ele propôs, o convidei também para integrar as minhas ações junto ao CAP-Uerj:

³ Santos, Guto. Baixo Rio: Concerto para uma paisagem sepultada. Uma imersão na Avenida Paulo de Frontin, no bairro do Rio Comprido – Rio de Janeiro. FAU-UFRJ, 2019.

ele esteve presente na expedição que fizemos com as turmas, assim como da “Oficina de Cenários Possíveis”, realizada em 4 encontros em semanas consecutivas. Participamos ainda de um evento de aniversário do bairro, cada um com sua “barraca”, mas entrelaçadas com fios vindos desde a escola, em que prendemos fragmentos resultados do processo com as turmas (fotos, postais, desenhos, frases...).

Figura 8 – Fios, nós e malhas ao longo do caminho – evento Rio Comprido (continua).





Fonte: fotos da autora, 2018.

Essa linguagem dos fios que desenrolamos e entrelaçamos desde a escola até a praça pode simbolizar as linhas e nós trazidos no início deste capítulo, como um modo de fazer pesquisa e estar em campo, e que se relaciona com a ideia de malha de Tim Ingold. Ele defende o termo malha em oposição à rede de Latour (teoria do ator-rede – Latour, 2012), que limitaria as interações entre pessoas e objetos a pontos de conexão que ligam coisas. As linhas de fluxo em malha estão mais associadas às imagens de bordado de uma renda, ou do plexo do sistema nervoso, ou de uma teia de aranha; elas são tecidas a partir dos movimentos do próprio ser à medida que trilha seu caminho e ação no mundo que habitamos, sempre em formação (Ingold, 2015). Somos todos seres emaranhados e não entidades, que se entrelaçam e formam a textura do mundo. Inspirado na filosofia de Deleuze e Guattari, ele coloca como linhas de devir essas múltiplas extensões das coisas que interagem em agenciamentos entre si; sustentando o caráter fluido do processo vital na imagem de um rizoma (ou micélio, como prefere Ingold).

A imagem do rizoma de Deleuze e Guattari (1995) também ajuda a pensar essas relações e entrelaçamentos entre diferentes modos de fazer, de projetar e estar em campo. Ele não é feito de unidades nem é a conexão entre pontos, mas constitui multiplicidades lineares em diferentes dimensões. Não tem começo nem fim, mas sempre um meio pelo qual cresce e transborda, sem sujeito nem objeto; se refere a um mapa que deve ser produzido, construído, sempre desmontável, conectável, reversível, modificável, com múltiplas entradas e saídas.

Cartografias, rizomas, malhas ou redes. Entre essas imagens e métodos, não me interessa assumir um único modo de fazer pesquisa, isso iria contra todas as definições e reflexões acima debatidas. Me interessa a aproximação com e entre todas elas, justamente essa abertura e atenção para um caminho que se constrói no próprio caminhar, nas relações com os outros, a partir dos encontros. Esse modo de fazer pesquisa e de estar em campo é buscado, praticado e experimentado também no Laboratório de Design e Antropologia (LaDA), em que

desenvolvemos práticas e ferramentas de modo participativo para estimular debates, investigar questões, provocar tensões e tecer narrativas coletivas. Para Haraway, “importam quais histórias contamos para contar outras histórias” (Strathern *apud* Haraway, 2016), quem encontramos no caminho, quem escolhemos para nos acompanhar na criação de novas narrativas e mundos possíveis. Ela utiliza o conceito de *simpoiesis* para se referir a esse fazer-com entre seres multiespécies, à intimidade entre estranhos ao fazer parentescos horizontais. Para a filósofa, as criaturas não precedem suas relações, mas se constroem através das mesmas.

É esse “fazer com” o que importa nesta pesquisa, o que se reflete nos emaranhados dos experimentos e também na própria escrita. Utilizei como exemplo o Baixo Rio para mostrar um pouco dessa malha que se construiu entre a minha pesquisa e a do Guto, entre as nossas ações e de outros grupos do bairro; entre os professores e alunos do CAp, e moradores do Rio Comprido. Nossos nós se cruzaram e seguiram seus caminhos; cada agenciamento entre relações materiais e signos provocou alterações um no outro, acoplamentos, trocas e intercâmbios que ativaram a potência um do outro e continuaram suas próprias vidas com outros tantos desdobramentos. Recentemente, retomaram o debate sobre as questões e alternativas para o Rio Comprido, após a aprovação da Prefeitura do Rio para dar seguimento a um projeto antigo da Cesgranrio para o baixio do viaduto. Alguns grupos se articularam novamente para reunir moradores e interessados e discutir o que está sendo proposto e como será implementado. Mas isso é uma outra história...

Como aconteceu no Baixo Rio, outras malhas e redes se formaram nos experimentos que serão relatados nos próximos capítulos. E, assim como os projetos foram conduzidos por muitas mãos, agregando e sendo agregados por movimentos e fluxos imprevistos, a própria escrita é também fruto de reflexões individuais e coletivas, entre tantos encontros com pesquisadores no LaDA, publicação de artigos coletivos, experimentações conjuntas. Isso se reflete na própria linguagem e nas pessoas que contam essas narrativas, entre mim, nós e outros.

Haraway também nos convida a “permanecer *com o problema ou turbulência*” (*staying with the trouble*), no sentido de um presente espesso sem passado nem futuro, mas com heranças e memórias que nos trazem uma habilidade de resposta (*response-ability*), de ação responsável e correspondência aos fluxos e matérias vivas que se transformam. Essa ideia talvez nos conforte e fortaleça diante das perguntas que nos atravessam (e frustram) a todo o momento ao longo do percurso de pesquisa (a mim, ao Guto e a tantos outros colegas): quais os resultados efetivos desses projetos e experimentos? A participação vale a pena?

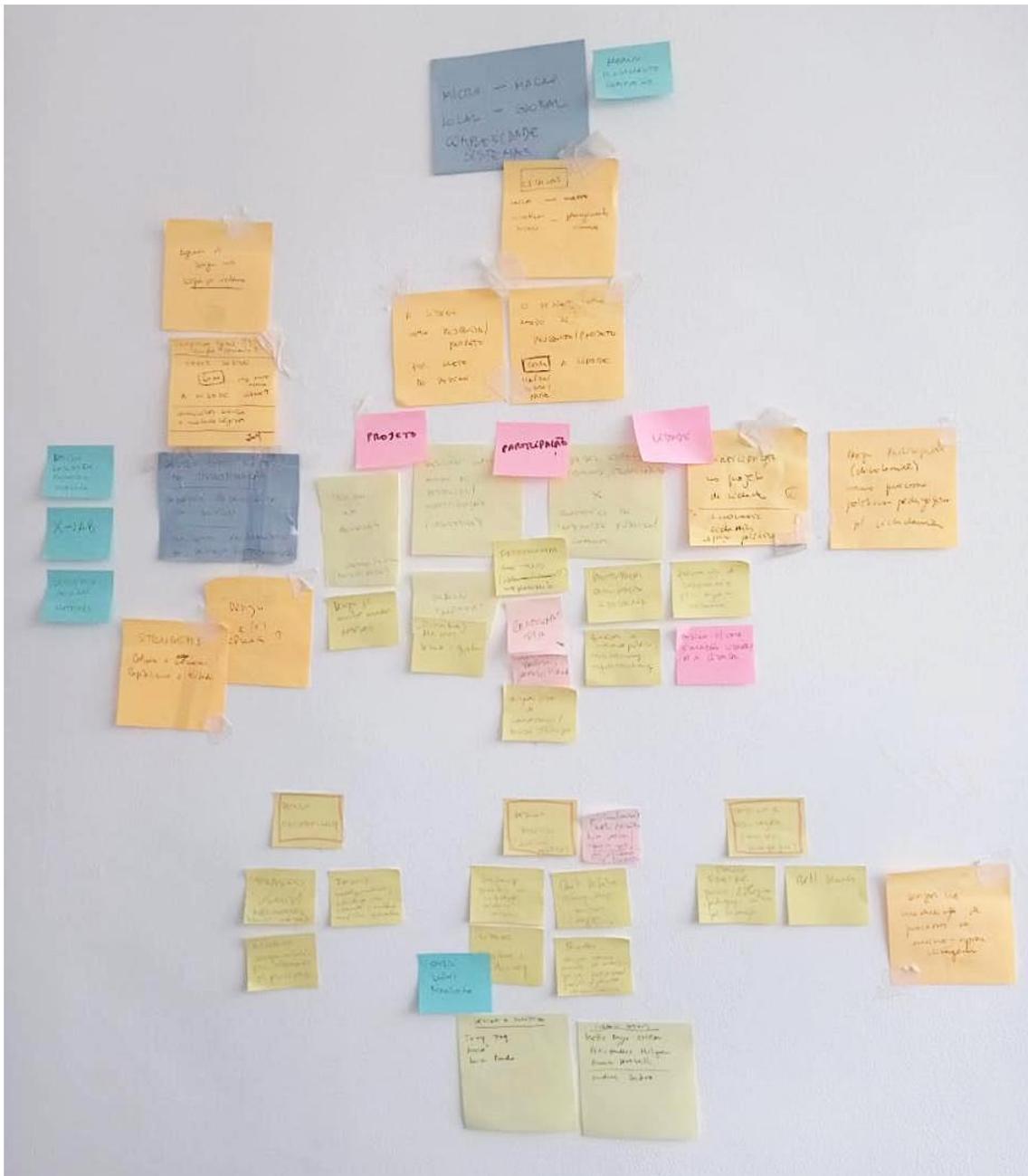
Não coube neste trabalho uma proposta de desenho definitivo para a paisagem designada. Coube a designação de caminhos abertos, curvos, modelados, pensados e repensados por muitos.

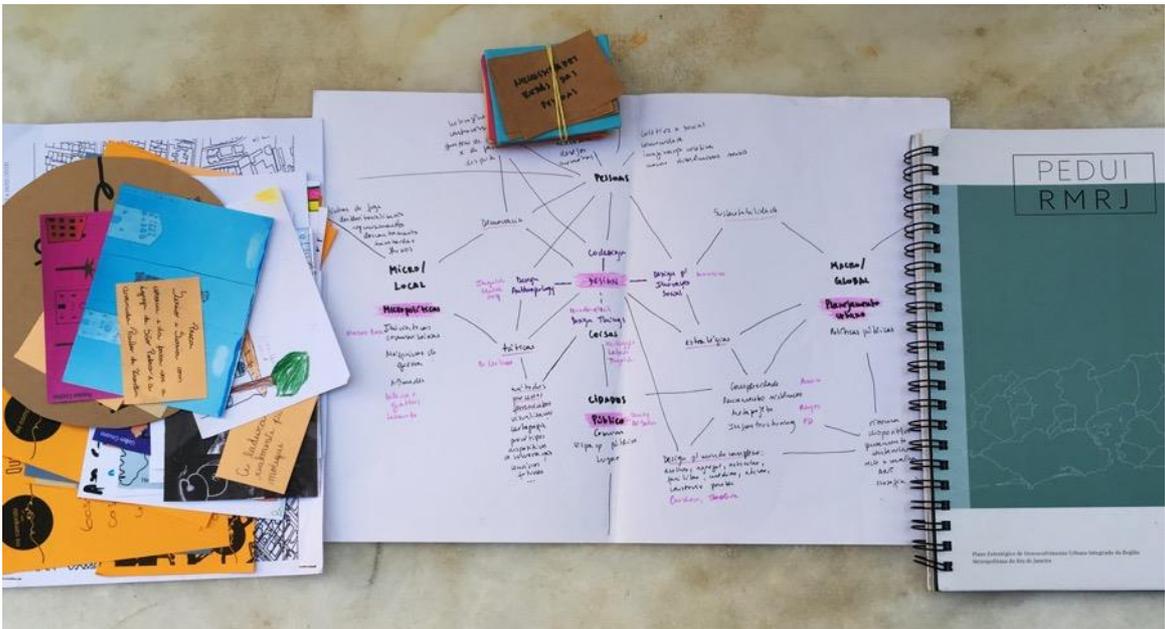
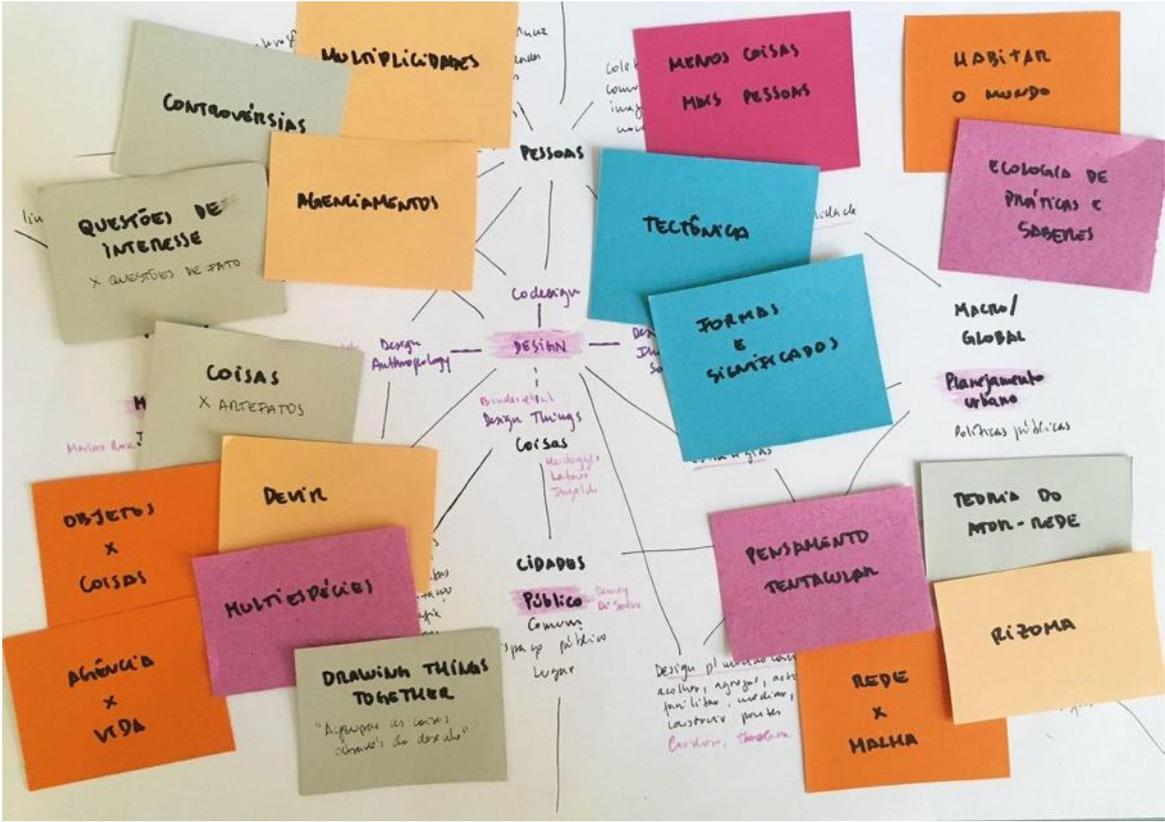
Não coube combater o desenvolvimento que se seguiu com mais desenvolvimento. Coube desfazê-lo, isto é, demoli-lo.

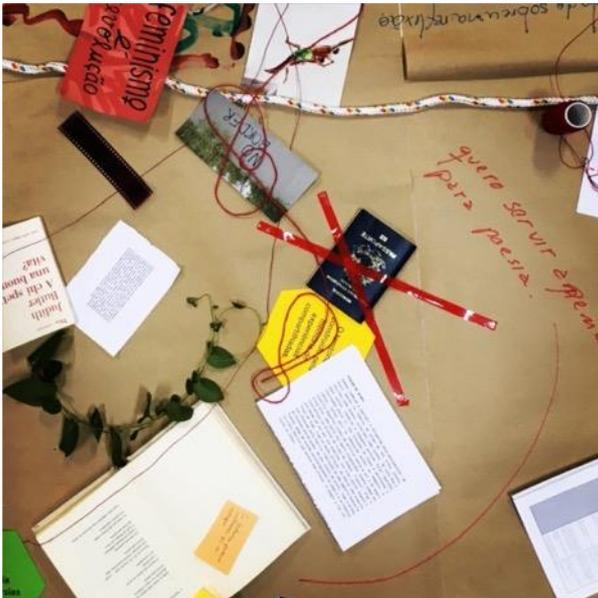
E demolir o desenvolvimento para este trabalho significou construir envolvimento. (Santos, 2019, p. 175)

A seguir, constam diferentes cartografias desenvolvidas ao longo da pesquisa, que ilustram um modo de pensar, conectar e conduzir.

Figura 9 – Algumas cartografias da pesquisa (continua).







Legenda: foto da cartografia final da pesquisa; duas fotos da cartografia da pesquisa em articulação com as leituras de disciplinas curriculares; cartografia inicial da pesquisa; caosgrafia em oficina do SIIT8⁴; cartografia coletiva em oficina do SIIT8.

Fonte: arquivo da autora, 2017-2022.

⁴ O SIIT 8 foi a 8ª edição do Simpósio Imagem, Identidade e Território organizado e produzido em um longo processo de fazer coletivo entre pesquisadores de quatro grupos de pesquisa (GPDU, GPMC, LADA, LeMetro), resultado no evento com o título: “CORPO RUA: travessias, atravessamentos, travessuras”.

1.3 Design e antropologia como modos de produzir e habitar⁵

No Laboratório de Design e Antropologia (LaDA/Esdi/Uerj), mantemos uma atividade interdisciplinar, subsidiada por reflexões teóricas e experimentos práticos que nos ajudam a compor um modo de projetar que contribua para a construção de mundos mais acolhedores das diferenças e, nesse sentido, mais pluriversais. Aproximamos os aprendizados da antropologia da nossa própria atividade enquanto designers, explorando conceitos e ações do campo *Design Anthropology*. Ao buscar nos engajar com os contextos e as pessoas com quem trabalhamos, atuar em correspondência a seus fluxos e relações, num processo aberto de investigação colaborativa, contribuímos para a emergência e construção desse campo. Esta seção traz algumas perspectivas situadas para repensar o design e os modos de estar no mundo, articulando com referências importantes da antropologia que nos ajudam a ultrapassar a lógica hegemônica e ocidental de conhecimento, contribuindo para construir um caráter reflexivo e crítico sobre como nos posicionamos no mundo, nas nossas práticas projetuais e nas relações com os outros.

Inspirado pelo enunciado zapatista - “Queremos um mundo em que caibam muitos mundos” (Movimento Zapatista *apud* Escobar, 2017) - Arturo Escobar tenta "recuperar o design para a construção de outros mundos" a partir da consciência de sua historicidade e "formação onto-epistêmica patriarcal, capitalista e moderna" (Escobar, 2016, p. 43), formulando as noções de design ontológico e design autônomo como contribuições situadas da América Latina para a discussão global sobre design contemporâneo, seus desafios e esforços colaborativos recentes. Partimos dessa perspectiva para estimular uma prática de design que vá além da lógica necessária à manutenção e expansão de formas hegemônicas de conhecimento, e caminhe para um design relacional, autônomo e pluriverso.

Em "*Autonomía y diseño: La realización de lo comunal*" (2017), Escobar afirma que vivemos uma crise de modelo civilizatório da modernidade capitalista ocidental para além de seu modelo econômico neoliberal, mas, também, de suas formas de vida e criação de mundos. O autor observa que muitos grupos sociais têm se empenhado nesse processo de mudança e em defesa de seus lugares, territórios e modos de vida e reconhece que há um importante papel a ser desempenhado pelos designers por meio de abordagens que busquem contribuir para as profundas transições culturais e ecológicas necessárias para enfrentar as crises do clima, dos alimentos, da energia, da pobreza e dos significados.

⁵ As discussões contidas neste subcapítulo foram abordadas no artigo escrito com a colega Bibiana Serpa para a revista Arcos: SERPA, Bibiana; Costard, Mariana. Design Anthropology para muitos mundos possíveis. Arcos Design. Rio de Janeiro, 2018.

Para orientar essas transições, Escobar reforça a importância da consciência crítica sobre o surgimento do design, associado às ideias de desenvolvimento e progresso, a um entendimento ocidental de mundo que inferioriza e torna invisível a diferença e os conhecimentos subalternos, a partir de parâmetros de produtividade e eficiência da visão monocultural da economia de mercado. Situado nesse modo dominante de ver o mundo, ele defende a reorientação do design de uma tradição hegemônica racionalista e dualista para outra relacional, conectada com as transformações da vida; da rejeição de um cartesianismo de um mundo feito de um só mundo, a uma ontologia em que os humanos não descobrem um mundo, mas o constituem, não como objetos, mas como sujeitos autônomos.

Para isso, Escobar propõe um "design ontológico", no sentido de que desenhamos o mundo e formas de ser a partir das ferramentas que criamos, da mesma forma que somos desenhados por elas. Há uma circularidade nesse enfoque ontológico do design, que se situa entre o entendimento e a criação e está relacionado à produção do ser humano e do mundo, às formas como vivemos nossas vidas e nossos entendimentos de mundo, às tradições e categorias que embasam nossos modos de ser. Enquanto designers, entendemos o mundo a partir dos embasamentos em que fomos formados; mas, também, criamos ferramentas e tecnologias que abrem novas possibilidades de ser e viver, que desenharam as condições da nossa existência e podem afetar as nossas próprias noções de mundo. Dessa forma, o design ontológico tem necessariamente um caráter crítico e carrega um potencial radical de inovação, na medida em que envolve repensar como está organizada a sociedade, seus valores e modelos, assim como pretende superar as formas convencionais de operar que estão destruindo o planeta.

O autor vai além dessa perspectiva crítica do design para uma mais propositiva de direcionamento para um "design autônomo", que é relacional e está engajado com as lutas sociais de comunidades em defesa de sua autonomia, seus territórios e mundos-vida. Tem como objetivo a realização do "comunal" enquanto criação para as condições da autocriação contínua da própria comunidade, em que o design entra como ferramenta para reimaginar e reconstruir mundos locais, entendendo que toda comunidade pratica o desenho de si mesma e de seu próprio saber, de modo que os designers são co-investigadores num sistema de investigação próprio, já existente. Acolhe tanto a ancestralidade como a construção de futuros comuns; privilegia formas de organização não patriarcais, não liberais, não centradas no Estado e não capitalistas; pensa seriamente em formas de habitar o planeta em comunhão com a natureza. Para ele, um "Design Participativo Relacional" deve se inserir na rede de inter-relações que é a vida e atuar como práxis de cura e cuidado a partir da perspectiva tripla de participação, comunalidade e relacionalidade para construir mundos em que caibam muitos mundos.

Essa reorientação ontológica do design tem a ver com um outro modo de pensar o mundo e também de fazer ciência, que Isabelle Stengers (2017) define como uma ciência aventureira, baseada em experimentos que questionem as próprias perguntas e possibilitem a criação de novas perguntas. Evoca o animismo para confrontar uma Ciência⁶ voltada à conquista do mundo, que serviu para justificar a colonização e a categorização que ainda persiste hoje, através de um pensamento racional e dualista que tem o poder de validar ou não os conhecimentos que podem existir. Ao colocar o animismo em uma categoria "sobrenatural" e, portanto, não explicável pela Ciência, ela determina sua não existência enquanto verdade. Ela defende uma forma de fazer ciência que se coloque em risco ao posicionar também seu modo hegemônico de pensamento; uma ciência rizomática, que conecte práticas, e modos heterogêneos de vida, sem privilégios e passíveis de outras conexões. Reativar (*to reclaim*) o animismo não significa retomar algo que foi perdido, mas reivindicar, recuperar, curar, lutar, aprender o necessário para habitar; uma "ligação entre magia e espiritualidade e transformação social e política" (Stengers, 2017, p. 8).

Ao cultivar "a arte da atenção imanente" (Stengers, 2017, p. 12), desafiamos criticamente o nosso apego à verdade e tentamos "resistir a um poder colonizador", contribuindo para a tentativa de uma "descolonização do pensamento" (Viveiros de Castro *apud* Stengers, 2017, p. 3), aplicada ao entendimento de ciência e mesmo do design, a partir do sentir o outro.

Para isso, recorreremos ao artigo "O nativo relativo" de Viveiros de Castro (2002), em que o autor analisa as regras do jogo antropológico para entender o conhecimento gerado na relação social entre o observador e o 'nativo', seus discursos enquanto práticas de sentido e as transformações relacionais decorrentes. Entende que a antropologia deve recusar a vantagem estratégica do discurso do antropólogo numa relação unilateral e reivindicar uma igualdade de direito entre os sujeitos dos discursos, o que vai além de assumir o 'nativo' como sujeito ao invés de objeto. O antropólogo que parte de um conhecimento pré-definido do 'nativo'

⁶ Distinção da própria Isabelle Stengers (2017): "A Ciência, quando considerada no singular e com "C" maiúsculo, pode de fato ser descrita como uma conquista generalizada propensa a traduzir tudo o que existe em conhecimento racional, objetivo. Em nome da Ciência, um julgamento foi atribuído à vida de outros povos, e esse julgamento também prejudicou gravemente nossas relações com nós mesmos – sejamos nós filósofos, teólogos ou senhoras idosas com seus gatos. As realizações científicas, por outro lado, exigem pensar em termos de uma "aventura das ciências" (no plural e com "c" minúsculo). É certamente difícil distinguir entre essa aventura e a Ciência como uma conquista generalizada se considerarmos o que é feito em nome da ciência hoje. No entanto, é importante estabelecer essa distinção, pois ela dá vazão a uma nova perspectiva: aquilo a que se chama Ciência, ou a ideia de uma racionalidade científica hegemônica, pode ser entendido em si mesmo como produto de um processo de colonização".

circunscreve os mundos possíveis expressos por esse outrem e impede sua capacidade de alteração. O objeto da antropologia seria, então, a variação das relações sociais, e seu propósito não deve ser explicar, nem interpretar, mas multiplicar e experimentar; verificar os efeitos que o pensamento nativo produz sobre o nosso pensamento.

Segundo Viveiros de Castro, Roy Wagner (2017) foi um dos primeiros antropólogos a constatar essa relação entre culturas, sob os conceitos de objetividade relativa (consciente dos seus pressupostos culturais) e de relatividade cultural (equivalência entre diferentes culturas), em que "a apreensão de uma cultura envolve a ideia de relacionamento entre duas variedades do fenômeno humano" (p. 129), noção mais apropriada do que a de exame ou análise (Wagner *apud* Viveiros de Castro, 2002). Não se trata, entretanto, de uma relatividade do verdadeiro, mas da verdade do relativo, que é a relação; o que Deleuze chama de perspectivismo (Viveiros de Castro, 2002).

Marilyn Strathern (2006) se aproxima desse entendimento ao colocar a antropologia como uma prática de conhecimento que estuda relações com relações, que se coloca em risco na relação com mundos inesperados e na tentativa de transmitir a complexidade dos conceitos e entendimentos nativos com referência ao contexto particular em que são produzidos. Com o seu apoio (Strathern, 2006), compreendemos que as instituições dominantes e suas relações de poder desencadeiam interesses específicos na vida social, portanto o que está em jogo e em disputa é a interpretação dessa vivência, a narrativa, a visão de mundo. O entendimento deste mundo, sempre parcial e aberto, permanece ingênuo a menos que se questione a ideologia destes interesses. Ou, como elucida o pensamento de Strathern complementado por Donna Haraway: "importam que ideias usamos para pensar (com) outras ideias, importam quais histórias contamos para contar outras histórias" (Strathern *apud* Haraway, 2016, p.7).

Nesse sentido, Haraway também nos ajuda a pensar esses outros modos de vida, de saberes e de mundos, a partir da escuta, do fazer-com e da contação de outras histórias e narrativas possíveis. Utiliza o conceito de *simpoiesis* para se referir a esse fazer-com entre seres multiespécies, à intimidade entre estranhos ao fazer parentescos horizontais. Para a filósofa, as criaturas não precedem suas relações, mas se constroem através das mesmas. E, nesse emaranhado relacional, as contradições, mesmo que dialéticas, não se resolvem em pretensas totalidades.

Todas essas reflexões nos empurram de volta à atenção imanente de Stengers (2017), que nos propõe um fazer crítico a partir de tudo que aprendemos e que somos. E é essa postura que trazemos para a nossa prática de design no LaDA, através da abordagem de *Design Anthropology*, campo híbrido de produção de conhecimento com práticas próprias de pesquisa,

experimentais e improvisatórias, além de posicionamento intervencionista, na busca de um engajamento dialógico entre profissionais e cidadãos para a cocriação de alternativas possíveis para o presente e o futuro.

A relação do design com a antropologia esteve inicialmente associada à aplicação de metodologias etnográficas nas fases iniciais de projetos, como ferramenta de pesquisa sobre os usuários e consumidores. O design se beneficiou desse conhecimento ao incorporar a abordagem etnográfica para buscar dados mais qualificados e precisos sobre as necessidades e experiências dos usuários de novos produtos a serem desenvolvidos. Mais recentemente, a antropologia começou a perceber as potencialidades que essas colaborações poderiam trazer para a atualização da disciplina, o que estaria ligado ao impacto que ela pode gerar na própria etnografia, incorporando ferramentas de design ao fazer etnográfico, reavaliando suas necessidades, advindas das imensas transformações contemporâneas (Murphy e Marcus, 2013).

Em paralelo a esse movimento, observa-se um interesse crescente de alguns campos do design em abordar de forma mais crítica suas questões, a relação com os atores envolvidos nos projetos e a reflexão sobre o próprio papel profissional frente aos desafios sociais contemporâneos. Nesse sentido, a aproximação com a antropologia tem um caráter mais reflexivo e crítico sobre como nos posicionamos no mundo e nas relações com os outros, seja no âmbito da pesquisa acadêmica ou da prática profissional.

Esse encontro interdisciplinar vem também de um movimento da antropologia de sair de sua limitação antropocêntrica e se abrir ao mundo da natureza e às questões concretas da vida, sem separar categoricamente os seres humanos desse todo mais complexo. Uma antropologia com ou por meio do design seria "uma antropologia entendida como modo inquisitivo de estar no mundo, em que o compromisso com a observação e a descrição esteja conjugado a um engajamento propositivo no sentido de uma transformação desse mesmo mundo" (Anastassakis, 2013, p.182).

Ingold (2016) reconhece o propósito da antropologia como a educação da atenção, e não o mero relato etnográfico como resultado de uma prática antropológica. O autor afirma que a prática antropológica é uma percepção das práticas sociais cotidianas do encontro e da observação (participante), que não há como separar o estar no mundo e o conhecer o mundo, conhecer é estar presente. Assim, ressalta Ingold, "a observação participante não é, em absoluto, uma técnica à paisana para coleta de informações das pessoas, sob o pretexto de estar aprendendo com elas. É, antes, a contemplação, em ato e palavra, daquilo que se deve ao mundo pelo próprio desenvolvimento e formação" (ibidem, p. 407). Isso é o que ele chama de compromisso ontológico. Para compreender o arranjo de movimentos entre observador e

observado, que respondem continuamente uns aos outros, Ingold (2016) propõe o termo “correspondência”. Fazer-se observador participante é estar em correspondência com aqueles com quem se quer aprender ou compreender; é um movimento que, ao invés de recuperar o passado, almeja um futuro conjunto.

Aliando essas considerações à nossa vivência enquanto designers, compreendemos essa proposta de prática antropológica como projetual, uma vez que se deseja atuar atencionalmente (no sentido da atenção), modificando encontros e desenvolvendo a observação e participação a partir disso; ou, como sugere Tim Ingold, uma antropologia com ou por meio do design, em que o conhecimento é contextualizado, situado e engajado, em um processo de movimento e ação reflexiva, em correspondência às dinâmicas de crescimento e transformação das pessoas envolvidas (Ingold, 2013; Gatt e Ingold, 2013).

No encontro entre esses movimentos, o *Design Anthropology* se forma como um campo híbrido de produção de conhecimento que pretende desconstruir as formas de fazer consolidadas em design e em antropologia, através de um envolvimento comprometido com os contextos de pesquisa e o desenvolvimento de novas abordagens e práticas que correspondam aos desafios sociais contemporâneos. Segundo Maria Cristina Ibarra (2018), que faz um levantamento histórico da formação do *Design Anthropology* em sua tese de doutorado, os interesses mais atuais do campo estariam orientados a uma transformação social de futuros emergentes, através de processos imaginativos e especulativos de co-produção de conhecimento, pesquisas intervencionistas, colaboração e engajamento.

Para explorar o estar no mundo e o fazer com outros, utilizamos o potencial das ferramentas de design para materializar o intangível, posicionando dispositivos – objetos, imagens, sistemas e dinâmicas – como facilitadores de reflexões e engajamento, sem propor soluções para questões de pesquisa, mas, pelo contrário, encontrando formas de estar junto à questão e enxergá-la de novas formas (Olander, 2014; Binder et al., 2011). O nosso desejo não é propor algo centrado na nossa visão de mundo, onde outros são consultados para validar nossa própria intenção. O que pretendemos é evidenciar as pontes entre os discursos e visões de mundo, através de ferramentas de diálogo que deslocam o papel do protótipo do lugar de rascunho, algo que se refina até chegar em uma versão finalizada, para o lugar central de ferramenta facilitadora de participação (Halse et al., 2010; Gun and Donovan, 2012). Aliando isso à noção de “provótipo”, exploramos o conceito de “dispositivos de conversação” (conceito será mais desenvolvido posteriormente): artefatos e peças gráficas experimentais que facilitam o engajamento e o diálogo em torno de determinada questão, e cuja função primária e central é “mediar conversações e provocar a imaginação” (Anastassakis & Szaniecki, 2016).

Aproximada a este pensamento e na perspectiva da construção de narrativas combativas, Elizabeth Tunstall propõe utilizar o que reconhece como uma metodologia de *design anthropology* para construir processos descolonizados no engajamento entre design e antropologia. Contextualiza a necessidade de descolonizar a antropologia (Harrison, 1991, *apud* Tunstall, 2013), desmistificar ideologias hegemônicas e co-produzir formas de conhecimento que possam ser úteis e potencialmente libertadoras, desassociadas dos projetos de colonialismo e imperialismo (Tunstall, 2013). Neste sentido, a autora critica as abordagens sociais do design voltadas para um modelo hegemônico de inovação, baseado em paradigmas ocidentais de pensamento linear e racional, distantes dos contextos das comunidades em que buscam atuar. Ela apresenta *design anthropology* como uma metodologia potencialmente descolonizada para o engajamento com questões sociais, reconhecendo que este explora os processos e artefatos do design na busca de um entendimento profundo da natureza humana e da tradução de valores em experiências tangíveis. Tais sistema de métodos, princípios e regras, com atenção às tendências colonialistas, contribui para a autodefinição daqueles anteriormente colonizados e permite parar o processo quando a ética do engajamento for questionada.

Trazendo essas reflexões para pensar os territórios, o design conjugado com a antropologia também pode nos ajudar a pensar projetos mais engajados com suas práticas sociais e com dimensões mais subjetivas da vida cotidiana, respeitando a “produção do espaço” (Lefebvre, 2000) como “obra”, pelos próprios cidadãos. Para isso, evocamos a diferenciação que Lefebvre (Lefebvre, 1968) faz entre habitar e habitat para pensar a forma como nos relacionamos com o espaço e o mundo em que vivemos. Ele diz que “habitar” era participar de uma vida social, de uma comunidade ou cidade, como qualidade da vida urbana, que permitia que os cidadãos se realizassem na preservação e uso do espaço. O conceito de “habitat” surge como direito à moradia “levado à sua forma pura pela burocracia estatal” (Lefebvre, 1968, p. 26), com a racionalidade de funções e tempos, que exclui o “habitar”. Essa concepção se relaciona com a ideia de Ingold (2015) de “habitar o mundo” através do caminho que estabelecemos historicamente com nossas vidas, juntando-se ao seu processo de formação. Para ele, “a habitação não é meramente a ocupação de estruturas já construídas, não está para a construção como o consumo está para a produção” (Ingold, 2015, p. 34). O mundo está vivo e habitá-lo significa imergir nas correntes da vida, o que “concerne à maneira como os habitantes, isolados e em conjunto, produzem as suas próprias vidas, e como a vida, prossegue” (Ingold, 2015, p. 34).

Nessa perspectiva, buscamos aqui construir pensamento e prática de design em/com

territórios que exercite essa postura antropológica de habitar o mundo e uma atenção imanente na relação com o outro, tecendo redes e malhas entrelaçadas. A partir do engajamento dialógico e em correspondência com lugares e pessoas, pretendemos produzir processos colaborativos para a produção e reconstrução de espaços mais coerentes com os desejos e necessidades de seus habitantes, em que caibam muitos mundos possíveis, portanto pluriversais.

2 TERRITÓRIO, PROJETO E PARTICIPAÇÃO

Este segundo capítulo vai discutir outras escalas de entendimento dos territórios urbanos: saindo do microcosmo do bairro, vamos transitar por teorias e conceitos que sugerem uma crise do projeto moderno de cidade pelas vias do planejamento urbano, ligado ao desenvolvimento do capitalismo que gerou um espaço caracterizado pela concentração de pobreza e exclusão social, através da exploração insustentável do território e seus recursos. Em seguida, vamos analisar os desafios da participação nessa outra escala de projeto, acompanhando o processo de elaboração do Plano Estratégico de Desenvolvimento Urbano Integrado da Região Metropolitana do Rio de Janeiro, além do relato de um experimento na Rocinha - uma oficina de projeto com cartografia participativa. E vamos finalizar este capítulo sobre o engajamento do design no território e o caráter político do codesign, trazendo reflexões sobre a participação nos processos de design, suas limitações e desafios, assim como ferramentas e métodos utilizados em experimentos de design participativo.

2.1 A crise do projeto de cidade⁷

Com interesse nos territórios urbanos, foi necessário transitar por algumas teorias dos estudos urbanos, visto que não é o campo privilegiado de atuação do designer. Nesta seção, fazemos uma breve revisão acerca do projeto de cidade pelas vias do planejamento urbano e algumas críticas que apontam uma crise nesse modo de fazer. Apesar de todo o conhecimento nelas concentrado, as cidades têm passado por graves crises ambientais e sociais, com

⁷ As discussões contidas neste subcapítulo foram abordadas de formas diferentes em dois artigos publicados pela autora: Da crise do projeto ao co-design na cidade: a pluriversidade como sustentabilidade? (Simpósio Design Sustentável, Recife, 2019) e Design, cidade e cidadania: experimentação e colaboração na produção de cidade (ALAS, Peru, 2019).

problemas de migrações e perda de qualidade de vida, além da imensa concentração de poder e distribuição desigual de recursos e riquezas. Tendo isso em vista, pretendemos passar também pelo entendimento do espaço público enquanto espaço político e de exercício da cidadania e entender historicamente como se dá a participação cidadã nos processos decisórios de produção das cidades. Articulamos ainda a noção de desenvolvimento que sustenta esse tipo de projeto de cidade, apontando para a necessidade de uma transformação radical na forma de ver e pensar o mundo, que supere a lógica hegemônica moderna e ocidental, e buscando alternativas possíveis.

O modelo de planejamento urbano funcionalista tem sido alvo de críticas há algum tempo, visto que opera no sentido de homogeneizar as práticas sociais, por apresentar dificuldade em apreender a vida urbana em sua complexidade. Este emaranhado produtivo, político e afetivo cotidiano requer um olhar mais atento aos detalhes e uma atitude mais cautelosa com os processos. É com essa postura que o design pode atuar e contribuir para a construção coletiva de um espaço urbano mais democrático.

Já em 1961, Jacobs criticava os fundamentos do planejamento e da reurbanização (Jacobs, 2000) baseados em princípios e objetivos modernos ortodoxos. Convencida que as cidades são um imenso laboratório de desenho e construção, sugere que especialistas do planejamento urbano observem os usos cotidianos que os cidadãos fazem dos espaços urbanos. Embora analise aspectos concretos como as quadras e os prédios em termos de qualidades estruturais e de concentração, seu foco é nas pessoas e, em particular, na diversidade humana que essas construções podem abrigar e ampliar. Considera que a mera aplicação de teorias prontas acaba por expropriar e até expulsar pessoas e comunidades, isto é, por saquear as cidades. O bairro do Rio Comprido, por exemplo, de que falamos no capítulo anterior, foi cortado por um enorme viaduto que gerou uma cicatriz urbana e modificou completamente a dinâmica do lugar. Jacobs defende, portanto, a diversidade das práticas e a combinação de usos como meio capaz de resistir a esses processos e garantir a vitalidade urbana.

Também nessa época, Lefebvre (1968) considerava que a cidade assumia o papel de grande laboratório do ser humano, para sua reflexão teórica e ação prática, sendo o processo de industrialização aquele que mais induziu a urbanização desenfreada e produtora de espaços cheios de dualidades e contradições. Para o autor, a cidade é “obra” dos cidadãos, uma produção contínua definida por suas condições históricas e que, portanto, muda junto com a composição da sociedade. Por um lado, a pretensão de apreensão da totalidade e síntese da cidade por parte de um urbanismo racionalista reduz os encontros e confrontos dos diferentes modos de vida que constituem o “urbano”. Por outro, o neocapitalismo e sua lógica economicista tentam

colocar ordem na confusão caótica da cidade, fazendo prevalecer o valor de troca sobre o valor de uso, sob uma estratégia de classe que expulsa a classe trabalhadora dos centros de decisão e concentra cada vez mais o poder e os privilégios. Diante desse quadro, Lefebvre considera que uma ciência da cidade não é a soma de conhecimentos fragmentados das ciências parcelares e ainda menos a sua subordinação a uma finalidade no seio de uma estratégia política unificada. O direito à cidade que ele defende é um direito à vida urbana em sua plenitude de encontros, usos e ritmos; deve ser meio e objetivo para uma revolução urbana cuja estratégia se opõe à dominação, devolvendo aos cidadãos segregados o lugar de sujeitos do espaço-tempo que habitam.

Mais recentemente, Harvey (2014) retomou alguns argumentos de Lefebvre para apontar que a ideia de direito à cidade surge das ruas como um “grito de socorro” de pessoas oprimidas pela acumulação de excedentes de produção características do desenvolvimento do capitalismo com consequências muito específicas no espaço urbano. A “produção capitalista do espaço” (Harvey, 2014) priorizou os interesses econômicos às necessidades humanas e, por meio de processos de desapropriação, privatização e gentrificação sem participação cidadã, gerou um espaço caracterizado por concentração de pobreza e exclusão social, além de imensa degradação ambiental. Sem desdenhar o papel do Estado, Harvey afirma que reivindicar o direito à cidade é reivindicar algum tipo de poder coletivo sobre os processos de urbanização, sobre o modo como nossas cidades são feitas e refeitas. Nesse sentido, reconhece as multiplicidades de práticas urbanas como alternativas possíveis mas também, a partir de episódios recentes como o Occupy Wall Street nos EUA e os conflitos pré-olímpicos em Londres, ambos em 2011, aponta o potencial revolucionário dos movimentos sociais em suas lutas urbanas.

Voltando ao tipo de projeto de cidade citado anteriormente, trazemos críticas também ao Planejamento Estratégico, que importa um modelo empresarial, guiado por uma competitividade urbana dos mercados financeiros internacionais. Em resposta ao aumento da população e às transformações das cidades, operações urbanas foram implementadas de forma homogeneizante, sem considerar as especificidades locais. Projetos de revitalização e requalificação recentes estão associados a um tipo de planejamento que acaba por intensificar as desigualdades sociais e a produção de um território excludente. Entre seus *modus operandi*, estão as parcerias público-privadas que, com o objetivo de recuperar espaços urbanos tidos como degradados transformando-os em lugares de consumo, atraem classes com maior poder aquisitivo e excluem a população de baixa renda (Magnani, 2002).

De acordo com Carlos Vainer (2000), esse tipo de projeto é apropriado por interesses

empresariais globalizados e trata a cidade como “mercadoria”, “empresa” e “pátria”. Um de seus instrumentos é a institucionalização da parceria público privada (PPP) que, embora seja apresentada como forma de participação nas políticas públicas, constitui a seu ver um processo autoritário de “democracia direta da burguesia” (Vainer, 2000). O modelo estratégico parte da crítica ao urbanismo modernista baseado num modelo racional e funcional de ordenamento, mas acaba por empresariar a cidade, subordinando-a às lógicas do mercado baseadas na eficácia, produtividade e competitividade. Em suma, mais uma vez, vemos aqui o valor de uso sendo subordinado ao valor de troca, como já apontava Lefebvre. Vainer ressalta ainda que esse modelo reduz as questões da cidade a problemas de natureza gerencial enquanto nega o espaço político e o exercício da cidadania na medida em que seus processos visam a eliminação dos conflitos por meio da produção de consensos, isto é, uma despolitização planejada da cidade.

A participação cidadã em nosso país ganhou lugar em agendas de governo em um período muito recente, em meados da década de 1980. Nesse momento, a ditadura deu lugar a uma transição democrática, garantida pela promulgação da Carta Constitucional (1988), a “Constituição cidadã”, que marcou o processo de redemocratização e inaugurou um novo arcabouço jurídico-institucional no país, contendo inúmeros dispositivos para assegurar a participação popular na gestão pública. As primeiras administrações municipais do Partido dos Trabalhadores (PT) em São Paulo e em Porto Alegre no início dos anos 90 foram marcadas pela abertura da gestão aos cidadãos, adotando modelos como o orçamento participativo, mecanismo em que a população é convocada a opinar nas diretrizes orçamentárias, em assembleias abertas. Em 2001, foi implementado o Estatuto das Cidades, visando ampliar o alcance dos instrumentos de participação popular e criado o Ministério das Cidades, com atribuições específicas para combater as desigualdades nos centros urbanos. Apesar dos esforços referidos no que se refere à correção de injustiças históricas e prescrição de instrumentos de participação popular, as fragilidades das políticas participativas implementadas evidenciam-se, mostrando que esses processos foram se tornando meramente legitimadores do poder público, práticas normativas e homogeneizantes, sem real participação popular.⁸

Sobre os Planos Diretores Participativos, por exemplo, Flávio Villaça (2005) utiliza a experiência paulistana para analisar os processos de elaboração de conteúdo e debates públicos

⁸ Esse parágrafo foi construído a partir do artigo (Institutioning, infrastructuring, and autonomy in the street realm of Rio de Janeiro) escrito coletivamente, porém não publicado, por alguns integrantes do Projeto de Extensão Rio Capital da Arquitetura 2020 - Práticas para cidades possíveis (sobre o qual falarei mais adiante): Barbara Szanieki, Clara Meliande, Caio Calafate, Flávia Secioso, Gabriel Schvarsberg, Mariana Costard e Paula Camargo.

que se aplicam a grande parte das cidades brasileiras. Ele fala da “ilusão da participação popular” em contextos de extrema desigualdade de poder político entre as classes sociais, em que a pressão sobre o poder político para a tomada de decisões de interesse coletivo se restringe às classes dominantes que sempre fizeram parte dos processos. A maioria da população, de classes desfavorecidas, não encontra seus interesses e problemas nas pautas dos planos, o que gera desinteresse e se soma à falta de capacidade de pressão política sobre os governantes – mecanismos que vão além dos debates públicos formais. Apesar de reconhecer a utilidade e importância do aprimoramento democrático no debate público através do acúmulo de experiência sobre os mecanismos de participação, tais planos estão longe de serem de fato democráticos, já que estão restritos a uma parcela muito pequena da população constituída pelas classes média e alta. A ideia de participação social acaba por conferir aparência democrática com toque de igualdade e justiça às decisões políticas tomadas sob um jogo totalmente desequilibrado de pressões.

Para além da crítica ao projeto de cidade, nos interessa refletir sobre a concepção de modernidade que direcionou a criação de mundos e modos de vida. Inspiradas por uma perspectiva do sul global, desejamos contribuir com uma experiência de conhecimento situado, porém sem incentivar uma polarização entre Norte e Sul, mas a constituição de ambos numa relação em que não caiba subalternidade. Um “sul” que não seja “sub”⁹ (Szaniecki et al, 2018).

Um dos maiores condutores dessa hierarquização dos seres e das nações – que continuamente reduzem o Sul ao “sub” – é a noção de desenvolvimento. Segundo Acosta (2016), o “discurso sobre o ‘desenvolvimento’ estabeleceu – e consolidou – uma estrutura de dominação dicotômica: desenvolvido-subdesenvolvido, pobre-rico, avançado-atrasado, civilizado-selvagem, centro-periferia”. E complementa: “Inventou-se o Terceiro Mundo e seus membros foram instrumentalizados qual peões no xadrez da geopolítica internacional. Uns e outros, direitas e esquerdas, estabelecendo diversas especificidades e diferenças, assumiram o desafio de alcançar o desenvolvimento” (Acosta, 2016).

Nesse mesmo sentido, Arturo Escobar (2017) afirma que uma crise dessa lógica dualista é necessária à manutenção e expansão de formas hegemônicas de conhecimento. Ele reconhece a transição em andamento e a necessidade de se orientar esse processo para uma lógica relacional, conectada com as transformações da vida e de rejeitar o racionalismo que produz um mundo de “pensamento único” em prol de uma ontologia em que os humanos o constituem,

⁹ Essa ideia foi apresentada e desenvolvida no nosso artigo “Design, development and the challenge of autonomy”, de Szaniecki, Barbara; Ventura, Liana e Costard, Mariana, em *Strategic Design Research Journal*, 2018.

não como objetos e sim como sujeitos autônomos. Segundo o autor, debates sobre decrescimento proliferam nos países do Norte, em geral associado aos termos comunalização, *commons* ou comuns, enquanto “debates sobre o pós-desenvolvimentismo e as alternativas ao desenvolvimentismo ganharam força na América Latina da última década em conexão com a onda de regimes progressistas que se iniciaram em finais de 1990” (Escobar, 2017, p. 168).

Algumas dessas alternativas ganham no contexto latinoamericano o nome de *Buen Vivir*. Remontando às ontologias indígenas, elas valorizam os conceitos de dignidade, justiça social e biocentrismo em detrimento de objetivos econômicos guiados por um suposto progresso. Nesse sentido, se apresentam como projeto político-cultural que visam a realização de um bem-estar comum por meio da construção coletiva de novos modos de vida (Escobar, 2017), rumo à comunhão entre humanidade e natureza e à construção de sociedades solidárias e sustentáveis. No entanto, não devem ser tomadas como modelos a seguir, o que cristalizaria a concepção de um Bem Viver em sua pluralidade.

Mesmo as teorias críticas dos anos 60 – Acosta menciona o estruturalismo e a teoria da dependência – não chegaram a desmontar a ideia convencional de desenvolvimento entendido como progresso linear que se expressa em taxas de crescimento econômico. E assim chegamos por caminhos tortuosos, após um final de século 20 sob governos autoritários, a um início de século 21 promissor com a chegada de governos progressistas na América Latina. Essa abertura se deu pela pressão dos movimentos sociais e pela própria incorporação de outros modos de pensar e de fazer que procuram tensionar os paradigmas desenvolvimentistas: o Bem Viver contribui com suas práticas para essa caminhada.

Inspirado por essa noção, Escobar (2017) traz a discussão para o campo do design, com interesse por abordagens que busquem contribuir para as transições culturais e ecológicas necessárias ao enfrentamento das crises do clima, dos alimentos, da energia, da pobreza e dos significados. Para além de uma perspectiva crítica, propõe o direcionamento para um design relacional e engajado com as lutas sociais de comunidades em defesa de sua autonomia de seus mundos-vida, configurando o que ele chama de design para o pluriverso, de que já falamos anteriormente.

Esse panorama crítico apresenta concepções e práticas de “projeto de cidade” que, além de homogeneizantes e excludentes, restringem o espaço político e o exercício da cidadania, e estão associadas a uma postura de exploração descontrolada e predatória do território e seus recursos ambientais, acompanhadas da manutenção de um estilo de vida consumista e individualista que apenas reforça essa degradação. Contudo, para além da análise crítica do papel do capital global e do Estado nacional nesses processos, encontramos indicações de que,

nas práticas cotidianas e nas lutas urbanas, existem possibilidades de reivindicação de uma democracia das diferenças por meio da criação coletiva da cidade. Inclusive, existem muitas iniciativas, projetos e experiências de planejamento insurgente, que buscam aumentar a participação social nesses processos e foram inspiração para muitas reflexões e ações, mas que não tiveram espaço de análise crítica aqui nesta tese. É neste urbano que procuramos abrir brechas para uma atuação por meio do design, na tentativa de transformar as cidades contemporâneas em mais acolhedoras do dissenso e, nesse sentido, mais pluriversais. Esses processos demandam uma abordagem inter e transdisciplinar, em que o design pode estar incluído, abrangendo diversos níveis de atuação.

Práticas para cidades possíveis: um experimento crítico

Um experimento que teve como proposta problematizar esse modelo de projeto de cidade a partir das suas práticas aconteceu em âmbito de pesquisa acadêmica coletiva: o Projeto de Extensão Rio Capital da Arquitetura 2020¹⁰, vinculado ao título que a cidade do Rio de Janeiro receberia em 2020, de primeira Capital Mundial da Arquitetura, oferecido pela Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura (UNESCO), e ao Congresso Mundial da União Internacional dos Arquitetos (UIA 2020), que aconteceria no mesmo ano. Chamado “Práticas para cidades possíveis”, o projeto tinha o intuito de contribuir para o ambiente crítico do evento e aproveitar sua visibilidade para recolocar questões urbanas no debate público.

Com o compromisso de realizar oficinas abertas ao público e gerar visibilidades da cidade, o projeto buscou dar foco a arquiteturas, urbanismos, espaços e acontecimentos urbanos para além dos monumentos e referenciais da chancela do conhecimento técnico e dos padrões hegemônicos dando visibilidade à inventividade, diversidade, resistência e capacidade de transformação positiva das próprias condições de vida na cidade por seus habitantes, o que costuma ser negligenciado pelo projeto oficial de cidade. A partir desse interesse, fizemos um mapeamento coletivo de práticas de cidade que entendemos como produtoras ou transformadoras dos espaços urbanos, cada um trazendo ideias/exemplos de seu próprio território e compartilhando com o grupo. Em seguida, buscando meios de dar visibilidade a

¹⁰ A equipe é coordenada pelo professor e coordenador da Arquitetura da Esdi-Uerj, Gabriel Schvarsberg, e composta por professores, pesquisadores, estudantes de graduação e pós-graduação dos cursos de Design e de Arquitetura e Urbanismo da Esdi/Uerj e da Universidade Santa Úrsula, em parceria com o Cento Carioca de Design.

essas práticas muitas vezes invisíveis, escolhemos o formato de cartão postal como suporte expositivo de representações desses outros modos de vida. Esse processo se desenrolou ao longo de várias semanas e de muitos encontros coletivos para discutir sobre o significado e relevância dessas práticas enquanto produtoras das cidades, enquanto também desenhamos o formato dos encontros abertos que seguiriam o nosso planejamento.

A primeira oficina foi realizada em setembro de 2019 no evento Uerj sem Muros, promovido pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Através de uma exposição interativa, apresentamos os resultados do mapeamento com os cartões-postais pendurados em uma grande rede de fios, montada acima do traçado do mapa da região metropolitana do Rio de Janeiro. Em uma dinâmica lúdica, os participantes foram envolvidos nos ritmos das cidades para provocar um estado de atenção e depois convidados a interagir com esta grande malha e as pessoas ali presentes. Com a manipulação destes elementos configurados como peças de um jogo, os participantes foram incitados a fazer associações e conexões entre as práticas de cidade, conversando sobre seus significados, sugerindo outras possibilidades. No turno da manhã, também fizeram uma caminhada pela Uerj em busca de novas práticas. Tiveram ainda que nomear essas relações em palavras como: território; tradição; favela; ocupação; contato; criatividade a partir da necessidade; disputa; medo; conforto; voz; adaptação; resistência; apropriação; itinerância.

Figura 10 – Primeira oficina realizada no Uerj sem Muros.



Fonte: fotos da autora, 2019.

A segunda oficina foi promovida como parte do Seminário Entremeios: Autonomia e Design, realizado pelo Laboratório de Design e Antropologia (LaDA/ESDI) em outubro de 2019, com o objetivo de discutir os desafios contemporâneos para grupos e pessoas que praticam atividades e ações nas ruas do Rio de Janeiro. Em formato de roda de conversa, dispomos um grande papel kraft no chão e nos sentamos ao redor dele, onde sugerimos que as pessoas fizessem registros (anotações, desenhos) e os participantes colocassem seus “fragmentos” (algo material que se relacionasse com suas práticas) solicitados previamente. A oficina teve início com as falas de três praticantes convidados e outros participantes inscritos, visando o compartilhamento das experiências das práticas cotidianas vividas por cada um deles. Valdenise é gari da Comlurb que transforma lixões em praças; Jacqueline é artista circense que se apresenta nos transportes públicos e nos sinais; Rafael é ativista que promove atividades culturais e esportivas para além das fronteiras de sua comunidade, o Morro do Querosene. Seguiu-se com um debate a fim de fazer emergir questões relacionadas às práticas apresentadas, aos desafios e impasses enfrentados, às possíveis ações para se sustentarem, além de como a cidade – cidadãos e poderes públicos e privados – vêm respondendo a estas práticas. À medida que a discussão avançava, fragmentos das falas, desenhos, observações e palavras-chave foram registradas, abordando as desigualdades de acesso e direitos no projeto oficial dos espaços urbanos. Ressoaram falas como “a crise é branca, o negro sempre teve que se virar”; ou “não cooptar a ideia de autonomia para a lógica liberal, não depender do Estado mas cobrar pela ação dele” ou ainda, “o que é ser uma mulher negra trabalhando na rua?”

Figura 11 – Segunda oficina realizada no Entremeios.



Fonte: fotos da autora, 2019.

Lidamos com iniciativas e eventos que ocupam e produzem o espaço público que percebemos e apreciamos na cidade do Rio de Janeiro, que se constituem em uma relação tensa com o poder público, raramente são formalizadas e, por esse motivo, são ao mesmo tempo potentes e vulneráveis. No caso das práticas mapeadas e de acordo com as falas de nossos convidados na segunda oficina, a efemeridade e precariedade de seus agenciamentos com as instituições tradicionais dos poderes públicos (universidade, prefeitura, Comlurb) não garantem qualquer tipo de proteção, desafio para que a continuidade das práticas não recaia na personalidade. O projeto de extensão foi renovado e tem outros desdobramentos até hoje, mas eu deixei de acompanhar. As questões que levantamos coletivamente fazem parte desse modo de pesquisa que abre novas perguntas a partir das discussões e trocas, para que possam se desdobrar em outros caminhos possíveis. Essas questões pertencem a este momento da atividade e coloco aqui porque ressoou na minha pesquisa de forma indireta, não necessariamente como questões que fosse perseguir ao longo deste percurso: Como potencializar essas práticas, que reconhecemos como essenciais aos modos de ser da cidade do Rio de Janeiro, por meio de ações de Codesign e Design Participativo? Como sair da dicotomia formal *versus* informal? Através do diálogo e institucionalização (*institutioning*) junto ao poder público? Através do fortalecimento das redes (*infrastructuring*) de produção sociocultural? Buscamos autonomia dos envolvidos nos processos? O que significa essa autonomia?

2.2 A experiência do Plano Metropolitano e os desafios da participação

Como falado na seção anterior, os modelos tradicionais de projeto de cidade reproduzem, em sua maioria, modos impositivos, homogeneizantes e empresariais que acabam por intensificar as desigualdades sociais e produzir territórios excludentes. A participação cidadã ganhou lugar em agendas governamentais com a Constituição de 1988 e com o Estatuto das Cidades, levando essa preocupação para os Planos Diretores das cidades e metrópoles brasileiras. Porém, como observado por Flávio Villaça (2005), a tomada de decisões de interesse coletivo acaba restrita às classes dominantes. Neste item, vamos falar sobre uma experiência que me permitiu acompanhar de perto os desafios da participação nesse tipo de projeto: o processo de elaboração do Plano Estratégico de Desenvolvimento Urbano Integrado da Região Metropolitana do Rio de Janeiro, a partir da criação da Câmara Metropolitana de Integração Governamental, desde seu início, em 2016. Eu já estava envolvida com as questões das cidades em experimentos de nível mais local e fiquei interessada em pensar nas possibilidades de atuação com design participativo em escalas mais distantes e sistêmicas de pensamento e projeto do território urbano. O Plano se insere naquele tipo de projeto de cidade abordado no capítulo anterior, mas com o esforço declarado de se pretender participativo.

A Câmara Metropolitana de Integração Governamental foi instituída em agosto de 2014 como órgão integrante da estrutura organizacional do Governo do Estado do Rio de Janeiro (Governo Pezão), sob a direção executiva do arquiteto urbanista Vicente Loureiro, com a finalidade de promover integração e estabelecer as condições de governança para deliberar sobre assuntos de interesse comum entre os 21 municípios da região, além de elaborar e implementar o Plano Metropolitano. Segundo o Resumo Executivo do PEDUI/RMRJ (2018), desde a extinção da FUNDREM (Fundação para o Desenvolvimento da Região Metropolitana do Rio de Janeiro, criada em 1974), em 1989, não houve um planejamento integrado e articulador no território metropolitano. Vinte e cinco anos depois, a criação da Câmara Metropolitana foi encarada como uma “retomada da governança metropolitana”, assumindo o debate sobre funções públicas de interesse comum como o ordenamento do território em processo de expansão, os serviços de saneamento, a mobilidade urbana, a resiliência ambiental, além da implantação de serviços de comunicação digital.

Para a elaboração do Plano, chamado de “Modelar a MetrÓpole”, o Governo do Estado lançou um Termo de Referência pautado por três eixos principais (Reconfiguração Espacial e Centralidades; Expansão Econômica; Valorização do Patrimônio Natural e Cultural) e três eixos setoriais (Mobilidade; Habitação e Equipamentos Sociais; Saneamento e Resiliência

Ambiental), incorporando posteriormente um eixo transversal de Gestão Pública. O Plano contou com financiamento do Banco Mundial e foi elaborado pelo consórcio vencedor formado pela Quanta Consultoria e o escritório Jaime Lerner Arquitetos Associados, ao longo de 2 anos de trabalho (2016 a 2018).

A metodologia de elaboração do Plano se pretende participativa, tendo buscado envolver diversas instâncias do governo, mas também do setor produtivo e da sociedade civil em um “esforço permanente de cooperação, articulação e diálogo” (PEDUI/ RMRJ, 2018, p.19.). Foram estabelecidas diferentes dimensões de participação ao longo das etapas de elaboração do Plano: Diagnóstico e Visão de Futuro; Cenários; Programas de Ações Prioritárias e Instrumentos de Implementação; e Plano Integrado; com o objetivo de “agregar diversidade, adensamento e legitimidade aos conteúdos produzidos”. Observaram-se desafios adicionais às atividades de engajamento e participação advindos do cenário político de crise institucional e econômica no Rio de Janeiro, eleições municipais, além do contexto polarizado no país que “colocava em dúvida todo e qualquer processo dialogal e participativo”.

Os encontros reuniram algumas milhares de pessoas em oficinas, grupos de discussão, seminários, reuniões ampliadas e audiências públicas, acompanhada dos meios digitais – site, boletins quinzenais, *Twitter* e *Facebook*. Foram estabelecidos três formatos de participação, descritos a seguir. O primeiro, de caráter continuado e validador, integra a composição do Conselho Geral do Plano Metropolitano, composto por 172 participantes, entre representantes individuais e institucionais, reunidos em quatro oportunidades para acompanhamento de todas as etapas do Plano. Além dele, foram estabelecidos o Comitê Municipalista Metropolitano e o Comitê Estadual Metropolitano (com representantes governamentais), que se reuniram em seis ocasiões. O segundo foi constituído por oficinas regionais e temáticas, grupos de discussão e reuniões por segmento, com a contribuição de uma rede de atores envolvidos diretamente com os temas estruturantes dos eixos citados anteriormente. Todos os municípios receberam ao menos uma atividade. A terceira etapa foi a realização da Primeira Conferência da Região Metropolitana do Rio de Janeiro, precedida por 10 pré-conferências regionalizadas, com a presença de mais de 600 participantes. Nessa oportunidade foram votadas as ações prioritárias do Plano e eleitas as pessoas que irão compor o Fórum de Acompanhamento do Plano Metropolitano.

No papel de pesquisadora, tive a oportunidade de participar de diversas reuniões internas da Câmara Metropolitana, assim como de acompanhar algumas oficinas, reuniões setoriais e seminários. Os temas abordados são variados, mas me interessa aqui observar o nível de participação no processo, que participantes são esses, como são escolhidos, qual o nível de

aprofundamento sobre as questões e as margens para questionamentos e novas proposições. De um modo geral, entendo que as escolhas foram feitas por representatividade de poderes em um sistema de democracia indireta, com pequena abertura para a população de um modo geral. Acompanhei algumas conversas e o esforço de se tentar equilibrar esses convites para uma participação plural, estendendo a personalidades reconhecidamente importantes para o campo, independente de instituições e não apenas da sociedade civil organizada. Mas percebo também que, nos momentos em que se pretende envolver a população, a resposta de engajamento encontrada não é satisfatória, pois exige um trabalho de construir relações que requer um tempo ampliado, o que talvez não seja viável em projetos/processos com essa escala.

Sobre as ferramentas utilizadas nas oficinas e encontros, destaco algumas reconhecidas pela área do design ou com proximidade. A “*Charrette Metropolitana*” (desenvolvida pela Takeda *Charrette System*) foi um workshop colaborativo com o objetivo de subsidiar o Plano (anterior ao seu início), reunindo especialistas, secretários municipais, participantes do Governo do Estado, sociedade civil e concessionárias de serviços públicos. Também conhecida como “*Inquiry by design*”, é uma ferramenta de mediação entre a comunidade e os técnicos. Em dois dias de trabalho concentrado, foram levantadas questões e ideias para a formulação de propostas que pudessem dar suporte às decisões governamentais. Em paralelo ao desenvolvimento do Plano, a Câmara também realizou o levantamento cartográfico das cidades (nesse caso, o sentido de cartografia é aquele da geografia, da representação precisa dos aspectos ambientais de um território, diferente do uso da cartografia como método, abordado anteriormente) e a construção de um sistema de informações, através do Programa e-Metrópole, resultando no que chamaram de Política Metropolitana de Cartografia e Informação. Nesse contexto, foi realizado o Segundo Encontro de Secretários, com um workshop de “*Design Thinking*” sobre Desempenho e Eficiência Tributária nos municípios da RMRJ. A equipe da empresa SAP promoveu as dinâmicas baseadas nas etapas de “observar” os problemas (com o uso de “personas” e suas “jornadas”); depois “pensar” em soluções para os problemas prioritários através da “geração de ideias” e da matriz de priorização entre a “viabilidade” e o “valor para o cidadão”; e então “fazer” através da criação de “protótipos” para testar as ideias. Os grupos foram divididos por temas e utilizaram recursos visuais, como post-its, mapas mentais, encenações e cartazes com colagens.

Figura 12 – Registros das oficinas, retiradas de publicações da Câmara Metropolitana (continua).

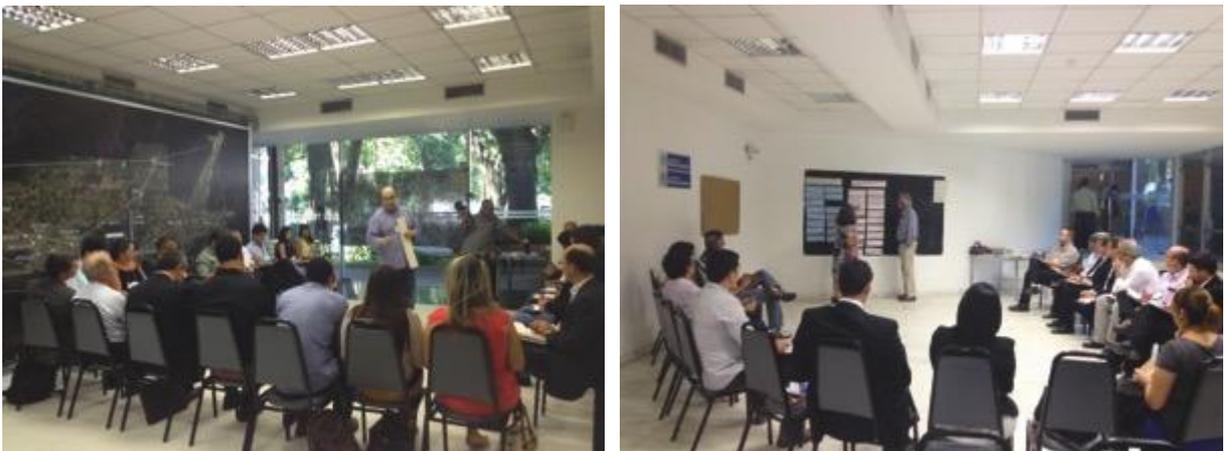


Fonte: arquivo da autora, 2017-2018.

Outros encontros que pude acompanhar também fizeram uso de ferramentas visuais para promover o diálogo. Os resultados do workshop realizado com os secretários foram expostos em outra reunião no Palácio Guanabara, mas contou também com nova dinâmica de grupos para levantamento de informações. Através de dez perguntas fechadas e seis abertas, foi

levantada grande diversidade de respostas, com especificidades de cada município, reforçando as muitas diferenças de cenários na RMRJ. Em outra situação, a primeira oficina do Modelar a Metrópole foi realizada em parceria com a Casa Fluminense e facilitação da Carioteca, através de uma dinâmica de *brainstorming* iniciada com a pergunta: “O que é indispensável na cidade metropolitana em 2020?”. Os participantes foram divididos em grupos e registraram suas ideias em post-its, fazendo uma apresentação para o grupo todo ao final. O encontro também contou com o registro de “pensamento visual” (ou “*visual thinking*”). A oficina seguinte, que teve um número maior de participantes e maior tempo disponível, dividiu os grupos por segmentos para tratar de temas específicos. Partiu da mesma pergunta anterior, mas com foco no segmento do grupo em questão (sociedade civil; poder público; concessionárias e empresários; academia). Depois avançou em um agrupamento por temas e classificação entre prioridades, inovações e necessidades; para então escolher uma visão compartilhada e desenvolver este caminho de modo mais detalhado, entre justificativas, síntese, medidas e ações necessárias, etapas e responsáveis, colaborações para essa solução, além da indicação de outras inspirações, estudos e projetos. Enquanto na primeira oficina a abordagem pareceu ter ocorrido de forma superficial, na segunda houve um esforço para aprofundamento das questões e de como fazer, através do detalhamento por metodologia projetual.

Figura 13 – Oficinas do Plano Metropolitano (continua).





Legenda: Encontro de apresentação de resultados da oficina com secretários; dinâmicas da segunda oficina do Modelar a MetrÓpole; “visual thinking” da primeira Oficina do Modelar a MetrÓpole.
Fonte: arquivo da autora, 2017-2018.

Percebeu-se a abertura da equipe e disponibilidade dos participantes para testar e experimentar diferentes ferramentas participativas, com que o design pode contribuir. Me parece que as dinâmicas utilizadas conseguiram envolver as pessoas de forma lúdica e interativa e gerar conversas estimulantes para reuniões longas que poderiam ser cansativas em outro formato. Dessa forma, o design assume um papel de ferramenta mediadora para gerar consensos compartilhados, estimulando habilidades que muitas vezes as pessoas não estão acostumadas a trabalhar e gerando resultados visuais que tornam mais tangíveis as questões abordadas e ideias

levantadas. No entanto, tenho dúvidas quanto ao nível de aprofundamento das questões e relevância para o desenvolvimento do Plano e outros projetos dessa escala. As questões levantadas me parecem ser previamente conhecidas, portanto óbvias, assim como suas possíveis soluções e encaminhamentos. Não sei se tais dinâmicas contribuem de fato para gerar controvérsias que tornariam as discussões mais interessantes e produtivas. Ou se conseguem buscar saídas para os verdadeiros entraves na condução e execução daquilo que foi planejado: os diversos e complexos interesses políticos envolvidos nessa trama.

Isso levanta outro ponto sobre a relevância do próprio Plano ou projeto, pois não faltam boas ideias e soluções, o difícil é executá-las - sobre isso, Maricato fala em seu texto “As ideias fora do lugar e o lugar fora das ideias – Planejamento Urbano no Brasil”, que “não é por falta de Planos Urbanísticos que as cidades brasileiras apresentam problemas graves”, nem “devido à má qualidade desses planos, mas porque seu crescimento se faz ao largo dos planos aprovados nas Câmaras Municipais, que seguem interesses tradicionais da política local e grupos específicos ligados ao governo de plantão” (Maricato, 2013).

Portanto, as observações aqui relatadas trazem alguns desafios relativos tanto à participação nos projetos de cidade, como à contribuição do design nesse processo. Sobre o primeiro ponto, me interessa indagar até que ponto esses encontros participativos, que já são bastante restritos a uma parcela muito reduzida da população interessada, permitem de fato interferir na formulação do Plano. Se a própria metodologia é conduzida no sentido de gerar consensos, talvez o papel seja apenas de validação - como apontou Vainer (2000) ao detalhar o processo de “produção planejada do consenso” do Plano Estratégico da Cidade do Rio de Janeiro. Ou, como também pontuou Villaça (2005) ao falar sobre a experiência paulistana, a pressão sobre o poder político para a tomada de decisões de interesse coletivo permanece restrita às classes dominantes que sempre fizeram parte dos processos, através de mecanismos que vão além dos debates públicos formais.

Sei que a intenção dessa gestão era promover melhorias e equidade através do processo participativo, mas talvez não tenha previsto as dimensões de dificuldade que encontraria, além de ter contado com ferramentas que ainda não dão conta dessa complexidade. E mesmo que conseguissem gerar controvérsias e discussões em torno delas e saídas possíveis, conseguiriam levar isso adiante para implementação e execução? Sobre o papel do design, não tenho respostas de como deve ser, mas tenho tentado discutir ao longo deste documento alguns caminhos possíveis. Acho que essa experiência reforça a necessidade de se politizar o campo e explorar seu caráter pedagógico, de se perceber profundamente as questões e interesses envolvidos e ultrapassar seu uso enquanto ferramenta de mediação, buscando uma atuação transversal e

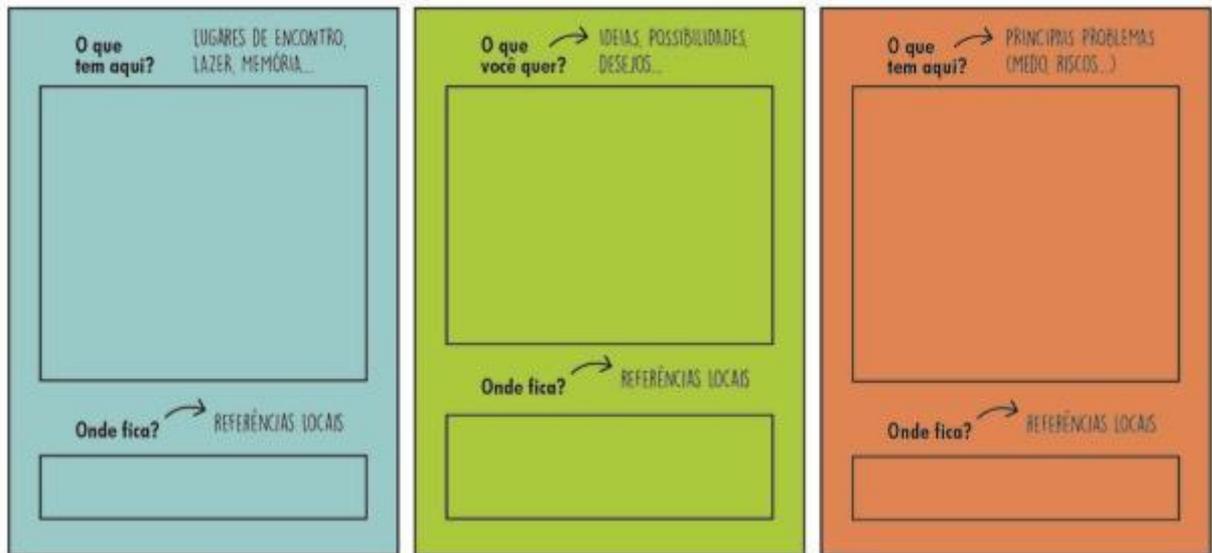
articuladora, além da criação de instrumentos que deem suporte a essa atividade.

Cartografia participativa na Rocinha

Outra experiência, mas com questões similares, vem complementar tais reflexões, realizada em outubro de 2019. Nela, minha participação foi mais curta no tempo, mas mais direta pois desenhamos e aplicamos uma atividade com o público participante. A convite dos arquitetos Guto Santos (mesmo parceiro do Baixo Rio) e Luiz Carlos Toledo (arquiteto responsável pelo Plano Diretor Participativo da Rocinha, da Casa de Estudos Urbanos e parceiro no experimento da disciplina de Design de Serviços) ao LaDA, fomos participar de uma oficina de projeto na Rocinha. Entendo que esse convite foi feito na intenção e buscar a contribuição do design conjugado com a antropologia para pensar o espaço urbano, o que o LaDA tem feito em algumas de suas pesquisas. “Caminho das Águas” foi o nome dado a esse encontro que teve o objetivo de produzir e discutir ideias para a recuperação dos talwegues da região, evitando sua ocupação desordenada e buscando saídas para os problemas de saneamento. Ambos os profissionais estavam então trabalhando na Secretaria de Infraestrutura do Governo do Estado do Rio de Janeiro e foram incumbidos da tarefa de realizar o projeto, que alguns já diziam ser de um parque linear. Com a intenção de tornar o processo participativo e melhor entender as questões do lugar, assim como as necessidades da comunidade e as oportunidades existentes, decidiram fazer essa oficina, buscando reunir um grupo heterogêneo de participantes, entre atores locais, técnicos e pesquisadores de áreas diversas.

O tempo era curto e, após uma única reunião para entender o contexto, eu e minha colega Flávia Seccioso elaboramos uma dinâmica de cartografia coletiva para realizar durante um dia de atividade, tentando articular com o restante da programação pretendida. Já havia a previsão de fazer uma caminhada coletiva pelo percurso do talwegue (leito do rio) em questão, então incorporamos um material para utilizar ao longo desse trajeto, em que se fariam registros para depois utilizar no mapeamento. Montamos um conjunto de cartões com questões que julgamos ser importantes na observação e posterior discussão. Os cartões eram de formato pequeno e foram agrupados e amarrados como um bloquinho, para caber na palma da mão e facilitar o manuseio durante o deslocamento. No momento da cartografia, poderiam ser recortados e colados nos mapas. Dividimos em cores de acordo com os diferentes tipos de questões, a saber:

Figura 14 – Cartas elaboradas para oficina.



Fonte: arquivo da autora, 2019.

No dia do evento, nos reunimos na Rocinha para abertura com as falas iniciais, que contaram com a apresentação do “Programa Comunidade Cidade”, com diagnóstico sobre a Rocinha para as questões de saneamento, mobilidade, habitação, resíduos sólidos e equipamentos, além do detalhamento das ações previstas na comunidade, incluindo esboços para os projetos em que trataríamos na oficina. Na conversa prévia, entendemos que seria um contexto inicial de projeto, mas naquele momento percebemos que já estava avançado. A oficina perdeu um pouco o sentido mas, ainda assim, partimos para a caminhada e mantivemos a programação.

Subimos então com as vans e descemos andando entre as vielas e becos, sempre acompanhados de moradores responsáveis por fazer a comunicação com o tráfico para autorizar a nossa passagem. O percurso de reconhecimento do terreno durou cerca de duas horas e pudemos observar o caminho das águas, problemas de esgoto, muitas fezes de animais e algumas concentrações graves de lixo, que provocavam insalubridade. Mas conhecemos também diversos “ativos” da comunidade, como alguns pontos importantes para a memória local (poço de Tuia, casa de estuque), o cuidado com as casas e lugares de encontro (como o Lajão).

Figura 15 – Caminhada na Rocinha.



Fonte: fotos da autora, 2019.

Após o intervalo para o almoço, iniciamos a cartografia participativa, que teve uma dinâmica¹¹ de rotatividade entre mapas temáticos, divididos entre grupos heterogêneos. Como não queríamos grupos muitos grandes, para que todos pudessem participar das discussões, tivemos que fazer dois grandes grupos, dividimos entre 3 temas, totalizando 6 subgrupos, que contou com 6 mapas em formato A1. Os temas foram definidos a partir de categorias definidas pelo Guto¹²: “Vida” (aborda as dinâmicas e potencialidades programáticas da cultura nos espaços do lugar de abordagem, que podem ser físicos ou abstratos; “Sítio” (suporte biofísico, vegetação, clima, caminhos das águas, topografia, solo, etc.); “Técnica” (características e potencialidades construtivas, da materialidade física - vãos, apoios, esforços, tamanhos e posições relativas, etc.). Cada grupo ficou 15 minutos em cada mapa, percorrendo todos os

¹¹ A dinâmica foi inspirada no trabalho dos Iconoclassistas e seu “Manual de Mapeo Colectivo” (2013).

¹² Tais categorias são explicadas por ele em sua dissertação mestrado (Santos Filho, 2019).

temas e marcando aspectos observados relativos àquele tema, com o uso de canetas, fizeram desenhos e escritos, mas também contaram com as anotações dos cartões e com ícones que colocamos à disposição. No final das rodadas, abrimos para o grupo completo compartilhar as principais impressões. As categorias sugeridas não foram bem compreendidas pelos participantes e as informações se repetiram um pouco em cada mapa. Como organizadoras da oficina de cartografia, tínhamos outras intenções iniciais, mas incorporamos as classificações sugeridas, além de algumas necessidades da engenharia ambiental e outras ideias, desejos e necessidades imprevistas que surgiram no dia da atividade. Trabalhar coletivamente é também saber ceder e negociar. Alguns dos mapas produzidos estão no Anexo 07 deste documento.

Figura 16 – Oficina de cartografia coletiva na Rocinha.



Fonte: fotos da autora, 2019.

O dia seguinte seguiu com algumas apresentações de colaboradores e encerrou com um exercício de consolidar as ideias da cartografia coletiva em um único mapa, de forma bem solta e sem um método pré-estabelecido. De um modo geral, os participantes pareceram interessados nas dinâmicas propostas e em poder falar das questões do lugar onde vivem. Durante os momentos de levantar ideias soltas para o território, puderam ir além dos problemas

identificados e colocar seus sonhos mais particulares, como um chuveiro na entrada da comunidade e jardins floridos para alegrar os ambientes. Porém, é possível perceber também uma descrença de que aquilo vai fazer alguma diferença no processo e de que seus desejos estarão de fato contemplados no projeto e ainda mais em sua execução. Muitos moradores já participaram de outros projetos e reuniões em busca de melhorias para a comunidade e sabem o quanto é difícil se concretizar. Isso foi reforçado quando a apresentação do Programa do Governo já trouxe soluções para os problemas antes mesmo deles serem discutidos. Mais uma vez, me parece um momento lúdico que proporciona um diálogo importante e necessário, mas que, na prática, encontra muitas limitações de influenciar a realidade.

Sobre o nosso papel enquanto designers no processo, em semelhança à experiência anterior, acabou por ser apenas pontual para elaboração e mediação da oficina. Por não estarmos envolvidas com o projeto, não tínhamos as condições necessárias para aprofundar em questões e controvérsias, ou emitir opiniões técnicas/acadêmicas. Contudo, os resultados foram positivos no sentido de dar visibilidade às questões levantadas pelos participantes, o que deve contribuir para o trabalho futuro dos arquitetos Guto e o Toledo.

As duas experiências trazem como semelhança estarem associadas a projetos institucionais de território, pela ligação a instituições do poder público, além de buscar algum tipo de participação popular no processo. No entanto, se diferem em termos de escala e tempo: o Plano Metropolitano tem uma dimensão de território muito maior, envolvendo questões mais complexas, além da quantidade de pessoas envolvidas e do tempo de duração de cerca de dois anos de ações e articulações; enquanto a experiência na Rocinha representa o território de um (grande e populoso) bairro, com questões mais específicas de trabalho e um tempo muito curto de duração – 2 dias de oficina. Ambas evidenciam os desafios da participação em projetos de territórios, demonstram a dificuldade de conseguir engajamento das pessoas envolvidas e de aprofundar as questões, pois o tempo não se mostrou suficiente. As ferramentas utilizadas para mediação dos encontros foram diversas e buscaram: levantar questões de interesse e tensões; promover diálogo; gerar ideias para a formulação de propostas que subsidiassem decisões governamentais; identificar problemas e definir prioridades através de classificações; pensar coletivamente em soluções ou respostas possíveis; simular cenários para testar as ideias. A visibilidade das ferramentas se mostrou um ponto relevante, pois as dinâmicas conseguiram envolver as pessoas de forma interativa, gerar conversas e resultados visuais que tornam mais tangíveis as questões abordadas e ideias levantadas. Dessa forma, o design assume um papel de ferramenta mediadora para gerar consensos compartilhados e validar a formulação do projeto.

Entretanto, observa-se uma limitação quanto ao nível de aprofundamento das questões e o enfrentamento de controvérsias que esbarrariam em diversos e complexos interesses políticos, além da restrição da participação a grupos reduzidos e a possível manutenção de interesses dominantes.

O capítulo seguinte vai abordar o caráter político do design participativo e modos que temos refletido e experimentado para buscar o aprofundamento de questões e interesses envolvidos, no sentido de ultrapassar a prática de design enquanto ferramenta de mediação visual, mas como uma atuação transversal e crítica, a fim de contribuir para projetos mais participativos e democráticos.

2.3 Codesign e o caráter político dos dispositivos de conversação

Em diálogo com os debates anteriormente levantados, aqui pretendemos trazer algumas contribuições teóricas e práticas do Codesign para projetos participativos de territórios. Em atuação coletiva no LaDA, temos experimentado modos de fazer (co) design na cidade, buscando entender de forma ampla o espaço urbano em que vivemos e assumindo as pessoas no processo como criadoras de seus próprios mundos, em que somos designers e co-pesquisadoras, com postura reflexiva e relação de “atenção imanente” (ver mais no Capítulo 1) com o outro. Para isso, temos desenvolvido ferramentas e métodos enquanto táticas que buscam tensionar as estratégias dominantes de produção de territórios tais como o planejamento urbano abordado anteriormente. Dessa forma, almejamos uma atuação política do design, no sentido de questionar os modos de vida hegemônicos através da criação de espaços sociomateriais que tentam abarcar e amplificar perspectivas outras.

Codesign está referenciado ao Design Colaborativo e se baseia em metodologias conceituadas como do Design Centrado no Usuário, do Design Participativo e da Etnografia. Investiga alternativas futuras para problemas complexos a partir de abordagem transdisciplinar e dialógica entre parceiros e atores. Pode ser considerado um conjunto de práticas experimentais que articulam as existentes com novas possibilidades de atuação, gerando conhecimento com transformação constante (*Codesign Research Center, Royal Danish Academy of Fine Arts – School of Design*).

De acordo com Simonsen e Robertson (2013), o *Participatory Design* surgiu durante os movimentos sociais, políticos e de direitos civis dos anos 60 e 70, na Europa, mais especificamente na Escandinávia. Associado à tecnologia da informação, tinha o objetivo

inicial de melhoria da qualidade de vida nos espaços de trabalho através da introdução de computadores, com a participação dos usuários no processo como atores experientes sobre as questões que os afetariam. Durante todos esses anos, foram desenvolvidos métodos, ferramentas e técnicas que engajassem designers e não designers na exploração coletiva de ideias e visões futuras através de exercícios de visualização, simulação, experimentação e reflexão contínua. A partir da importância da atividade coletiva, diferentes abordagens participativas consolidaram o campo através da prática profissional e também da pesquisa acadêmica e, nos últimos anos, têm sido aplicados por muitas outras áreas do Design (Simonsen & Robertson, 2013).

Thomas Binder e outros autores escandinavos (Binder *et al.*, 2015) exploram o potencial democrático da participação em processos de design, a partir da experiência teórica e prática do *Participatory Design*, que teve abordagem inicial voltada para a democracia no trabalho e depois estendida a questões de interesse público. Em resposta aos desafios propostos por Latour de “tornar as coisas públicas”, consideram que o Codesign pode ter um papel importante na democratização da democracia, enquanto um processo contínuo de fazer, reparar e desfazer alinhamentos e conexões sociomateriais, preparando as condições para discutir questões controversas no sentido de facilitar contradições, oposições e discordâncias por meio do engajamento (Binder *et al.*, 2015).

Esse caminho se aproxima do "design antagonista"¹³ (*adversarial design*) de Carl DiSalvo, que encoraja a contestação e o dissenso através de ambientes projetados para apoiar o reconhecimento de questões, discursos e práticas, revelar e confrontar relações de poder e possibilitar reivindicações e argumentos contestatórios (DiSalvo, 2015). O autor utiliza o modelo de pluralismo agonístico para repensar a noção hegemônica de democracia associada à busca de consenso e acesso à informação e aos procedimentos deliberativos; defendendo esta outra baseada no conflito e disputa entre ideais, valores e crenças concorrentes (DiSalvo, 2010). Para ele, o design político se diferencia do design para política (que apoia mecanismos de governança através de produtos e serviços), ao buscar contribuir para a ampliação de uma democracia agonística, e uma de suas tarefas para apoiar e promover a democracia é criar espaços de disputa, diferença e dissenso, revelando e confrontando relações de poder através de seus objetos e processos, identificando novos discursos, práticas e bases para novas questões (DiSalvo, 2010).

¹³ Tradução adotada pelas autoras Bibiana Serpa e Mariana Costard no artigo *Design Anthropology* para muitos mundos possíveis, publicado na Revista Arcos Design, 2018.

Outras noções mais recentes do *Participatory Design* podem contribuir para ampliar o entendimento da ação política do design para questões de interesse público. Na Europa e na Escandinávia, o design participativo tem adentrado a esfera pública no contexto de instituições públicas, privadas, governamentais e não-governamentais (Huybrechts et al, 2017). No Brasil, observamos um estágio menos avançado, com as instituições acadêmicas assumindo um importante papel na institucionalização (*institutioning*) e infraestruturação (*infrastructuring*) desses processos. Tais princípios são considerados, por alguns autores, norteadores da coprodução, na medida em que as instituições e estruturas existentes afetam diretamente as possibilidades e restrições do trabalho do design participativo e que este deve, portanto, trabalhar também no sentido de modificá-las (Seravalli et al, 2017).

Infrastructuring pode ser definido como um esforço de longo prazo, com o objetivo de retrabalhar as relações existentes entre os atores sociais, explorando possíveis alinhamentos entre seus diferentes interesses (Seravalli et al, 2017). Além disso, pode ser uma abordagem útil no reconhecimento de possíveis atritos com as lógicas e estruturas existentes do setor público, que podem surgir em diferentes níveis: em relação aos aspectos práticos; em contextos específicos; e em relação a diferentes visões e valores do mundo (Star e Ruhleder, 1996 apud Seravalli et al, 2017). Segundo Lodato e DiSalvo (2018), *Infrastructuring* pode ser descrita como a (co) construção de recursos sociomateriais para participação; reconhece e valida as atividades de alinhamento e criação que muitas vezes sustentam o processo participativo; envolve estruturas materiais e ações humanas, sendo composta de objetos, sistemas e atividades. Por meio dessas práticas, os designers promovem o engajamento e fornecem recursos que consideram necessários ou úteis para a descoberta e invenção de novas condições preferidas que redistribuem o controle e delegam poder.

Institutioning (Huybrechts et al, 2017) é introduzido como um movimento de engajamento com as instituições existentes ou a criação de novas, considerando que os próprios processos de *Participatory Design* e de Codesign estão inseridos em contextos institucionais e são informados por seus enquadramentos (*frames*), como também os informam. Os autores distinguem tipos de enquadramentos institucionais: os metaculturais oriundos da sociedade que abrangem questões como democracia, sustentabilidade e cidadania; os de ação institucional tais como estímulo à participação e diálogo; e ainda o que diz respeito a políticas como diretrizes, acordos e documentos. E afirmam que os projetos de design participativo e codesign devem atuar não apenas em nível micro, mas também meso e macro, tendo grande potencial para efetuar mudanças institucionais diretas e indiretas nos próprios enquadramentos, podendo assumir outras escalas e direções ao se manter sempre em movimento. Essas considerações se

fazem necessárias para entender que nossa atuação enquanto designers também afetam e são afetadas por todos esses enquadramentos.

Além desses dois princípios, o *Commoning* tem também emergido como um forte conceito em design, em resposta ao crescente interesse sobre temas e práticas como a chamada economia de compartilhamento e o cooperativismo de plataforma, como sugestivos de uma distribuição mais equitativa de trabalho e recursos, em contraste com os modelos e práticas predominantes do capitalismo neoliberal global (Lodato e DiSalvo, 2018). Desenvolvido dentro dos estudos sobre os comuns, tem como ponto de referência o trabalho de marxistas e pós-marxistas e de Ostrom (1999, *apud* ibidem), que forneceu um conjunto de princípios para governar os bens comuns, não apenas através de arranjos organizacionais mas também de ações que são influenciadas por aspectos sociais e culturais. *Commoning* foi proposto como uma bússola no design de processos de coprodução para sugerir como o setor público pode atuar como um facilitador de processos colaborativos e garantir controle e responsabilidade compartilhados entre os participantes (Seravalli et al, 2017). Isso requer um esforço contínuo que precisa considerar as especificidades do contexto, apoiando a articulação contínua da prestação de contas na coprodução e considerando as necessidades e interesses de quem os processos de coprodução respondem.

Lodato e DiSalvo ainda articulam essas diferentes noções para introduzir a ideia de “restrições institucionais”, usando *thinging*, *infrastructuring* e *commoning* como lentes analíticas em três casos empíricos nos chamados esforços de cidades inteligentes, conceito que afirmam estar diretamente ligado à urbanização neoliberal. Assumem que o Design Participativo opera fundamentalmente dentro de restrições e que se articular entre elas é uma tarefa de imaginação e desenvoltura a ser assumida ao se trabalhar na esfera pública, marcada por intervenções austeras inextricáveis aos processos de urbanização. Argumentam que, ao buscar compreender como as teorias e práticas do Design Participativo são afetadas pelos contextos institucionais e urbanos, podemos ir além de teorizar o campo do design por meio da pesquisa, mas também contribuir criticamente com teorias sobre outros assuntos, como a própria ideia de cidade e como ela é criada, além de construir respostas estratégicas e táticas aos processos neoliberais. Ao entender as restrições institucionais para a ação do design - que acaba na maioria das vezes realocado para o projeto de plataformas, serviços e produtos que servem as cidades - podemos perceber mais claramente que estruturas estratégicas devemos buscar afetar para alcançar o engajamento nas estruturas de governança e na configuração da narrativa e da política dos espaços urbanos (Lodato e DiSalvo, 2018).

Os princípios foram apresentados como norteadores dos processos de coprodução

inseridos na esfera pública, ajudando a identificar oportunidades e limitações. É importante situar que as nossas práticas de design participativo nos contextos brasileiros não encontram a mesma abertura e facilidade de inserção na esfera pública que nos casos observados. Entretanto, os conceitos podem nos ajudar a perceber que as nossas práticas, mesmo com menor nível de formalização/formalidade, estão inseridas em enquadramentos institucionais, lidam com infraestruturas complexas e com o uso de bens comuns. E utilizar esse caminho como forma de análise pode ajudar a identificar as nossas próprias restrições institucionais e estruturais, entender como o design atualmente se insere nelas e imaginar como poderia atuar também sobre as mesmas. Nos casos relatados na sessão anterior, por exemplo, do Plano Metropolitano e da oficina na Rocinha, enfatizamos a limitação do design como ferramenta mediadora ou recurso visual. Assumindo as restrições institucionais, políticas e de infraestrutura que encaramos em nosso contexto, podemos buscar uma atuação mais de dentro, encarando o design participativo como processo de construção de modificação das próprias estruturas, instituições e relações? Esse tipo de atuação diferenciaria aquele design para a política, no sentido que propõe DiSalvo, que apoia estruturas dominantes e valida consensos compartilhados, de um possível design político que questiona tais estruturas e busca a construção de novas através do dissenso, das controvérsias? Quais seriam então as ferramentas compatíveis com esse tipo de atuação, ultrapassando o caráter da visualidade e mediação pretensamente neutro?

Ao explorar o potencial democrático da participação em processos de design, alguns pesquisadores do *Participatory Design* desenvolvem o conceito de “*Design Things*” com a proposição de reformular a prática do design e refletir sobre o que é projetado - oposição entre coisa e objeto como entidade de matéria - e como é projetado - espaços sócio-materiais que permitam lidar com a heterogeneidade de perspectivas e atores (Binder *et al.*, 2011). As “coisas de design” adquirem papel fundamental enquanto representações de assuntos de interesse e meios de gerar reuniões sócio-materiais para articular condições sociopolíticas (Latour, 2005). Assim, o público pode ser formado a partir do debate sobre a criação de coisas que ainda não existem, mas sobre as quais as pessoas se reúnem para discutir e construir coletivamente, a partir da dissonância de posições diversas. São “questões de interesse” controversas, em oposição à ideia de questões de fato como realidade única a ser alcançada; com que podemos trabalhar sem interromper o fluxo social, explorando a multiplicidade de interpretações e incertezas discutíveis, para que a “diversidade não seja prematuramente fechada por uma visão hegemônica” (Latour, 2012).

“Pensar sobre os artefatos em termos de design significa concebê-los cada vez menos como objetos modernistas e cada vez mais como “coisas”. Usando minha linguagem: os artefatos estão se tornando concebíveis como conjuntos complexos de questões contraditórias (lembrando que esse é o sentido etimológico da palavra “thing” em inglês, bem como em outras línguas europeias). Quando as coisas são consideradas como bem ou mal elaboradas, elas não se apresentam mais como questões de fato. Assim, à medida que sua apresentação como questões de fato se enfraquece, seus lugares entre as muitas questões de interesse são fortalecidos.” (Latour, 2014:, p.6)

“*Design things*” estão, portanto, associadas a um lugar comum para negociar conflitos, discutir ideias e interesses diversos; um espaço com perspectivas heterogêneas de atores engajados na tentativa de resolver conflitos e controvérsias, sem a preocupação de gerar um consenso, possibilitando o surgimento de novas formas de pensar e se comportar, com abertura para interpretações inesperadas. Esta abordagem do design como um modo de investigação processual possibilita que se criem estratégias e táticas para serem transformadas através da performance de interação entre um coletivo de humanos e não humanos, sem a preocupação de cumprir etapas pré-definidas. São ferramentas e técnicas que agregam as pessoas para imaginar, discutir e analisar ideias; traduzem interesses em linguagem compartilhada para mediar questões e comunicar visões, criando espaço para diálogo e discussão; assumem um papel de mediação de uma investigação com objetivos relacionais abertos a interpretações (Bjögvinsson, 2012; Koskinen, 2011; Manzini, 2015).

Para somar com essa ideia de artefatos críticos, os “provótipos” sugeridos por Gunn e Donovan (2012) misturam protótipo com provocação, assumindo um papel de facilitadores e catalisadores de atores para instigar reflexões sobre as práticas existentes e possibilidades futuras, através de processos experimentais de imaginação coletiva. São considerados incompletos para construção conjunta, através de práticas projetuais colaborativas que estimulem o diálogo e facilitem a imaginação sobre as alternativas de desdobramento. Nesse processo, os designers abandonam parte do controle e se abrem ao inesperado, criando espaços de discussão e engajamento contínuo com as pessoas para pensar em diferentes formas de se abordar as questões sociais compartilhadas, em experiências projetuais de improvisação em campo intermediadas por esses artefatos de debate e visualização.

No LaDA, temos explorado esse modo de fazer através do que denominamos “dispositivos de conversação” (Anastassakis e Szaniecki, 2016) enquanto experimentos de pesquisa e diálogo no cenário urbano. Na teoria, a proposta articula o conceito de dispositivo desenvolvido por Michel Foucault como um conjunto de relações de força que formam uma rede de conexões entre possibilidades e suas transformações com aquele de “conversação” inspirado em Mikhail Bakhtin tal como uma construção compartilhada de discursos possíveis

que difere da opinião formada por meio da comunicação. Entre teoria e prática, desenvolvemos artefatos de visualização para construir processos abertos de engajamento e imaginação coletiva sobre visões possíveis, formando uma estrutura transversal entre agentes heterogêneos com diferentes conhecimentos e práticas, em abordagem transdisciplinar.

Foucault utiliza o termo “dispositivo” para demarcar uma rede que engloba elementos heterogêneos como discursos, instituições, organizações arquitetônicas, leis, enunciados científicos e proposições morais e filosóficas (Foucault, 1979). A articulação entre esses elementos tem natureza estratégica situada em momento histórico e constitui um jogo de manipulação das relações de força, com formação de camadas em disputa e conflito, em processo de perpétua recomposição e recondução em determinadas direções. Segundo Deleuze (1996), o dispositivo de Foucault é um conjunto multilinear composto por linhas de naturezas diferentes, em que objetos, enunciados, forças e sujeitos atuam como vetores ou tensores, formando processos em desequilíbrio, com variações de direção e derivações. São máquinas formadas por curvas de visibilidade e de enunciação; por linhas de força e de subjetivação; que se fissuram, entrecruzam e misturam em processos singulares de agenciamento que operam em devir. Cada dispositivo é uma multiplicidade de conflitos e transformações, expressam a dimensão do poder composta com o saber, em filosofia contrária ao universal, ao Uno, ao Todo e ao Verdadeiro.

O dispositivo de conversação atua ao mesmo tempo como processo investigativo que evidencia as relações de força envolvidas, mas também – ao modificar os lugares e os modos já conhecidos de diálogo - impulsiona um processo especulativo de criação de imaginários. Esse caráter é ainda reforçado pela escolha da palavra “conversação”, baseada em filósofos como Gabriel Tarde e Mikhail Bakhtin (Szaniecki e Anastassakis), que a diferenciam de um processo de “transmissão” no qual muitas vezes o conceito de comunicação se baseia. Para Tarde, a conversação é agente de transformações sociais, já Bakhtin nomeia processos subjetivos de conversação aqueles que implicam uma constituição mútua, dialógica (Szaniecki et al, 2020).

Jogos como dispositivos de conversação

Um dos melhores exemplos de dispositivo de conversação desenvolvido por pesquisadores do LaDA é um jogo que foi experimentado em diferentes contextos e sobre o qual escrevemos artigos coletivos. Ele foi inicialmente criado no âmbito do curso de extensão

“Mapa-praça-máquina: experimentos de design colaborativo no espaço público”, chamado “Jogo dos Verbetes”, da Escola Superior de Desenho Industrial (Esdi/Uerj) em parceria com o Centro Municipal de Arte Hélio Oiticica (CMAHO), co-criado entre a coordenadora Barbara Szaniecki e os pós-graduandos da Esdi Liana Ventura, Philippe Leon Anastassakis e Talita Tibola. Além do jogo, o curso traz muitas contribuições para pensar a atuação do design no território, pois contou com reflexões teóricas, metodológicas e experimentações práticas na Praça Tiradentes, situada na região central da cidade do Rio de Janeiro. Naquele momento, eu tive a oportunidade de participar enquanto aluna do curso, ainda antes de iniciar o doutorado.

No âmbito do curso, o “Jogo dos Verbetes” foi desenvolvido com o objetivo de trabalhar, de forma introdutória e sucinta, o conteúdo necessário ao andamento das atividades, preservando o caráter crítico e reflexivo da experiência sem que leituras extensivas prévias fossem necessárias. Como um “dispositivo de conversação”, procurou despertar o diálogo entre os jogadores por meio da exposição, contextualização, embasamento e debate, a partir de uma provocação central. Tendo se mostrado uma ferramenta eficiente, posteriormente foi revisado e aplicado no “Simpósio Imagem, Identidade e Território (SIIT)”, para promover o diálogo entre algumas pesquisas realizadas pelo LaDA e o tema proposto pelo seminário. E em outro momento, foi aplicado numa roda de conversa no Centro de Artes da Maré para pensar suas formas de ocupação e atuação na favela e suas relações com o território. No artigo intitulado “Experimentos de design para uma democracia em jogo” (Costard et al, 2019), construímos uma discussão acerca dessas três experiências, que trago em parte para esta reflexão.

O jogo possui uma estrutura de base que perpassa todos os experimentos, mas possui um caráter aberto para ser adaptado e transformado de acordo com cada contexto. Ele é composto por cartas de formato hexagonal, que contêm imagens ou textos e servem como disparadores de questões, criadas em função da situação em que serão jogadas. A quantidade de cartas também é variável, acompanhando o conteúdo e o número de jogadores presentes. As próprias regras do jogo podem ser adaptáveis às situações. Em alguns casos, as cartas são distribuídas na mesa e cada jogador escolhe as cartas com as quais vai começar a jogar; em outros, antes de começar a partida, as cartas são distribuídas entre os participantes. O jogo é iniciado por uma peça-chave, uma carta hexagonal que representa a provocação central e norteadora dos debates da partida. A partir do disparador inicial, os jogadores, um de cada vez, seguindo a ordem da roda, devem criar conexões entre as cartas dispostas na mesa e as suas, construindo aos poucos uma estrutura conceitual (tabuleiro) sobre o tema proposto. A cada nova jogada, essa estrutura pode constituir formatos e conteúdos diferentes.

O jogo como “dispositivo de conversação” visa estimular debates, trazendo à tona as

questões de interesse dos sujeitos envolvidos, bem como os pontos de contato entre elas que, ora se associam por afinidade, ora por tensão. Assim, exploramos o potencial do jogo para gerar diálogos, provocar tensões, flexionar ideias, construir pontes e tecer narrativas múltiplas a partir de um fazer coletivo. Para os experimentos aqui citados, os diferentes contextos não só alteraram a elaboração das cartas, como as próprias dinâmicas do jogo. O momento inicial, no curso “Mapa-praça-máquina”, foi importante para definir e testar seus primeiros formatos e regras. A adaptação ao “Simpósio Imagem, Identidade e Território (SIIT)”, foi um momento significativo para a consolidação do jogo com a criação de novas dinâmicas. No Centro de Artes da Maré, o jogo confirma o seu caráter maleável e aberto. Usado como um método de intervenção e pesquisa, o que percebemos no momento em que a dinâmica do jogo se transforma é o próprio método sendo colocado em jogo.

Figura 17 – Jogo como dispositivo de conversação (continua).





Legenda: jogo aplicado em cada um dos contextos aqui abordados, em ordem: Mapa-Praça-Máquina, SIIT e Maré.

Fonte: arquivo da autora, 2017.

Apesar de ter uma base comum que dá consistência ao método, sua replicação não busca a repetição fechada das mesmas dinâmicas, ou o aprimoramento destas até a criação de um formato ideal, de modo que um passo-a-passo detalhado se torna indesejável. Nosso intuito é que essa base comum seja capaz de inspirar, a cada utilização do jogo, novas possibilidades de releituras e reelaboração para novos contextos/práticas situadas. Em nossos experimentos, o jogo é criado como parte do processo de codesign, e não como um fim em si mesmo. Possui caráter aberto e iterativo, em permanente reflexão e transformação a partir de cada contexto em que é aplicado.

O jogo como “dispositivo de conversação” permitiu que fosse explorada a complexidade do termo “dispositivo” e as relações de força que se evidenciam quando o jogo é aplicado em um contexto específico e com diferentes objetivos. As dinâmicas propostas servem, ao mesmo tempo, como processo investigativo em participação e coletividade e ajudam a compreender o que está em jogo nas práticas que se pretendem horizontais. É importante que o caráter de construção colaborativa de conhecimento seja sempre avaliado a partir da capacidade de participação real que promove, para que não simplifiquemos as reais disputas e “questões de interesse” que se materializam nas dinâmicas do jogo e na composição formada pelas cartas a cada rodada.

Identificamos alguns desafios a serem trabalhados, como seu caráter democrático no que se refere à escolha e elaboração do conteúdo das cartas, no sentido de equilibrar a própria formulação do jogo entre mediadores e participantes. Tendo elaborado previamente as questões e provocações colocadas à mesa, acabamos por conduzir de alguma forma as discussões. Em novas situações em que pudemos experimentar o jogo, temos deixado um espaço com cartas

vazias, para que os jogadores possam escrever novas colocações. Outro desafio diz respeito à limitação nas possibilidades de tangibilizar de forma efetiva o registro dos debates, de maneira a organizá-los e retornar às ideias e reflexões levantadas pelos participantes para elaborar críticas e planos de ação. Como este é um dispositivo em constante atualização e reinvenção, a ideia é seguir as pistas deixadas em cada vivência para continuarmos lançando novas experimentações capazes de corresponder às problemáticas do momento, sem que o jogo se deixe encerrar em um único formato ou modo de operar.

Uma questão que também se coloca como desafio, não porque tenha surgido como um limite encontrado, mas ainda a explorar, é aquela de investigar o alcance do jogo. Ele seria adequado para situações em que o dissenso é muito acentuado? Dissensos ligados a situações políticas, territoriais, religiosas que envolvem questões profundas de cunho pessoal? Nesse sentido alguns caminhos têm sido pensados, tanto com a atuação em situações mais tensas que envolvem o debate sobre decisões urbanas e/ou que tenham muitos interesses pessoais conflitantes em jogo.

Em experimentos mais recentes, ultrapassamos o formato de tabuleiro sobre a mesa para utilizar o espaço e os corpos de modo mais abrangente e tridimensional. Com o uso de fios pendurados, as conexões entre as cartas ganham novas possibilidades de entrelaçamentos, mas ainda assim apresentam certa dificuldade de visualização das questões colocadas. A primeira aplicação deste formato aconteceu como oficina no evento “Reativar territórios”, organizado por Iazana Guizzo, no Centro Carioca de Design, em setembro de 2019. Chamamos¹⁴ a atividade de “Tramas da cidade”, provocando uma conversa sobre questões relativas aos territórios (urbanos), através de cartas temáticas e da pergunta disparadora: “Qual a sua cidade ideal?”. A nossa inspiração foi a música de Chico Buarque e os Saltimbancos, que colocamos no início da ação para que os participantes circulassem pelo espaço enquanto entravam em estado de presença e conexão com o momento, o tema e o grupo. Quando acabou a música, cada um recebeu uma carta (nuvem azul) vazia para escrever a sua resposta para aquela pergunta. Depois começamos a jogar, assumindo uma ordem circular a partir da roda formada. Cada um recebeu cartas como dos jogos anteriores, com imagens, citações e conceitos, além da sua própria carta escrita e a carta “treta”, que poderia interromper a ordem para uma intervenção que tivesse relação direta com a jogada do momento. Cada carta colocada na trama deveria ser articulada com uma ou mais cartas em jogo, tendo o jogador que explicar ou declarar algo que

¹⁴ As pesquisadoras do LaDA que participaram da elaboração e desenvolvimento desta atividade foram: Bibiana Serpa, Flavia Secioso, Liana Ventura, Mariana Costard e Talita Tibola.

fizesse sentido para si. Dessa forma, foi se formando uma rede tridimensional, uma cartografia múltipla de imagens, imaginários e sentidos coletivos, produzindo novas narrativas e territorialidades.

Figura 18 – Oficina no Centro Carioca de Design.



Fonte: fotos da autora, 2019.

Em outro momento, fui a Recife participar do “Seminário Sentipensantes: Design e Participação”, organizado pela professora Maria Cristina Ibarra, da Universidade Federal de Pernambuco, em novembro de 2019. Utilizei o formato do jogo tridimensional como oficina junto aos alunos da graduação em Design da UFPE, com o nome “Codesign e Cidades Pluriversais”, em referência ao artigo que eu havia apresentado naquela mesma semana no Simpósio de Design Sustentável¹⁵. A ideia era que a dinâmica do jogo incentivasse uma discussão sobre as temáticas do texto, utilizando trechos do artigo nas cartas como disparadores de questões e reflexões, além de imagens relacionadas às cidades e da carta “treta”. No início da oficina, os participantes deveriam caminhar pelo espaço e ler os conteúdos das cartas, tendo um primeiro contato com o assunto. Depois, receberam uma carta em nuvem azul, como no jogo anterior, em que deveriam escrever sua resposta para a pergunta: “Como o design pode contribuir para a construção participativa das cidades?”. Iniciamos então as jogadas na ordem

¹⁵ O artigo intitulado “Da crise do projeto ao co-design na cidade: a pluriversidade como sustentabilidade?” foi escrito junto com a Barbara Szaniecki e apresentado por mim no 7º SDS (Szaniecki e Costard, 2019).

da roda formada, em que cada jogador deveria conectar a sua resposta a uma das cartas do “tabuleiro” tridimensional, com que já haviam interagido anteriormente. Deveriam também fazer uma fala sobre o que tinham pensado a respeito, qual o sentido e relevância daquele tema e da(s) carta(s) escolhidas, além de poder conectar ainda com a fala de algum outro jogador. Como nos casos anteriores, a carta “treta” era a única que permitia uma intervenção fora da ordem e todos tiveram direito a receber uma.

Os assuntos e tretas foram diversos, muitas conexões e divergências surgiram, principalmente sobre o papel do designer na construção e projeto de cidades e territórios, passando pelo design participativo, estratégico, *design thinking* e de serviços e sistemas; a relação com as pessoas, a gentrificação, os diferentes níveis de acesso aos recursos e processos; ativismo e ocupação dos espaços públicos; identidade cultural, o estranho: “projetos locais não precisam ser validados por agentes externos”. Foi uma discussão calorosa que contou com a participação de todos, alguns mais ativos, uns combativos, outros mais tímidos. Foi uma troca importante para a minha pesquisa, ver como receberam os temas, as discussões entre os participantes, como isso ressoou de volta para as minhas reflexões. Acredito que foi também uma contribuição para a formação de jovens designers que ainda estão se construindo enquanto profissionais e cidadãos; e que vão criar novos modos de fazer design no futuro, novos designs. Formou-se uma teia de pensamentos e narrativas sobre os temas deste capítulo: cidade, projeto e participação.

Figura 19 – Oficina Codesign e Cidades Pluriversais



Fonte: fotos da autora, 2019.

Mais uma vez, o jogo se mostrou uma ferramenta flexível e adaptável a diferentes objetivos e contextos criando espaços sociomateriais que instigam o debate, provocam tensões e reflexões, tecem relações e narrativas e fazem emergir questões controversas dos sujeitos envolvidos para serem discutidas de modo amplo e democrático em um ambiente de aprendizado coletivo, seguro e lúdico. Por isso, é um bom exemplo de dispositivos de conversação que desejamos construir para atuar em nossas pesquisas e projetos de forma crítica, participativa e política (mais fotos no Anexo 08).

A proposta de trabalhar com a abordagem de *Design Things* e dispositivos de conversação se difere dos exemplos apresentados na sessão 2.2, em que ferramentas de *design thinking* (principalmente) foram utilizadas para mediação dos encontros e apresentaram processos comunicativos e resultados visuais facilitadores para formulação e validação do projeto. Como foi apontado, esse tipo de participação é limitado quanto ao aprofundamento das questões e ao enfrentamento de controvérsias, o que acaba por gerar consensos compartilhados para a manutenção de interesses dominantes. De acordo com DiSalvo, estaria possivelmente ligado a um tipo de design para política que apoia mecanismos de governança, diferente da proposta de um design político que se pretende um processo investigativo e especulativo que visa questionar estruturas de poder e incentivar a heterogeneidade de perspectivas e atores por meio das controvérsias. Essa perspectiva crítica do Design Participativo está ainda ligada com a ideia de “*infrastructuring*” abordada anteriormente, na medida em que busca modificar as estruturas existentes através da construção de recursos sociomateriais para participação a longo prazo, pensando o “design depois do projeto” (*design-after-design*), o que marca também a diferença do *design thinking* (Bjögvinsson et al, 2012).

Esse tipo de engajamento que é construído ao longo do tempo com um trabalho intenso entre as relações sociais e estruturas institucionais esbarra ainda na questão do tempo, que é um fator importante em processos participativos, como sinalizamos nos experimentos aqui descritos e como Chiara Del Gaudio, Alfredo Jefferson e Carlo Franzato discutiram no artigo “O tempo do Design Participativo” (De Oliveira et al, 2014). Segundo os autores, em projetos voltados para a transformação social em territórios e comunidades, o tempo dos contextos de vida e das dinâmicas sociais predominam e interferem no desenvolvimento do projeto, devendo o/a designer considerar alguns fatores no planejamento de um projeto participativo: ritmo local, tempo de mudança, velocidade de participação e normas temporais dos colaboradores. As divergências temporais nesses casos são frequentes pois são determinadas pela cultura local, pelas normas institucionais, pelo conjunto de atores e infraestruturas, apresentando variação e grande complexidade que afetam o tempo e resultados previstos. Devem ser considerados

processos de longo prazo que prevejam dificuldade de engajamento, conscientização dos colaboradores e possivelmente um alcance de participação e mudanças menores que as esperadas.

Os projetos apresentados ao longo desta pesquisa possuem caráter experimental dentro de uma pesquisa acadêmica e com participação também restrita, geralmente com pessoas que se apresentaram disponíveis e interessadas em cada um dos contextos. Mesmo assim, todos esbarram nessas questões temporais das dinâmicas sociais e nos resultados efetivos da participação. Nos casos do Plano Metropolitano e da oficina na Rocinha as normas institucionais se mostram ainda mais restritas para o alcance de uma participação efetiva. De todo modo, não pretendemos assumir essa abordagem como conclusiva e solucionadora, mas como um tensionamento necessário nos modos de fazer design, buscando contribuir para ampliar a participação em projetos de territórios de diferentes escalas, com atenção e cuidado aos envolvidos, na busca por cidades pluriversais e democráticas.

3 ENSINO DE DESIGN E DESIGN NO ENSINO

No terceiro capítulo são destacados o projeto desenvolvido no Colégio de Aplicação da Uerj (CAp-Uerj) e as disciplinas na graduação da Escola Superior de Desenho Industrial da Uerj (Esdi-Uerj), em que as relações entre design, território e educação se tornaram mais evidentes e tiveram um tempo expandido para reflexão, eixo de questões transversais à toda a pesquisa. Com base na pedagogia crítica de Paulo Freire, as atividades na escola reuniram diferentes saberes e linguagens de forma transdisciplinar em uma prática pedagógica dialógica que colocou as crianças no papel de pesquisadoras e co-autoras do projeto, estimulando a ação e a reflexão contínuas (práxis) sobre assuntos da vida - a escola, o bairro e as cidades. No âmbito da graduação da Esdi, as disciplinas conduzidas pelas professoras Barbara Szaniecki e Talita Tibola assumiram o cenário urbano como temática para as aulas de projeto, encorajando os alunos a explorar ferramentas de design para propor reflexões, intervenções e/ou soluções para as questões observadas, sempre de modo engajado com o campo e as pessoas. Essas experiências trazem reflexões e aprendizados sobre como o envolvimento com os territórios afeta o modo de projetar e fazer design; sobre a contribuição do design para pensar e produzir territórios com as pessoas que os habitam; e sobre o próprio design como modo de pesquisa e investigação sobre o lugar em que se insere e com as pessoas que o vivem, além de estimular a

todo momento o exercício de cidadania. O capítulo é encerrado por uma reflexão mais teórica sobre esses modos de ensinar-aprender por meio da prática dialógica que estimula a ação e a reflexão contínuas sobre as questões da vida e do mundo que habitamos para sua transformação coletiva, explorando as potencialidades e limitações do design na mediação de processos pedagógicos através de ferramentas de visualização e dispositivos de conversação.

3.1 CAP-Uerj resiste: educação para a cidadania

“Escola lutadora, sem patrocinadora. De longa experiência, com muita inteligência.
E o Governo? Tenta transformar tudo isso... Numa piada sem graça!
Uerj resiste e a gente existe! Uerj resiste e a gente insiste!”
(CAP lindo - Poema coletivo, Turma 33, 2018)

O trecho do poema acima é um dos muitos frutos do trabalho desenvolvido no Colégio de Aplicação da Uerj (CAp-Uerj), ainda no primeiro ano do meu doutorado. Ele foi escrito pelos alunos da professora Margarida dos Santos, do terceiro ano do ensino fundamental, turma de que meu sobrinho Mateus Borja fazia parte. Eu estava na dúvida se manteria as minhas atividades de pesquisa no bairro do Rio Comprido, quando recebi um convite da professora Margarida e das crianças para fazer uma apresentação sobre o meu mestrado para os alunos, no contexto do projeto chamado “Rio Comprido, o bairro que nos une”¹⁶.

A prática pedagógica do CAp-Uerj é pautada pelo mundo da experiência, interessada em “ensinar- aprender” a compreender o que sente, vê, faz e lhe acontece desde o início da vida escolar. Encorajar os alunos a expressarem o sentimento do mundo e dizê-lo com suas próprias palavras, a partir das diferentes linguagens, se constitui um grande desafio para os educadores. Consideram que a palavra pode ser um poderoso meio para compreensão e transformação de realidades, como diz Freire (1987): “não há palavra verdadeira que não seja práxis. Daí dizer que a palavra verdadeira seja transformar o mundo”. Por isso a importância de conversar com as crianças desde a classe de alfabetização sobre assuntos relacionados à vida. Com apoio nos estudos de Walter Benjamin sobre a infância, citado por Ribes (2012): “(...) não havia nada que não pudesse ser conversado com as crianças, desde que lhes tocasse o coração porque, segundo ele, também não há nada existente na esfera social que não afete as crianças”.

¹⁶ Este projeto de pesquisa foi apresentado no “Seminário Alfabetização sem Cartilha”, realizado na UFPA, em dezembro de 2017; artigo escrito em parceria com as professoras do CAp-Uerj: Fernanda Rabelo e Margarida dos Santos. Posteriormente, foi publicado outro artigo similar na Revista Arcos: “Educação cartográfica – práxis transdisciplinar no Colégio de Aplicação da Uerj” (Costard et al, 2019).

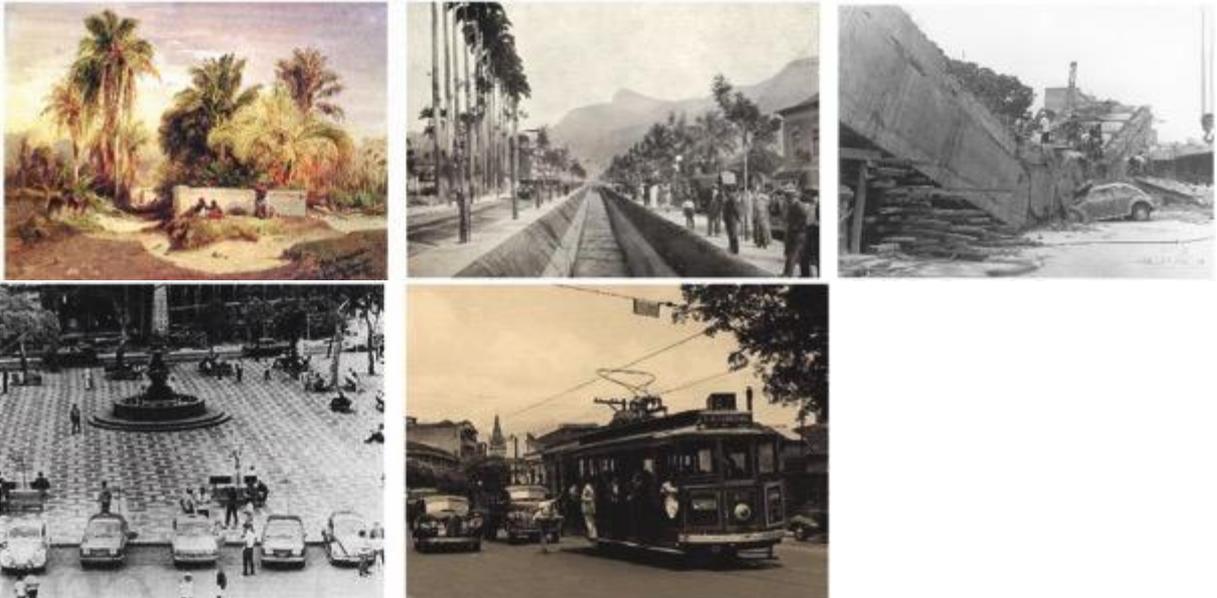
No contexto desta experiência, o processo pedagógico se deu junto a crianças com idade entre 6 e 9 anos, que iniciaram a vida escolar em meio a um difícil processo de sucateamento de instituição pública de ensino. Como não conversar com elas sobre a crise institucional (falta de professoras, suspensão das aulas de música, artes e educação física por falta de segurança, restrição do uso de diferentes espaços devido à falta de limpeza) e problemas que comprometiam as condições objetivas para o trabalho pedagógico, que afetavam duramente sua vida escolar?

O diálogo está na base desta práxis (Freire, 1987) – essa prática dialógica no cotidiano escolar, que estimula a ação e a reflexão contínuas sobre as questões da vida e do mundo que habitamos. Através do diálogo permanente e da construção coletiva do conhecimento, buscase a formação de sujeitos ativos, críticos e reflexivos, que possam “ler” o mundo, criar seus próprios sentidos e transformar suas vidas (Freire, 1987). Quais linguagens, para além da linguagem escrita, podem contribuir para o processo de compreensão e expressão dos saberes das crianças em torno dos diversos temas relacionados à vida?

Entre os diferentes aspectos da vida levados como temas geradores para a escola, está o lugar que habitamos e construímos - as cidades e bairros. No Colégio de Aplicação da Uerj (CAp-Uerj), o estudo do Rio Comprido, bairro onde se localiza a escola, é um componente curricular do 3º ano de escolaridade. Um dos objetivos é aproximar as crianças de sua história pouco conhecida, que abarca momentos de prestígio, revelados nas marcas presentes em sua arquitetura, e grandes transformações urbanas (impacto da construção de um túnel e um viaduto, formação de favelas, etc). Através de diferentes atividades transdisciplinares, as crianças têm contato com conhecimentos de história e geografia, literatura e artes, desenvolvendo ainda a leitura e a escrita no processo de alfabetização.

Para contribuir com o projeto a partir da minha experiência, fui convidada a apresentar a minha pesquisa de mestrado em uma roda de conversa com 50 crianças pesquisadoras (as três turmas de terceiro ano juntas), em novembro de 2017. Levei uma linha do tempo visual com alguns marcos históricos do bairro para apoiar a minha fala, mas também fui preparada para aprender com eles, que já tinham muitas perguntas e curiosidades: *Como o CAp-UERJ chegou aqui? Como descobriram esse lugar? Como é lá pra cima, no morro? Como foram feitas as ruas e lojas? Como essa escola cresceu? Gostaria de saber sobre o canal do Rio Comprido. Desde quando foi descoberto o Rio Comprido? Como nasceu o meu bairro (Rio Comprido)? Quantas pessoas são moradoras de rua no bairro da escola? Como a praça e a padaria foram construídas? Esse bairro é muito grande? Como surgiu a ideia de construir esse bairro? Como esse bairro surgiu? Quem inventou esse bairro? O que o Rio Comprido tem de importante?*

Figura 20 – Fotografias históricas do bairro.



Fonte: Arquivo Geral da Cidade do Rio de Janeiro

Foi o início de uma jornada que rendeu 6 meses de atividades, trocas, vivências e afetos. Na semana seguinte à conversa, realizei uma oficina de cartografia participativa (Anexo 01) com cada turma em separado e pensando mais sobre o território urbano, buscando a troca de conhecimentos sobre o bairro e construir a expressão de uma imaginação coletiva. O exercício com grupos menores amontoados sobre um mapa, com uso de canetas, lápis de cores, fotografias do bairro e adesivos com ícones diversos, permitiu a visualização de questões, a identificação de problemas e o compartilhamento de diferentes saberes cotidianos.

Esse método cartográfico de pesquisa - que não apenas conhece e reconhece o bairro pela história oficial, mas que também cria o próprio lugar à medida que o investiga, através das relações de interesses que os alunos estabeleceram - é muito cara ao ensino e aprendizagem, pois modifica a relação entre sujeito e objeto de pesquisa. Em vez de provocar que os alunos dominem o conhecimento sobre o Rio Comprido, são instigados a se engajarem na produção dos modos de conhecimento sobre o bairro, portanto, não se tratando aqui de uma pesquisa apenas sobre o lugar mas no próprio lugar, inventando o bairro e transformando-se com ele, criando maneiras de olhar, de estar no mundo e a própria realidade.

Figura 21 – Primeiras atividades no CAP-Uerj.



Legenda: Cartinhas-convites escritas pelas crianças; roda de conversa com todas as turmas; foto com a turma 31; cartografia participativa.
 Fonte: fotos da autora, 2017.

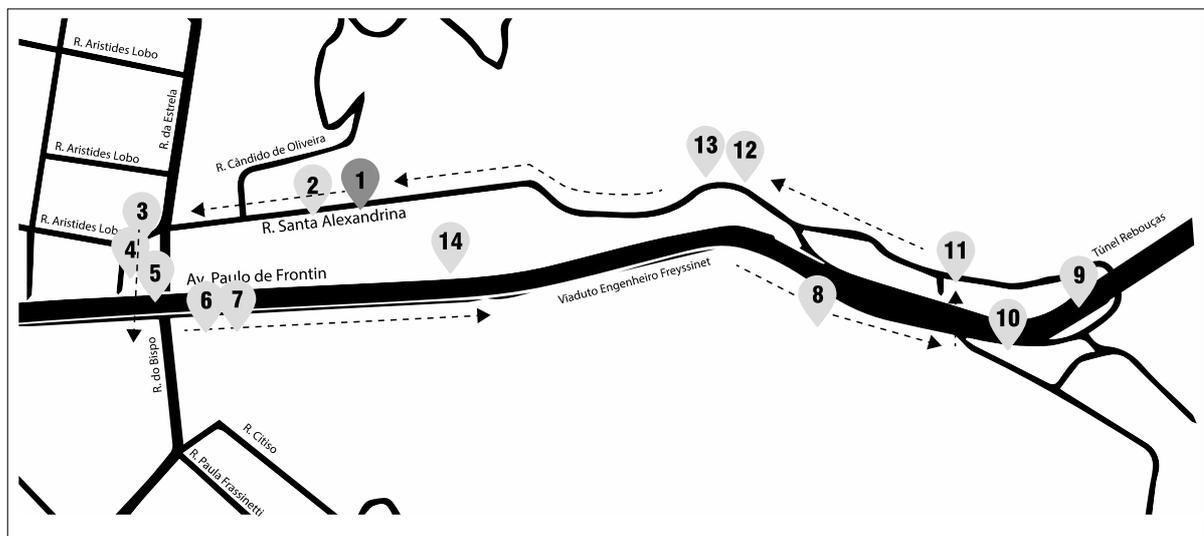
Poucos meses depois (tivemos um intervalo de férias no fim do ano), fizemos uma expedição pelo bairro (mapa abaixo), com a presença de 48 crianças, algumas professoras e mães, além de outros parceiros (Cacá, Guto, Steferson¹⁷). É importante reforçar o termo “expedição”, adotado pela escola para todas as “idas a campo” enquanto jovens pesquisadores, que poderiam ser chamadas de viagens ou passeios em outras escolas. Com ajuda da historiadora Sheila Castello¹⁸, antiga moradora do Rio Comprido e apaixonada pela história do

¹⁷ Cacá era morador do bairro e foi um parceiro que conheci logo na primeira reunião do Baixo Rio e com quem estive em algumas atividades no bairro. Guto Santos é o arquiteto responsável pelo Coletivo Baixo Rio, sobre quem eu falo no capítulo 1.2. Steferson foi um fotógrafo morador do bairro, convidado pelo Cacá para fotografar a expedição.

¹⁸ A Sheila foi uma parceira de longa data, que eu contatei durante o mestrado. Criada no Rio Comprido, historiadora e apaixonada pela história do baixo, ela mantinha um grupo no facebook com milhares de pessoas e discussões, promovia esse resgate à memória e compartilhou comigo muitas informações relevantes para toda a pesquisa.

bairro, montamos um roteiro com pontos importantes e curiosidades. Saindo do CAP, observamos o prédio que a escola ocupa desde 1998, possivelmente antiga residência do Marechal Floriano Peixoto, no século XIX. A vila amarela, logo em frente, foi residência do Conselheiro Mayrink e propriedade do Visconde de Itamarati, em 1879. Ali trabalhavam pessoas escravizadas e o terreno contava com uma senzala, jardins e acessos para carruagens. No terreno da Light, ao lado, há um trecho preservado do Aqueduto da Lagoinha, que captava água em Santa Teresa e distribuía pela região do Rio Comprido e Catumbi. Inspirados pela rica história do bairro e imaginando esses cenários de outros tempos, fomos descendo a rua Santa Alexandrina e chegamos à praça Condessa Paulo de Frontin, antes chamada Largo do Rio Comprido (1875). Seu chafariz neoclássico em ferro fundido foi construído na França e é tombado pelo patrimônio histórico; passou um tempo em Vila Isabel e foi instalado no bairro em 1977. A praça era circulada por bondes, cujos trilhos ficaram visíveis e foram recobertos em obras recentes.

Figura 22 – Imagem do roteiro da expedição



Legenda: Roteiro da expedição - 1. CAP-Uerj, 2. Rua Santa Alexandrina, 3. Escola Pereira Passos, 4. Praça Condessa Paulo de Frontin, 5. Av. Paulo de Frontin, 6. Igreja de São Pedro, 7. Casa do Bispo, 8. Hospital Central dos Bombeiros, 9. Túnel Rebouças e Elevado Paulo de Frontin, 10. Fundação Osório, 11. Fundação Cesgranrio, 12. Ladeira Sousa Doca, 13. Hospital Pedro de Alcântara, 14. Chalé da Vovó. Fonte: arquivo da autora, 2017.

Em frente à praça, as crianças ficaram curiosas para conhecer outra escola do bairro, mas não foi possível entrar. A Escola Pereira Passos foi fundada em 1922 e abriga um busto do prefeito homenageado, além de 650 alunos residentes das comunidades do entorno. Pereira Passos é conhecido pela grande reforma urbanística na cidade do Rio de Janeiro no início do

século XX, anterior às construções que viriam alterar a dinâmica do Rio Comprido para sempre. Rio Iguassu em outros tempos, de água limpa e navegável, foi canalizado e retificado, junto à obra da Avenida Paulo de Frontin, inaugurada em 1919. Entre os anos 20 e 60, o bairro teve seu momento de grande valorização, encerrado com a construção do Túnel Rebouças (1967) e do Elevado (1971), que aproximou o subúrbio carioca da zona sul da cidade, transformando o Rio Comprido em bairro de passagem. A enorme cicatriz urbana percorre toda a extensão do bairro e contribuiu para a degradação ambiental e ruptura social que vemos hoje.

Da praça, seguimos para a Igreja de São Pedro, Casa do Bispo e Seminário São José. Ali descobrimos algumas curiosidades e fomos transportados até o período colonial, com uma das construções mais antigas da cidade - a Casa do Bispo, datada do início do sec. XVIII, tombada pelo patrimônio histórico e em excelente estado de conservação (hoje pertence à UniCarioca). A Igreja colonial de São Pedro, antigamente localizada no centro da cidade foi demolida com a abertura da Avenida Presidente Vargas e então transferida para o Rio Comprido, preservando algumas peças históricas que pudemos ver de perto durante uma parada para o lanche. A chuva começou a apertar e apressou a nossa caminhada, em subida pela Avenida Paulo de Frontin até a Fundação Cesgranrio, onde as crianças tiveram uma conversa, fizeram anotações e assistiram a uma peça de teatro. Finalizamos a expedição passando pela Ladeira Sousa Doca e pelo Chalé da Vovó, nossa última parada. Ali vivemos um breve encontro geracional. Entre abraços, apertos de mão, pedidos de benção, sorrisos e lágrimas, a criançada ofereceu cartões com mensagens de reconhecimento e esperança para aquelas mulheres marcadas pelo tempo.

Figura 23 – Fotos da expedição pelo bairro.



Legenda: crianças na frente da escola; na Igreja de São Pedro; no chafariz da praça.
 Fonte: arquivo da autora, 2017.

Para essa jornada, desenvolvi um kit para estimular nas crianças o registro de suas percepções, com caderninho, caneta e lápis-cera, guardados numa pequena bolsa de algodão. Observando seus desenhos e anotações (Anexo 02), preocupados em cumprir as orientações dos professores que diziam para registrar o que fosse importante e chamasse mais atenção em forma de tópicos ou breves desenhos, percebemos o quanto os seus olhares escapavam desses princípios técnicos e desdobravam infinitamente e de forma muito poética a compreensão sobre o bairro.

Figura 24 – Foto dos kits e alguns registros das crianças.



Fonte: arquivo da autora, 2017.

As aulas de artes tornaram-se oficinas de produção sobre essa experiência de estudo e vivência no bairro. A atividade que se seguiu à expedição teve como proposta minha junto à professora de artes Fernanda Rabelo a criação de cartões-postais do bairro do Rio Comprido, que cada criança produziu a partir de seus interesses e desejos, escolhendo o lugar que mais chamou sua atenção e experimentando técnicas e ferramentas diversas para sua construção. Ao longo de quatro aulas, conversamos com cada uma sobre o lugar escolhido, o porquê dessa escolha, qual a importância no bairro e para ela, como gostaria de representar e mostrar para “o mundo”. Experimentamos lápis, canetas, cores, colagens, carimbos para uma construção gradual do seu “cartão postal”, um objeto de memória daquela experiência, que depois poderia ser compartilhada com outras pessoas. Algumas dessas produções estão no Anexo 03.

É interessante perceber como o olhar da criança funciona diferente do nosso olhar de adulto, geralmente já domesticados pela formação institucional para a civilidade. Enquanto

buscamos informações úteis e objetivas, eles se encantam com detalhes que passamos rapidamente, que podemos observar em seus desenhos (acima): a cauda da sereia, a importância da origem do chafariz, que veio da França, a idade da igreja... Vamos falar mais sobre essa “atenção” de uma presença ativa no Capítulo 3, em que citamos a comparação que Ingold (2020) faz do olhar das crianças com de pessoas do espectro autista, que “permanecem no meio de coisas que ainda não foram estabelecidas, respondendo aos fenômenos antes de uma identificação formal; seu mundo é movimento e transformação a todo momento”. Nessa expedição tivemos a presença de um menino no espectro autista, chamado Matheus. Achei curioso que ao fazer o desenho da igreja de São Pedro (lugar que ele escolheu representar, abaixo) havia uns riscos que não entendi o que representavam. Ele me explicou que era a chuva que caiu naquele momento em que estávamos na igreja - e que eu nem me lembrava!

Figura 25 – Produção dos cartões postais durante as aulas de artes.



Fonte: registros da autora, 2017.

Na perspectiva de trabalhar com as crianças as dimensões de passado, presente e futuro do bairro, tinha o desejo de realizar uma oficina de cenários possíveis, exercitando a capacidade projetual dos alunos para pensar outros projetos possíveis de bairro e territórios. Para isso, convidei o arquiteto Guto Santos, integrante do Coletivo Baixo Rio (já falamos mais sobre esse projeto anteriormente), atuante no bairro do Rio Comprido. E realizamos a oficina também nas aulas de artes, com parceria da professora Fernanda, ao longo de quatro aulas, sendo uma por semana, com foco no elevado Paulo de Frontin. Iniciamos com conversas sobre o espaço público para embasar a elaboração coletiva de maquetes com ideias para a área do viaduto, no sentido de provocar a imaginação dos alunos de forma engajada: “Se você pudesse usar, construir ou transformar o elevado e o espaço que ocupa no bairro, o que você faria?”. Para além de um exercício de imaginação, essa também seria uma forma de envolvê-los ativamente no processo de concepção do espaço público.

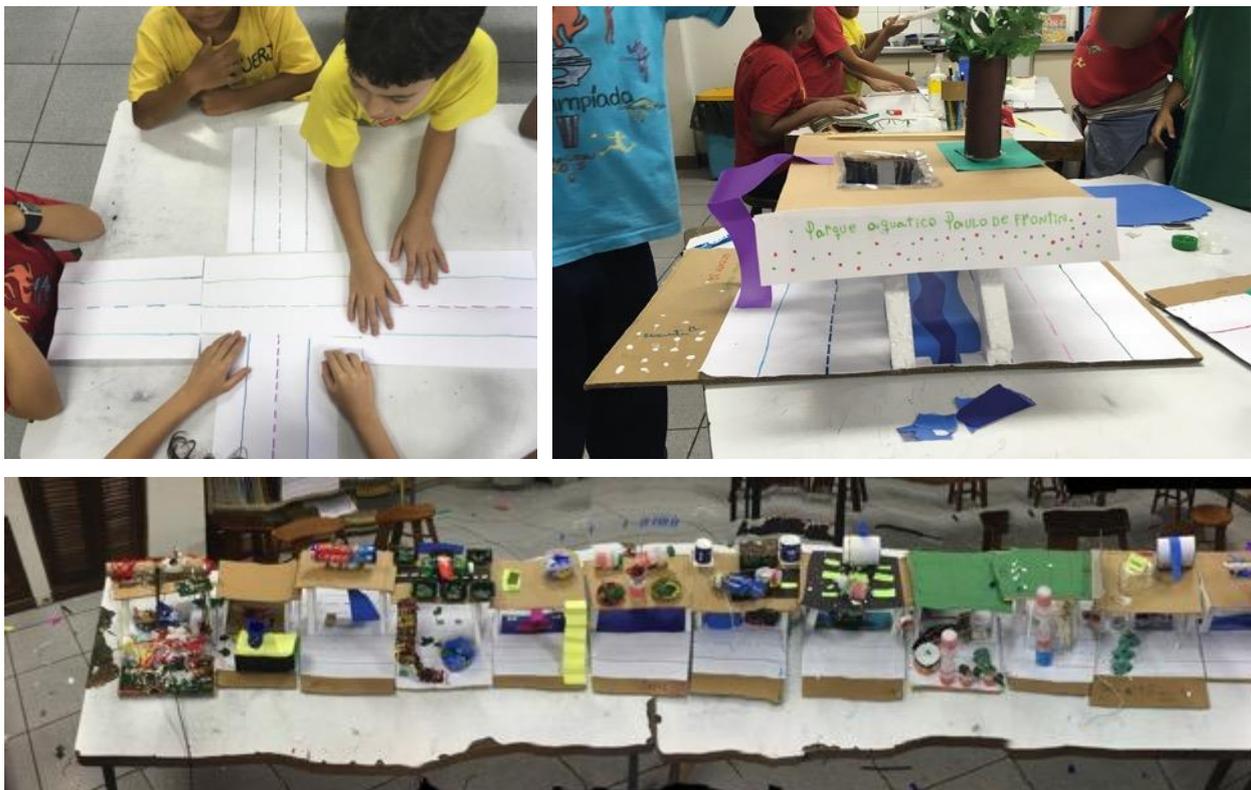
O elevado Paulo de Frontin é uma grande via de acesso para quem se desloca entre as zonas norte e sul da cidade e estabelece uma dinâmica peculiar no bairro. Além de se impor à paisagem como uma grandiosa construção, divide o bairro em dois lados, cria um corredor de sombra na Av. Paulo de Frontin e é responsável pelo intenso barulho produzido pelo alto fluxo de carros. A sua existência é questionável e, assim, quando isso é colocado para os alunos, desnaturaliza-se também a própria conformação do bairro. A ideia era produzir uma grande maquete do elevado, desnaturalizando suas funções e criando questões e soluções para este lugar. Os alunos foram divididos em duplas que montaram os seus viadutos, a partir de uma orientação única. No final da primeira fase, todos tinham viadutos iguais com colunas de isopor e base e cobertura de papelão. A partir disso, cada dupla criaria com materiais diversos os seus projetos para o espaço. Antes de montar as maquetes, fizeram desenhos projetuais de suas ideias compartilhadas e, ao final do processo, gravamos vídeos com as apresentações dos seus projetos (mais fotos no Anexo 04 deste documento).

Os projetos eram bem variados, e, assim como nas produções anteriores, estimulamos e valorizamos todas as suas investidas, sem passar por qualquer julgamento de certo e errado, apenas questionando as suas ideias e criando juntos meios para que pudessem ser expressas nas maquetes. Os projetos foram ganhando materialidade: parque aquático que aproveitava a água do rio que passa ao longo da Av. Paulo de Frontin, campo de futebol que é ao mesmo tempo pista de pouso de aeronaves, palco para shows de rock, pista de skate, livre circulação de animais, jardins, casa de *pokémon*, para todas essas ideias foram criadas alternativas que aproveitassem o viaduto. Houve até quem tirasse a cobertura do elevado para que pudesse colocar uma torre de observação bem alta no lugar ou fizesse nevar no Rio Comprido com

raspas de isopor. No fim do processo, os alunos apresentaram seus projetos e gravamos vídeos de suas argumentações.

A subversão da lógica do bairro e criação de tantas outras através da concretização dos próprios projetos permite que os alunos experimentem a sua vivência como linguagem, seus corpos, trajetos, pontos de vista, espaços e significados como construções individuais e coletivas. No início pareciam olhar para o espaço urbano, para as ruas e cidades, como algo dado, estático, que sempre estivera ali daquele jeito, não como algo que fora projetado e construído, modificado ao longo dos anos e em permanente transformação. Esse exercício de criação e construção, desde a folha em branco, com explicações um pouco técnicas e reflexões existenciais, os colocaram em outro lugar, percebendo a ação humana nas coisas de seus cotidianos e que tudo poderia ser modificado. Dessa forma, também passam a se perceber como produtores de realidade e esta como algo passível de transformação e não algo pronto e encerrado.

Figura 26 – Oficina de Cenários Futuros.



Fonte: fotos da autora, 2017.

Em paralelo, nas aulas da professora Margarida da turma 31, outras atividades foram desenvolvidas sob a temática do bairro. Na Roda de Conversa com moradoras do bairro,

ouvimos diferentes visões e versões sobre seu passado, problemas e potencialidades, dentre elas a polêmica em torno do viaduto que atravessa o bairro, aproximando as crianças da ideia de que cada lugar tem sua história de construção realizada por homens e mulheres. Numa outra aula, junto com a estudante de geografia Larissa Rosa, construímos um mapa “gigante”, refazendo o trajeto feito na expedição, com os pontos por onde passamos sinalizados e cartas referentes a cada ponto, contendo informações sobre os lugares (Praça, Escola, Igreja, Viaduto, etc.). Cada carta foi elaborada por um ou mais alunos e todos participaram da construção coletiva desse enorme mapa, remontando à memória de cada um e retomando questões surgidas ao longo do processo. Representamos também a mata que pode ser observada ao redor desse trecho do bairro e moradias como as favelas que existem ali por perto.

Figura 27 – Mapa gigante.



Fonte: foto da autora, 2017.

Todas as atividades tiveram desfecho num sábado ensolarado com dois eventos ocorrendo simultaneamente: o Café Literário, no CAP, e a festa de aniversário de 134 anos do Rio Comprido, no largo e ruas adjacentes. A atividade do CAP acontece todo ano com a participação de outras turmas e o terceiro ano pôde apresentar seu aprendizado e descobertas durante essa intensa jornada pelo bairro. Contamos com a participação da historiadora Sheila Castello, que contou histórias a partir de imagens antigas e conversou com os alunos. O evento na praça reuniu diversas atividades e grupos que atuam no bairro, além de serviços de assistência social. Montamos uma barraca para expor a pesquisa coletiva e recolher novas impressões sobre o bairro, através de cartões com perguntas e frases disparadoras, respondidas por algumas pessoas que ali paravam para conhecer o trabalho. As crianças foram até a praça e ficaram um tempo na barraca, onde puderam conversar com moradores e transeuntes, protagonizando a autoria da

pesquisa.

Os dois eventos foram conectados por um longo fio, que fomos enrolando pelo caminho, desde a escola até a praça. Passamos por postes, portões, muros, pelo chão... E prendemos ao longo do fio fragmentos do nosso trabalho: cartões postais, frases e desenhos que as crianças fizeram, folhetos preparados para o evento, fotografias antigas do bairro, cartões interativos... A ideia era criar uma conexão entre a escola e a praça e marcar a presença no bairro, mostrando a pesquisa para a maior quantidade de pessoas possível: contar sobre toda aquela história que havíamos descoberto juntos, sobre as questões e problemas do bairro, os lugares interessantes para conhecer, as pessoas que ali vivem e viveram, os caminhos possíveis que imaginamos juntos. Abrimos a escola para a rua, para o bairro para o mundo (mais fotos no Anexo 05).

Como já falado anteriormente, os fios simbolizaram ainda as diferentes possibilidades e conexões que formaram essas malhas de encontros, trajetórias e afetos: entre pesquisadores, professores, estudantes, moradores, instituições, coletivos e outros tantos parceiros, linhas se misturaram e entrelaçaram em nós; são emaranhados de pessoas, histórias, memórias, necessidades, desejos e questões; são conjuntos complexos interligados e “agenciamentos em devir”.

Figura 28 – Fotos do evento final (continua).





Legenda: Evento na escola, fios no caminho, evento na praça.
 Fonte: fotos da autora, 2017.

No ano letivo seguinte, fui novamente convidada para participar da pesquisa sobre o bairro, agora com novas turmas, professores e alunos. Sem a mesma disponibilidade de tempo para envolvimento de longo prazo, resolvi propor um jogo (Anexo 06) que consolidasse os conteúdos trabalhados na experiência anterior e que tivesse uma dinâmica lúdica para envolver os alunos. Utilizei o percurso realizado na expedição anterior, para desenvolver o mapa enquanto tabuleiro do jogo, antecipando a caminhada que essas novas turmas fariam posteriormente. Ao percorrer o trajeto no jogo, as crianças juntavam seus próprios conhecimentos e criavam um imaginário para enriquecer a experiência sobre o bairro, misturada entre passado, presente e futuro. Dessa forma, antecipamos virtualmente a expedição, fazendo um primeiro contato com o trajeto e conhecendo um pouco desses lugares importantes do bairro; ativamos a leitura, escrita e outras expressões visuais; montamos uma cartografia coletiva. Cada lugar percorrido tinha uma carta correspondente com informações de relevância histórica e cultural, que os alunos teriam que ler e executar uma tarefa (de escrita ou desenho) no mapa-tabuleiro. Realizei o jogo em duas turmas diferentes, em dias diferentes: do professor Luís e da professora Stela. Cada grupo teve comportamentos distintos e acabou dando diversos

feedbacks para um aprimoramento futuro do material.

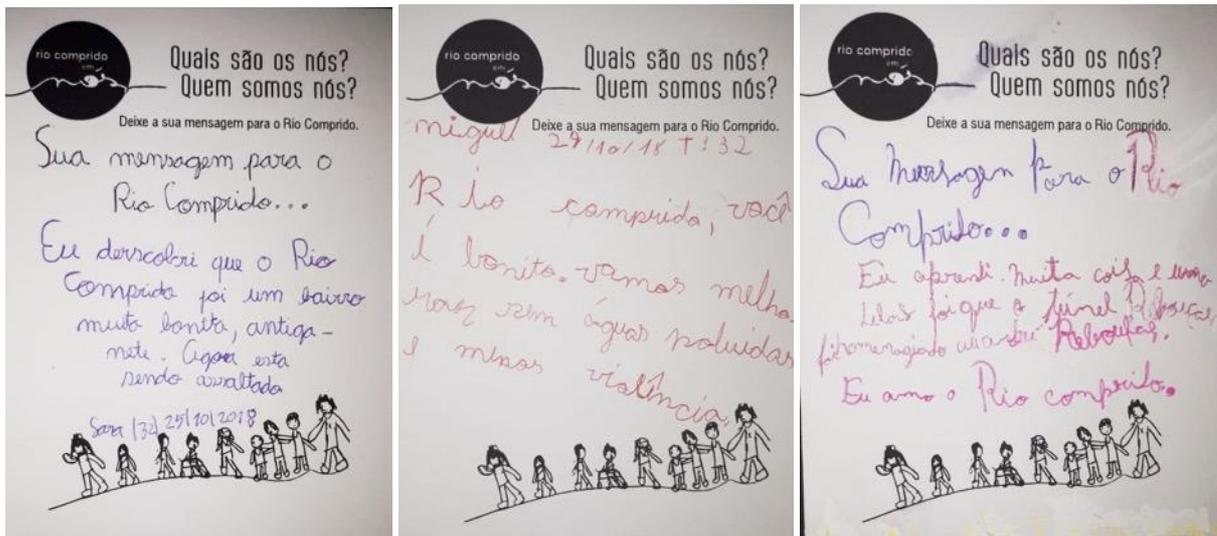
Figura 29 – Jogo realizado com as turmas.



Fonte: fotos da autora, 2018.

Ao final, deixei uma tarefa para ser realizada posteriormente, entregando a cada aluno um cartão com os dizeres: “Quais são os nós? Quem somos nós? Deixe a sua mensagem para o Rio Comprido.” O professor Luís me enviou as produções:

Figura 30 – Cartas com mensagens das crianças.



Fonte: arquivo da autora, 2018.

Esse trabalho foi desenvolvido por muitas mãos e diferentes narrativas, num processo de construção coletiva por diferentes pessoas, crianças e adultos, cidadãos e profissionais de diversos campos do conhecimento, num encontro entre escola e comunidade. As atividades realizadas tiveram esforço sinérgico e conjunto da geografia, da história, das artes, da arquitetura e do urbanismo, sem limites bem definidos de onde começa e onde termina a atuação possível de cada disciplina envolvida. Dessa forma, interpretamos como uma experiência transdisciplinar, na qual o design se envolveu e atravessou diversos momentos, construindo pontes e articulando ações conjuntas entre os diferentes campos e saberes.

Acreditamos que a educação dos alunos se constrói quando há o reconhecimento das relações possíveis entre todas as instâncias das nossas vidas, quando o mundo significa em nós. Para isso, compreender a necessidade da constituição de um projeto que integrasse professores, familiares, pesquisadores e alunos e fosse atravessado por uma abordagem cartográfica foi fundamental pois, para além do estímulo a um trabalho intelectual e mental, foi incentivado que experienciassem com presença, corpo e desejo as suas pesquisas.

Os processos de trabalho - abertos a tipos diferentes de dinâmicas e materiais, provocando a percepção e invenção de linguagens que traduzissem e inventassem a relação entre estudantes e os demais envolvidos e o bairro - foram responsáveis pela dissolução entre eventuais fronteiras que separariam sujeitos e objeto ou teoria e prática. Implicar a todos, considerando e dialogando com as suas diferenças, em processos de ensino e aprendizagem é potencializar as existências individuais e coletivas na produção de outras realidades e de mundo.

3.2 Design como modo de pesquisa¹⁹ no território: experimentos e pistas metodológicas

Experimentos de design no território têm sido desenvolvidos nas aulas de graduação da Esdi-Uerj. Como proposta curricular para uma pesquisa e prática de design crítico, assume-se o cenário urbano como temática para as aulas de projeto, estimulando os alunos a explorar ferramentas de design para propor reflexões, intervenções e/ou soluções para as questões observadas, sempre de modo engajado com o campo e as pessoas. A professora Barbara Szaniecki tem conduzido, nos últimos anos, aulas, experimentos e pesquisas nos espaços da cidade do Rio de Janeiro. Durante o meu doutorado, tive a oportunidade de realizar meu estágio docente com ela na disciplina de Desenvolvimento de Projeto em Programação Visual III e também atuar como professora (junto com outras duas colegas da pós-graduação) na disciplina de Design de Serviços. Nesta seção trago essas duas experiências como reflexão e aprendizado sobre como o envolvimento com os territórios afeta o modo de projetar e fazer design; sobre a contribuição do design para pensar e produzir territórios com as pessoas que os habitam; sobre o próprio design como modo de pesquisa e investigação sobre o lugar em que se insere e com as pessoas que o vivem.

3.2.1 Territorialidades e narrativas visuais

Em 2018, realizei meu estágio docente na Graduação da ESDI/UERJ, na disciplina de Desenvolvimento de Projeto em Programação Visual III, da professora titular Barbara Szaniecki e da pesquisadora de pós-doutorado Talita Tibola. O objetivo era o desenvolvimento de um projeto de programação visual tendo como pano de fundo a cidade (o espaço/tempo urbano) e como horizonte a promoção da cidadania (o espaço/tempo político). O percurso se dividiu em 2 módulos, sendo o primeiro mais expositivo para estimular a análise do espaço urbano e o segundo de orientação para o desenvolvimento de projetos de design de comunicação. Aqui, diferente de outros projetos de design que partem de questões previamente definidas ou problemas a resolver, os alunos foram estimulados a irem a campo investigar questões para trabalhar por meio do design, o que requer ferramentas e habilidades a serem

¹⁹ “Design como modo de pesquisa/investigação” é uma abordagem utilizada por outros pesquisadores do campo para falar da pesquisa em design e do design como pesquisa, principalmente do Participatory Design, que utilizam termos semelhantes ao longo de seus textos. Entretanto, não utilizei nenhum conceito específico para embasar a proposição desta tese. Os textos que percorri e práticas que conheci, assim como as experiências coletivas do LaDA, todos devidamente citados e referenciados aqui, foram fundamentais para chegar a esta formulação que dá sentido ao modo como tenho trabalhado nos territórios.

desenvolvidas. Ao mesmo tempo em que deveriam investigar o próprio território através de ferramentas de design elaboradas por eles, estariam também atentos às pessoas, fluxos e questões encontradas, para posteriormente desenvolver caminhos projetuais que respondessem e correspondessem a suas percepções.

Nas aulas iniciais, falamos sobre trabalhos relacionando o design ao espaço urbano e pude apresentar o meu projeto do Mestrado – “Rio Comprido em nós”. Conforme já abordado, essa pesquisa tinha como interesse o bairro do Rio Comprido, envolvendo seu território físico mas, principalmente, suas questões de interesse público. Saindo da perspectiva pessoal de moradora, me abri para uma multiplicidade de experiências, narrativas e desejos, desenvolvendo mecanismos de interação, observação e imaginação coletiva. Além do foco no território, a pesquisa tinha muita similaridade com a unidade curricular por explorar a visualidade das ferramentas de design como processo e resultado, sendo utilizada como modo de ativar conversas, de registrar percepções e de materializar os assuntos de interesse. As peças gráficas desenvolvidas no final do projeto tinham ainda um caráter aberto, podendo ser utilizadas no espaço público para dar visibilidade às questões do bairro, e também como retorno à comunidade para novas interpretações e discussões.

Como dinâmica participativa, utilizamos o “jogo dos verbetes”, oriundo do curso “Mapa-Praça-Máquina”, para articular conceitos teóricos sobre espaço e metodologias de design e despertar uma conversa e reflexão coletiva. Como já falamos, este jogo, desenvolvido por pesquisadores do LaDA e aplicado em diferentes contextos, tem grande potencial para gerar diálogos, provocar tensões, flexionar ideias, construir pontes e tecer narrativas. No contexto da aula funcionou bem como uma interação inicial entre professoras e alunos, entre os próprios alunos, assim como para introduzir os assuntos sobre espaços urbanos e suas possíveis relações com o design.

A partir dali os alunos deveriam formar grupos e escolher um lugar da cidade para trabalhar ao longo do semestre, já tendo que trazer na aula seguinte uma pesquisa histórica com ênfase no projeto da perspectiva do planejamento urbano, buscando entender sobre a formação daquele espaço urbano, como foi construído historicamente e que questões eram sabidas publicamente em uma pesquisa superficial. Em outros projetos de design, esta etapa poderia ser suficiente para embasar todo o projeto, mas a nossa proposta era que não se fechasse àquela história oficial contada publicamente e que adentrassem o campo para buscar outras histórias, percepções e desejos possíveis.

As aulas seguintes contaram com apresentações expositivas para provocar o diálogo e a apreensão dos “usos” dos lugares de pesquisa e projeto, assim como conhecer as pessoas que

os frequentam. Algumas referências teóricas embasaram a ida a campo, sugerindo possíveis exercícios como: observar, anotar, desenhar, fotografar, contar, mapear, rastrear, coletar, entrevistar, cartografar... As experiências dos grupos eram trazidas a cada aula para troca e reflexão, em formato de orientação de projeto, com acompanhamento e verificação do desenvolvimento em fase de pesquisa. Alguns textos apoiaram as reflexões e experimentos, como: “A invenção do cotidiano”, (Michel De Certeau), “*Urban Code: 1.000 lessons*”, “A vida na cidade: como estudar” (Jan Gehl e Birgitte Svarre); “*Graphic Design Thinking: intuição, ação, criação*” (Ellen Lunpton); “*Design Thinking*” (Nigel Cross); “*Urban Design Thinking*”, “*Design, when everybody designs*” (Ezio Manzini). Também foram expostas referências projetuais, metodologias e ferramentas para o estudo do lugar e suas pessoas, permitindo identificar questões a serem trabalhadas visualmente por meio do design – cartografias, infografias, entre outros.

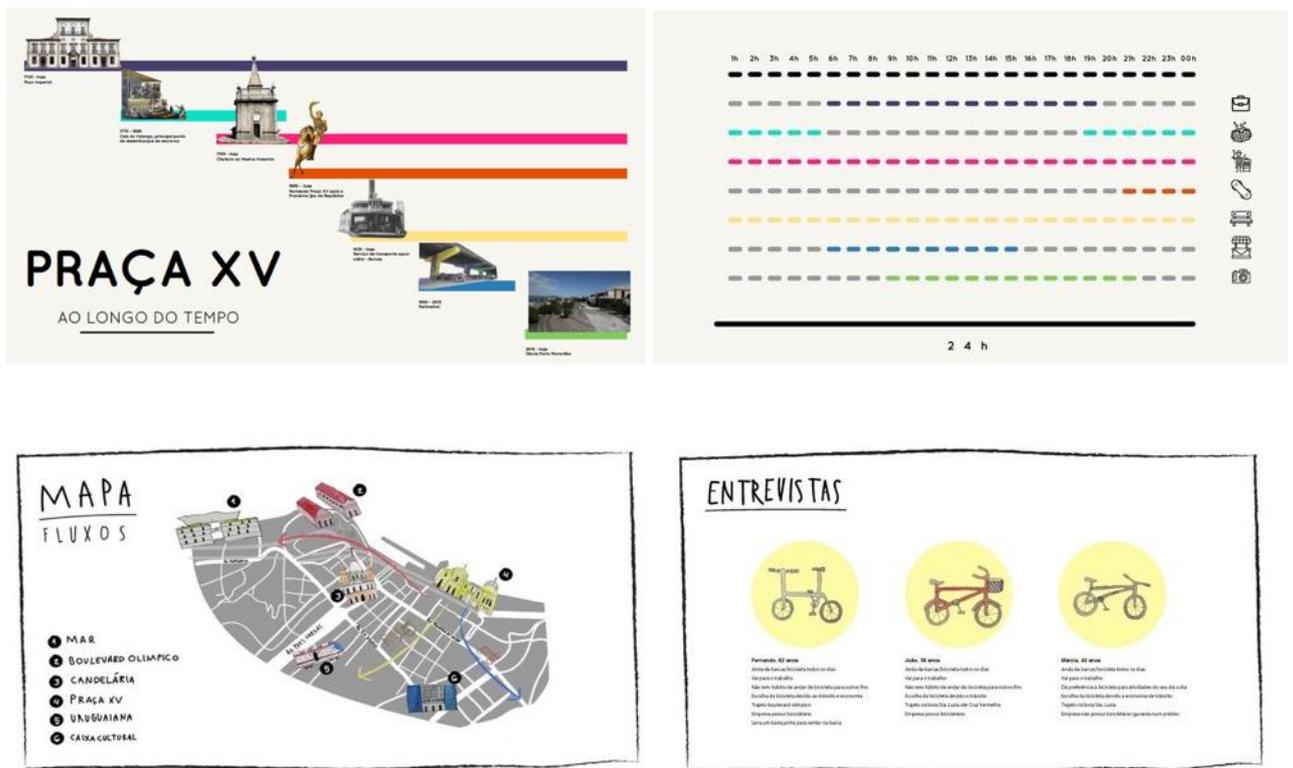
Um dos primeiros textos que lemos com a turma foi “A invenção do cotidiano”, de Michel De Certeau (1998). O capítulo “Caminhadas pela cidade” reforçou essa distinção de perspectiva que gostaríamos de abordar ao olhar para os espaços urbanos: do “voyeur” que olha a cidade de cima, à distância, com “olho totalizador que simplifica a complexidade em um simulacro teórico” que esquece ou desconhece as práticas, aquele do administrador e do urbanista; aos “caminhantes” ou “praticantes ordinários da cidade”, que estão embaixo no entrelaçamento de corpos e ruas, nas redes da cidade habitada. Os outros textos tiveram caráter mais prático de sugestão de ações em campo para observar, expandir as percepções e sentir o lugar de outros modos; também de como gerar visualidades sobre aquilo que era percebido e observado, modos de registrar, capturar e materializar os assuntos de interesse.

O texto do Manzini (2015) teve grande importância no meu mestrado para esse entendimento de design mais amplo e voltado para questões sociais e ambientais, pensando a inovação social com a sustentabilidade como objetivo. Ele também está interessado no papel do design na construção e no projeto das cidades, que tivemos a oportunidade de acompanhar em uma palestra/workshop sobre Cidades Colaborativas, no Rio. Nesse livro (*Design When Everybory Designs*), ele fala que somos todos designers, que as pessoas já se organizam (em organizações colaborativas ou comunidades criativas) para resolver seus problemas e que os designers profissionais devem assumir papéis nesses processos colaborativos. Além da reflexão sobre o papel do designer, para esta disciplina consideramos importante o que ele chama de “tornar as coisas visíveis e tangíveis” através de “ferramentas visuais para conversas sociais” que podem ser usadas em diferentes fases do processo de design. Com exemplos bem práticos que ele utiliza no livro, pudemos discutir como o designer poderia mapear, amplificar, construir

lugares, criar histórias, fortalecer identidades locais e alimentar conversas sobre futuros possíveis.

Ao final do primeiro módulo, tivemos as primeiras apresentações dos grupos, em que deveriam expor o material apreendido sobre o lugar escolhido, as questões levantadas, as abordagens metodológicas utilizadas e já uma proposta de desenvolvimento de projeto editorial. As perspectivas apresentadas foram bastante diversificadas, demonstrando as vastas possibilidades de atuação sobre os territórios, que eles tiveram que expor através de 3 visualizações diferentes sobre as questões e/ou pessoas do lugar, pesquisa histórica e produção de textos. Podemos observar a experimentação de fluxos e visualidades diversas, dentre as que demonstramos e propusemos, mas também outras inesperadas. Abaixo seguem alguns exemplos:

Figura 31 – Estudos dos territórios a partir de diferentes perspectivas (continua).



Legenda: Linha do tempo dos monumentos históricos e gráfico com uso dos espaços pelos grupos identificados – Grupo Praça VX (Camila Barriviera, Gabriel Fernandes e Raquel Larizzatti). Mapa de fluxos e entrevistas com os ciclistas representados por suas bicicletas – Grupo Bike nas Barcas (Bárbara Dantas, Ludmila Lucena e Maria Eduarda).

Fonte: arquivo da autora, 2018.

Figura 32 – Estudos dos territórios a partir de diferentes perspectivas.



Legenda: Fluxos da Glória, fotografias de becos da Rocinha e desenhos do Largo do Machado.
 Fonte: arquivo da autora, 2018.

O segundo módulo da disciplina foi de desenvolvimento do projeto – um “objeto gráfico editorial” (revista/zine/outros) que reunisse a pesquisa realizada e articulasse sua história oficial com as muitas histórias possíveis, recolhidas a partir da escuta e observação atenta, na perspectiva de um design para/na cidade. Deveria ser desenvolvido o projeto gráfico abrangendo nome e logotipo, capa e um mínimo de 12 páginas com textos e imagens. Além disso, foi pedido também um desdobramento do projeto em outros tipos de materiais que indicassem uma campanha ou ação, relacionada com as principais questões levantadas.

As aulas sequenciais foram de acompanhamento e orientação dos projetos em grupos, que lidaram com uma diversidade de questões e escolhas narrativas e visuais. A dificuldade nessa reta final de projeto foi fazer escolhas, definir coletivamente o caminho adotado entre os interesses e desejos individuais, dar conta da complexidade em produtos finais simples, criar uma narrativa com sentido e propósito entre as tantas possibilidades. Tendo relatado resumidamente o processo e as etapas das aulas, destaco abaixo os trabalhos de alguns grupos.

O projeto Lândia (Alessandra Campos, Carolina Rocha, Hillary de Oliveira e Júlio Cezar) tratou das muitas “lândias” da Cinelândia, espaço que escolheram trabalhar, por já terem conhecimento e uma experiência anterior na região. A partir da observação e conversas

realizadas com transeuntes, entenderam que era um espaço com grande diversidade de usos e pessoas, que definiram como “facetas” do lugar que chamaram de “lândias”: lugar de passagem, de moradia (de rua), de visita e turismo, de manifestações e afetos. Optaram por contar as histórias do lugar e outras estórias através de contos inventados que misturam fatos reais com imaginários populares, onde a realidade se mistura com a ficção. “O projeto Lândia – um zine sobre lugares impregnados (...) procura mostrar que o imaginário popular é mais forte e predominante na praça que a história oficial”.

Figura 33 – Trechos do Projeto “Lândias”.



Fonte: arquivo da autora, 2018.

Tudo que nasce da RUA (Camila Barriviera, Gabriel Fernandes e Raquel Larizzatti), é “uma” história sobre a Praça XV. Depois de escolher a praça como lugar de investigação, fizeram algumas incursões e resolveram trabalhar com um grupo de skatistas que ocupam da Praça XV, trazendo ainda reflexões sobre lugar e não-lugar a partir do conceito de Marc Augé. O título do projeto foi tirado de uma fala da entrevista que fizeram com o coletivo, transmitindo “a relação entre skate e rua, que o skate valoriza e incorpora toda manifestação desse espaço”. Conheceram as dificuldades que os skatistas enfrentaram para estar naquele espaço, com estereótipo associado à marginalidade, a importância para eles da liberdade de estar na rua e até mesmo a sensação de segurança que a sua presença acabou por trazer a espaços antes desertos. O zine adota uma identidade visual inspirada no grafite e pichação como manifestações culturais da rua, justificando a escolha das cores e tipografias.

Figura 34 – Trechos do Projeto “Tudo que nasce da rua” (continua).

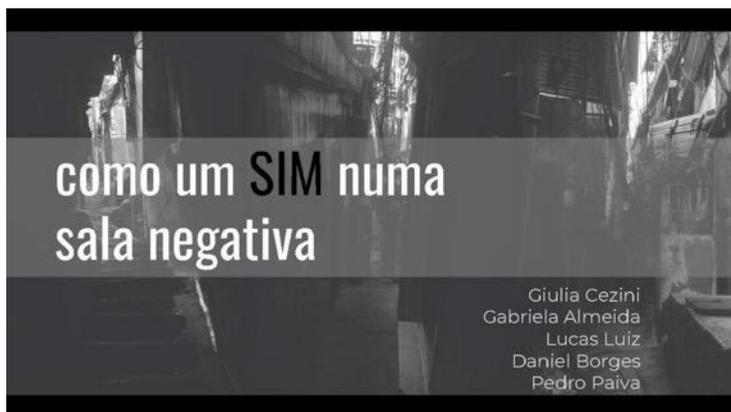




Fonte: arquivo da autora, 2018.

Como um SIM numa sala negativa (Giulia Cezini, Gabriela Almeida, Daniel Borges, Lucas Luiz e Pedro Paiva) – é um trabalho realizado na Rocinha que explorou diversas dimensões do território ao longo da investigação e optou por tentar tornar visíveis questões complexas e sensíveis relativas aos direitos humanos. Assumiram a favela como “não lugar” no sentido de um lugar não reconhecido oficialmente e, portanto, seus moradores seriam “não pessoas”, a quem os direitos humanos seriam negados por não serem cidadãos oficiais, portadores de moradia e documentação.

Figura 35 – Trechos do Projeto “Como um sim numa sala negativa” (continua).





Fonte: arquivo da autora, 2018.

Esses exemplos dos trabalhos realizados mostram diferentes possibilidades de escolhas e posicionamentos que os designers enfrentam em seus processos. Primeiro, devem desenvolver a capacidade de estarem atentos aos lugares, dinâmicas, fluxos, pessoas; observar, escutar, se expor e deixar afetar pela experiência. Percebemos que alguns grupos ou pessoas têm dificuldade de se deixar levar pelo campo; fazem observações e anotações coerentes e objetivas, buscam identificar problemas a resolver, sem, contudo, se aprofundar e se misturar com a vida do lugar. Como será mais explorado no próximo capítulo, essa “atenção” que desejamos

estimular é aquela da escuta ativa, do cuidado, da presença de participar com as coisas em seus próprios movimentos (Ingold, 2020). Entendemos que há, neste contexto, uma limitação de tempo e a obrigação de uma entrega material, o que talvez seja um desafio real para esse tipo de abordagem em projetos de design, tanto em ambientes acadêmicos como na vida profissional. Se deixar levar pelo ambiente, se deixar afetar por ele e deixar ele te levar a caminhos inesperados, significa renunciar ao controle do processo, talvez se perder e não chegar a lugar nenhum - algo que fomos ensinados a perceber como algo ruim, justamente pela cobrança acadêmica ou familiar ou do mercado capitalista. Será possível, portanto, adotar esse tipo de postura em projetos de design?

Outro ponto interessante ao analisar as entregas parciais e finais dos trabalhos, o que também traz à memória os processos dos grupos, são as transformações ao longo do caminho, uma postura que buscamos defender ao longo de toda esta tese, tanto para o processo de pesquisa como para a prática de projeto. Não acreditamos em uma metodologia fechada que possa ser adotada e seguida à risca para qualquer situação de pesquisa ou projeto, mas na adoção de arcabouços metodológicos que podemos experimentar, testar, alterar ao longo do caminho; em algumas “pistas” que nos guiam para não nos perdermos, mas que se mantenham abertas e flexíveis o suficiente para seguir com o movimento dos fluxos da vida. Isso é um potencial e outro desafio, pois novamente esbarramos com a realidade de prazos de entrega e precisamos fazer escolhas. Nos trabalhos aqui analisados, vemos que alguns grupos se fecharam rapidamente em alguma “solução” para que não se perdessem no processo ou para atender a alguma demanda prévia ou interesse pessoal. Outros, levantaram uma quantidade enorme de informações e questões que suscitaram novas problemáticas e foram acompanhando esses movimentos; mas alguns apresentaram dificuldade de tomar decisões projetuais ou não conseguiram dar conta da complexidade levantada em um objeto gráfico simples.

O grupo com o trabalho sobre a Rocinha pode ser um exemplo sobre isso: levantaram muitas questões interessantes, deram muitas voltas, mudaram de caminhos diversas vezes e, no final, tiveram que simplificar a narrativa para fazer um entrega que provavelmente não deu conta de tudo aquilo que gostariam. Fizeram uma escolha sobre adotar uma postura crítica importante e necessária para o lugar, deixaram de lado outras nuances mas também abriram possibilidades de desdobramentos. Será que os projetos de design têm a capacidade de abarcar a complexidade das redes que observamos e com que interagimos?

Sobre essas escolhas projetuais, já falamos um pouco que criamos mundo e formas de ser através das ferramentas que criamos, assim como somos desenhados por elas (Escobar, 2017). Depois de perceber uma multiplicidade de questões que poderiam trabalhar por meio do design,

devem fazer escolhas de posicionamentos sobre que história ou estórias desejam contar em suas narrativas visuais. Percebem-se enquanto sujeitos críticos para além de designers; que há muitas questões diferentes, com diversas dimensões e não problemas óbvios a serem decifrados e resolvidos. O design não é neutro ou imparcial, assim como o/a designer; suas escolhas contam histórias, constroem narrativas, criam mundos. É importante ter consciência e responsabilidade sobre as escolhas projetuais e o trabalhos com territórios e pessoas reais estimula essa percepção crítica, cidadã e política.

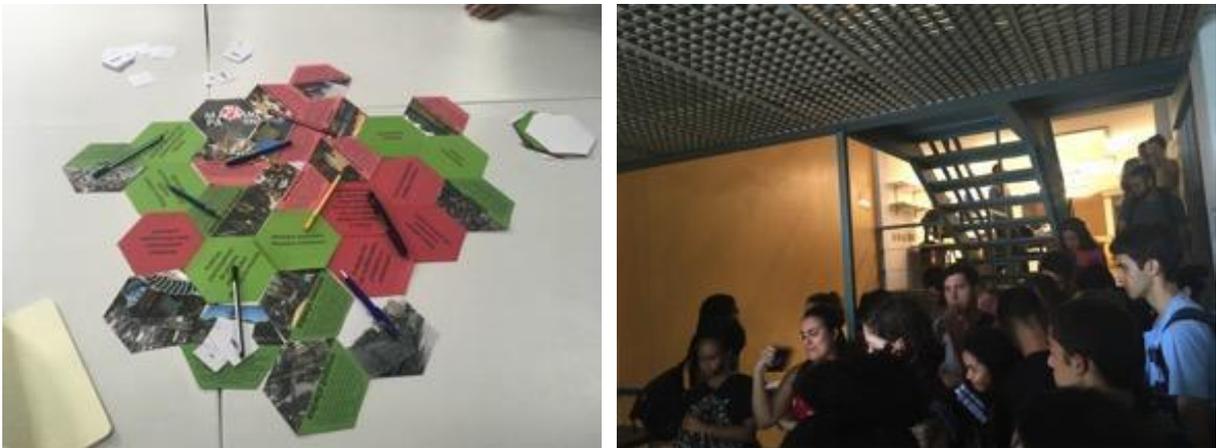
3.2.2 Redes, serviços e ações no território

Em 2019, tive a oportunidade de participar como professora das disciplinas "Métodos e ferramentas em gestão de serviços" e "Projeto em design de serviços", na turma do segundo ano de design na Esdi/Uerj, em parceria com as minhas colegas da pós-graduação Talita Tibola (pós doutoranda) e Liana Ventura (mestre), sob supervisão da professora Barbara Szaniecki. O modo de fazer coletivo nos acompanhou em todo o processo, desde o planejamento das aulas às discussões e reflexões de cada etapa desenvolvida com a turma. Ainda estabelecemos uma parceria com a Casa de Estudos Urbanos, representada pelo arquiteto Luiz Carlos Toledo e pela arquiteta Bia Petrus, que fizeram um convite ao LaDA para desenvolver atividades conjuntas. Todas essas relações e atravessamentos reforçam o nosso modo de fazer coletivo, nossas redes e malhas que se formam em nossos diferentes caminhos. Partimos então do bairro da Glória, onde fica localizada a Casa, para pensar o território por meio do design através de uma abordagem do design de serviços que abrange, para além da lógica mercadológica, uma visão política e práticas de cidadania através do desenho de ações entre o território e a comunidade.

O percurso se dividiu em dois módulos, sendo o primeiro de análise do espaço urbano, em que os alunos foram expostos a ferramentas diversas de engajamento e apreensão de usos dos diferentes lugares que compõem o bairro. Algumas referências teóricas embasaram as idas a campo, assim como a sugestão de possíveis exercícios: deriva, observação, anotações, desenhos, fotografia, coletas, conversas, cartografias... Esse primeiro momento foi de maior contato com o campo e as comunidades envolvidas, através de ferramentas e métodos de design colaborativo, tais como jogos exploratórios, mapas mentais e cartografias. A partir do engajamento dialógico com pessoas e lugares reais, os alunos foram orientados a perceber e construir suas próprias questões sobre o espaço urbano, que funcionaram como disparadores de projetos de coisas intangíveis, como sistemas, serviços e ações, realizados no segundo módulo.

A primeira aula já foi iniciada com um dispositivo de conversa sobre o espaço urbano, o “jogo dos verbetes” (já explicado anteriormente), com as cartas misturadas em função da temática. Seleccionamos verbetes e provocações sobre cidade e design para uma discussão inicial sobre essas possíveis relações, incorporando a apresentação dos alunos nas falas: cada um que puxava uma carta deveria se apresentar e falar sobre o tema ali contido. Na aula seguinte, fizemos uma expedição coletiva ao bairro da Glória, em que aproveitamos para levar os alunos para conhecer a Casa de Estudos Urbanos. Tiveram uma conversa com a arquiteta Bia Petrus, que apresentou os trabalhos realizados pela casa e já algumas questões enfrentadas.

Figura 36 – Fotos de momentos das aulas iniciais.



Legenda: jogo dos verbetes; visita à Casa de Estudos Urbanos.
Fonte: arquivo da autora, 2019.

Nesse primeiro momento, os alunos tiveram contato com um exercício de mapa mental aplicado à Esdi, que foi realizado coletivamente no quadro da sala de aula. Depois eles foram orientados a fazer o mesmo com o bairro após o primeiro contato. Eles trouxeram desenhos bastante simples, baseados na memória e anotações realizadas no momento da visita – sugerimos que mantivessem um caderno de campo para isso. Tivemos então uma aula sobre cartografia coletiva, em que realizamos uma atividade inspirada na caosgrafia²⁰ - iniciada com uma dinâmica de caminhadas ritmadas para se alcançar um estado de atenção e presença coletiva, seguiu-se a construção de uma cartografia de fragmentos sobre o bairro da Glória, em que cada participante entrevistou com coisas que trouxe de campo ou palavras, frases, desenhos

²⁰ Tivemos contato com a caosgrafia do GPMC (Grupo de Pesquisa Modernidade e Cultura, do IPPUR) em algumas situações de trabalho coletivo, em especial no SIIT 2018. “Caosgrafias nomeia um modo de construção coletiva de discursos que navega entre ciência, arte e filosofia. Aciona a prática cartográfica enquanto trama de afectos, associada à noção de caos como possibilidade do devir. Pode ser dita, então, como modo “caótico” de composição de grafias enquanto potência a criação de discursos; como uma aventura corpóreo-palavreira, que busca instaurar tensionamentos no processo de instituição e narrativa do objeto experienciado.” (Araujo, 2016)

que expressassem suas impressões e sensações sobre o lugar, além das questões que surgiram do próprio diálogo e interação entre todos os envolvidos.

Figura 37 – Caosgrafia realizada em aula.

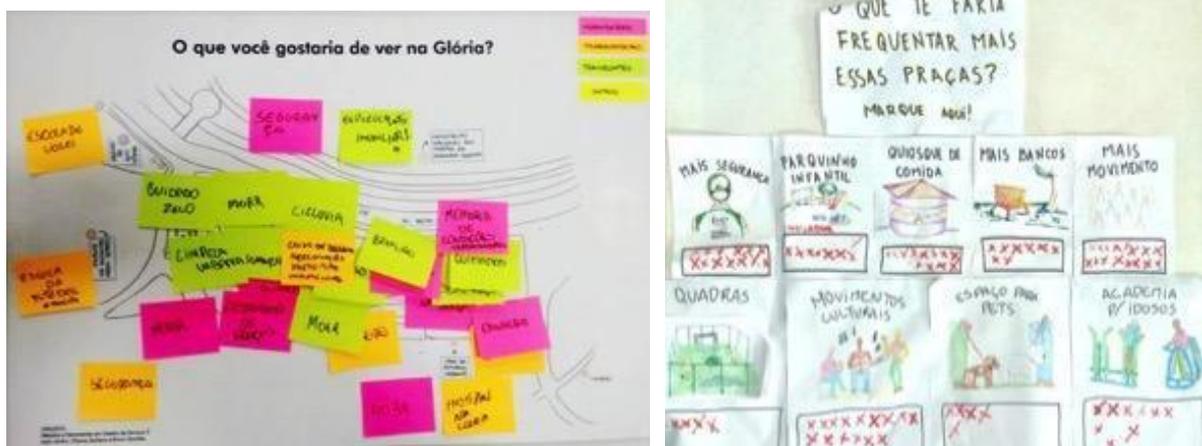


Fonte: arquivo da autora, 2019.

Na etapa seguinte, os alunos deveriam conhecer mais profundamente o lugar e seus habitantes para levantar questões que os motivassem a trabalhar. Para embasar o diálogo com os atores locais, tiveram que desenvolver um “dispositivo de conversação”, com formato e

dinâmica definidos por eles. Foram também incitados a fazer mais de um experimento com o material, trazendo para orientação e ajuste, e depois retornando a campo para buscar novas percepções, fosse um aprofundamento com o mesmo público anterior ou expansão para outros públicos possíveis. A ideia do dispositivo é que possa ser utilizado em qualquer fase do projeto, explorando essa conversa inicial ou mesmo para testar ideias já desenvolvidas em estágios mais avançados de projeto. Isso reforça o design como modo de investigação, à medida em que é utilizado e desenvolvido ao longo do processo projetual, não apenas como objetivo final; o design investiga questões, testa possibilidades, coloca novas questões e “segue com o problema” em correspondência, sem a pretensão de o resolver em sua totalidade, mas dando respostas possíveis com responsabilidade crítica.

Figura 38 – Trabalhos dos grupos.



Legenda: dispositivos de conversa desenvolvidos por dois diferentes grupos – o primeiro formado por Leyla Bello, Gianni Santana e Bruno Sanches, o segundo por Eduarda Cascaez, Luana Batista e Nathália Matsuda.

Fonte: arquivo da autora, 2019.

No meio do período, os alunos tiveram que fazer uma apresentação intermediária, elaborando ferramentas visuais para sintetizar os dados coletados no primeiro módulo. Este momento coincidiu com uma mobilização nacional pela educação brasileira, que enfrenta sérios cortes e grave crise, colocando a necessidade e o desafio de uma atuação política por parte das universidades e dos estudantes. Resolvemos então que faríamos a apresentação dos trabalhos na rua, no caso na praça Cinelândia, no centro do Rio de Janeiro. Foi uma manhã de muita chuva, mas que não desanimou a participação ativa dos alunos. Esse evento reforçou a influência e importância da rua e do território enquanto espaço público e político na nossa abordagem de ensino e projeto: os lugares e pessoas reais estão em relação e colocam em

relação à pesquisa e o projeto a todo o momento, levantando questões, questionando verdades, mudando o caminho previamente definido; exige habilidade de improvisação, cuidado e atenção para estar no fluxo dos acontecimentos, é um projeto sempre em movimento.

Figura 39 – Apresentação dos trabalhos na Cinelândia.



Fonte: arquivo da autora, 2019.

O segundo módulo da disciplina foi de desenvolvimento de um projeto de design de serviços. A partir do engajamento dialógico com pessoas e lugares reais, os alunos foram orientados a perceber e construir suas próprias questões sobre o espaço urbano, que funcionaram como disparadores de projetos de coisas intangíveis, como sistemas, serviços e ações. Nesse momento, foram apresentadas ferramentas específicas do design de serviços, como a jornada do usuário, *storytelling* e *storyboard*, criação de cenários e encenação (inspiradas, principalmente, no livro “Isso é *design thinking* de serviços”); mas em convergência com a abordagem colaborativa de desenvolvimento de projetos.

Os serviços colaborativos para inovação social e design para sustentabilidade (Jégou e Manzini, 2008) também influenciam a nossa abordagem no sentido de buscar soluções

colaborativas junto aos usuários/cidadãos envolvidos nas questões em pauta; eles participam ativamente no processo e assumem papel de co-produtores dos projetos. Os autores defendem essa perspectiva para promover mudanças de comportamento e estilos de vida em direção a um mundo mais sustentável; utilizam o conceito de “comunidades criativas” como grupos de pessoas que criam coletivamente novos modos de vida para resolver seus problemas cotidianos, utilizando recursos disponíveis em combinações criativas. Acreditam que um dos potenciais do design para a inovação social e sustentabilidade seja trabalhar junto a esses coletivos. Na realidade brasileira, muitos grupos e comunidades costumam resolver seus problemas comunitários por conta própria com os recursos existentes, por falta de uma solução estrutural pelo poder público, e são considerados, por pesquisadores europeus, “comunidades criativas”, com potencial de gerar soluções inovadoras para problemas comuns. Entretanto, a pauta dessas comunidades costuma estar voltada mais para as necessidades básicas de vida e ainda um tanto distante da almejada sustentabilidade europeia.

Como falado anteriormente, incentivamos e praticamos uma perspectiva colaborativa de pesquisa e projeto em todas as fases, buscamos reconhecer e nos misturar às redes existentes e seguir uma abordagem cartográfica enquanto método de investigação, no sentido de fazer o caminho durante o percurso, sem metas pré-fixadas (Passos et al, 2009), com abertura e improvisação necessárias às transformações do processo. No caso desta disciplina, formulamos as etapas e atividades todas as professoras juntas, desde o início, com parceria da Casa de Estudos Urbanos, mas não foi possível dar continuidade, então seguimos outros rumos sem prejudicar o andamento dos trabalhos, se adaptando e improvisando junto com as mudanças imprevistas. Estimulamos que os grupos procurassem grupos já existentes no bairro para novas parcerias, alguns interagiram e trabalharam em conjunto, outros imaginaram possíveis redes ou observaram de longe para propor ações. Interagir e corresponder com outras pessoas no mundo real não é uma tarefa fácil e exige tempo e engajamento que uma aula de graduação talvez não possibilite.

É um assunto importante para se refletir também sobre o papel e postura do/da designer durante essa interação, ao se inserir em grupos que já têm suas próprias dinâmicas e modos de fazer as coisas. Já tratamos em capítulo anterior dessa relação com o outro e da pluriversidade de mundos que desejamos preservar, da importância de desenvolver projetos que não reproduzam uma única visão de mundo hegemônica, mas que acolha as diferenças e também que possamos aprender com essas experiências, nos transformarmos com o mundo que transformamos juntos com as nossas ações. Isso requer uma postura consciente, crítica e responsável, também aberta, sensível e humilde. Para Escobar (2017), os designers devem ter

uma postura de co-investigadores em comunidades que já criam suas próprias realidades.

Um dos projetos desta disciplina trabalhou com o “Shopping Chão” do bairro da Glória, um grupo de vendedores de coisas diversas, adquiridas através de garimpos e doações, e vendem a preço baixos para sobrevivência, instalados em algumas ruas do bairro, com os produtos expostos sobre panos no chão. A maioria dessas pessoas vive uma condição de vulnerabilidade e grande dificuldade socioeconômica. Mas é um sistema que funciona há bastante tempo, do seu jeito, com suas dinâmicas, relações de poder, disputas entre comerciantes, com moradores locais, com poder público... Os designers pesquisadores que chegam nesse território para trabalhar com esses grupos devem assumir qual papel? O que têm a contribuir com um sistema que pouco conhecem e que já se sustenta ao longo do tempo? Ao tentar facilitar a vida dos envolvidos, trazendo novas regras de funcionamento, não podem gerar novos problemas ao invés de trazer soluções?

Figura 40 – Fotos do Shopping Chão apresentadas no trabalho do grupo.



Fonte: arquivo da autora, 2019.

Além desse exemplo, tivemos trabalhos com temáticas e interesses variados, resultando em diferentes propostas, soluções e ações para o bairro da Glória, como podemos conferir a seguir.

O projeto “Vô na praça” (Eduarda Cascaez, Luana Batista e Nathália Matsuda) partiu da percepção de subutilização das praças do bairro, devido ao ambiente árido de difícil acesso e o receio de violência, segundo a pesquisa realizada. O objetivo definido para a proposta foi contribuir com o uso das praças, agregando novas funções e promovendo movimento, por meio de aulas e rodas de conversa para a troca de conhecimentos entre moradores. Outro ponto importante de motivação foi a observação de grande quantidade de idosos aposentados moradores da região, com habilidades a serem compartilhadas e tempo livre. Dessa forma, esse

foi o público-alvo escolhido para o projeto, embora não fosse exclusivo e estivesse também aberto para pessoas mais jovens. Para planejar a viabilidade dessa rede colaborativa, tiveram que projetar o sistema e seu funcionamento: os agentes articuladores e participantes, a parceria com a Clínica da Família do bairro, alunos e voluntários, a divulgação dos serviços e materiais utilizados; que puderam dar visibilidade através do *storyboard* e da jornada do serviço.

Figura 41 – Trechos do projeto “Vô na praça”.



Legenda: “Vô na praça”, por Eduarda Cascaez, Luana Batista e Nathália Matsuda.
Fonte: arquivo da autora, 2019.

Outro projeto desenvolvido que adotou um caminho bastante diferente foi o “Atelim: Aterro limpo” (Bruno Sanches, Gianni Santana e Leyla Bello), que identificou problemas de higiene por não haver banheiros disponíveis para uso da população local, principalmente a população em situação de rua, de acordo com observação e entrevistas com moradores e transeuntes. Para responder à questão, desenharam o serviço de um banheiro público-privado, com baixo custo de utilização, que funcionaria com sistema de créditos, havendo um pagamento inicial por parte de quem pudesse pagar, gerando um acúmulo para possibilidade posterior de

uso gratuito: “Tire alguém do aperto. Seja solidário.” A limpeza seria garantida pela manutenção de um zelador. Foram projetadas as jornadas dos usuários pagantes e não pagantes, o desenvolvimento da ferramenta (produto), assim como a logística do serviço, cuja proposta seria a sustentação por empresas privadas enquanto medidas de responsabilidade social.

Figura 42 – Trechos do projeto “Atelim”.



Legenda: “Atelim”, por Leyla Bello, Gianni Santana e Bruno Sanches.
Fonte: arquivo da autora, 2019.

O projeto “Ilhas sonoras” partiu da observação de um bairro com intenso fluxo de pessoas, porém com espaços disponíveis para a ocupação humana (chamados de mal aproveitados) e propôs que essa ocupação se desse por meio da música, instrumento potente de reunião de pessoas e interesse pessoal dos integrantes do grupo. Com essa ideia inicial, puderam explorar ferramentas musicais como dispositivos de conversação e provótipos, incitando as pessoas a interagir com eles e com a ferramenta, criando conversas e já testando as ideias na prática. Assim, foi possível identificar os públicos possíveis, assim como problemas que precisariam enfrentar, como a manutenção do serviço, o uso de energia elétrica e a questão dos direitos autorais. E pensaram em soluções compartilhadas para o projeto, envolvendo comerciantes e empresas de streaming para realizar a ideia do sistema-produto-serviço público de projeção sonora em locais de encontro do bairro, com lista de música colaborativa.

Figura 43 – Trechos do projeto “Ilhas Sonoras”.



Legenda: “Ilhas sonoras”, por David Berliner, Emylio Menacker e Guilherme Cruz.
 Fonte: arquivo da autora, 2019.

Além dos citados, outros projetos trabalharam temas interessantes: a associação entre moradores em situação de rua e uma cooperativa de gastronomia para a realização de aulas e produção de alimentos para venda, utilizando produtos da xepa da Feira da Glória; um sistema de coleta sustentável de resíduos articulando catadores locais com a associação de moradores; uma máquina-biblioteca com funcionamento compartilhado de livros; um serviço de sinalização colaborativa; um sistema de atividades de educação ambiental para crianças.

Assim como no caso da disciplina de Design de Comunicação, vimos as transformações de interesses ao longo dos processos de cada um, assim como as diferentes abordagens, aprofundamentos e escolhas projetuais. O projeto “Ilhas Sonoras” teve um recorte inicial voltado para a questão do som que de certa forma facilitou um aprofundamento mais focado e um acabamento mais refinado nos resultados. Já o grupo que trabalhou as questões dos resíduos, teve um engajamento bem mais atento e aprofundado, se permitiu fazer questionamentos a todo momento e explorou cada um deles com dedicação e cuidado; mas não conseguiu chegar a uma proposta que desse conta daquela complexidade de redes e problemáticas observadas.

O caso da cooperativa para aproveitamento dos produtos da feira para a alimentação da população em situação de rua assume um cunho social e político mais declarado. Mas é possível perceber posturas críticas e políticas mesmo nos trabalhos com soluções mais objetivas, como

no caso do banheiro Atelim: ainda que focado em resolver um problema de higiene com uma solução de produto, foi necessário pensar nas relações de força entre a população em situação de rua, moradores e transeuntes, assim como nas questões econômicas e parcerias público-privadas. As “Ilhas sonoras” também prevê um sistema de créditos que permita que pessoas sem condições financeiras possam utilizar o serviço, tornando o serviço inclusivo. O projeto de coleta seletiva partiu de um problema de higiene identificado no bairro e adotou foco na valorização do trabalho dos catadores locais, identificando falhas na atuação do serviço público oferecido. Em todos os casos foi estimulado o pensamento crítico e a investigação das questões, através da elaboração da cartografia e de ferramentas de design; do design como modo de investigação para pensar futuros possíveis e impossíveis. A prática e o ensino do design em contato com as pessoas e territórios torna os processos mais palpáveis, os problemas mais reais e instiga os alunos a construir seus próprios processos, ao invés de reproduzir etapas previamente estabelecidas.

Essas duas experiências com as turmas da graduação diferem dos outros experimentos relatados ao longo desta tese ao assumir como objetivo o desenvolvimento de um projeto de programação visual e de serviço, sendo o território o campo em que deveriam levantar e explorar suas questões, assumindo territórios como mundos-vida que englobam seus habitantes e praticantes, culturas e experiências, para muito além do espaço físico. Nas demais situações relatadas, o design é assumido como processo para pensar, pesquisar e entender o próprio território, suas questões e caminhos possíveis. Ao longo das aulas de projeto, essa dimensão também foi explorada como parte do processo de entender e levantar questões, antes de surgir com ideias e soluções, mas conduzindo ao projeto final. É interessante perceber as diferentes formas que o designer pode responder às questões dos territórios, seja através de seus modos de pensar e operar, com suas ferramentas e habilidades, ou mesmo com soluções projetuais: vimos aqui os diferentes temas e abordagens que surgiram dessa relação com o território urbano, a criação de propostas que não poderíamos sequer imaginar. E vemos também como a relação com territórios e pessoas reais podem interferir na prática e ensino de design, adotando um caráter mais crítico e político, uma postura de se trabalhar junto e sempre em relação, encarando as pessoas como cidadãos ao invés de usuários, levantando e investigando questões; se permitir caminhar com o problema, construir caminhos possíveis e impossíveis, transformar a realidade e ser transformado por ela.

3.3 Design e/como educação: diálogos e conversações

A necessidade de se refletir sobre design e educação nesta tese surgiu de uma experiência não premeditada, mas que foi recebida com muito entusiasmo e satisfação. Como já relatado, o experimento realizado no Colégio de Aplicação da Uerj (CAp-Uerj) abriu um leque de oportunidades para trabalhar as questões urbanas com as crianças, intermediadas pelo design. As experiências que se sucederam na graduação trouxeram outras problemáticas em níveis diferentes, que tentarei trazer para uma discussão e articulação teórica neste capítulo. Além de Escobar e Ingold, que me acompanham ao longo desta narrativa, outra importante influência presente nesta seção é Paulo Freire, autor que tivemos a oportunidade de discutir em um grupo de estudos que se encontrou semanalmente por alguns meses, formado entre algumas pesquisadoras do LaDA²¹ e outros agregados.

A pedagogia crítica de Paulo Freire tem sido a base principal para as reflexões teóricas e inspiração para a prática emancipatória e dialógica que desejamos estimular por meio do design. Natural de Pernambuco, Freire desenvolveu, na década 60, a metodologia de alfabetização de adultos que se tornou uma das referências pedagógicas mais respeitadas do mundo. A Pedagogia do Oprimido é celebrada não só pela eficácia no aprendizado da leitura e da escrita como também pelo desvelamento crítico dos indivíduos que o método proporciona.

Para Freire, a alfabetização vai além da capacidade de ler e escrever palavras corretamente, mas expande-se para a capacidade de “ler o mundo”, por meio da conscientização e do diálogo sobre a realidade. Deste movimento de ação e reflexão dos sujeitos sobre o mundo para transformá-lo é que se fundamenta a “práxis”, essencial para superação da contradição oprimido-opressor, apontada por Freire como condição estruturante das diferenças sociais. Compreender criticamente a realidade permite ao indivíduo transformá-la, e esse processo só é possível a partir de uma “ação dialógica”, ou seja, da mediação do processo de conscientização do indivíduo, da problematização da realidade e da transformação do contexto de opressão.

O projeto desenvolvido no CAp-Uerj aconteceu antes mesmo dessas leituras e discussões teóricas sobre sua obra, mas a práxis pautada por Freire já estava presente no cotidiano escolar e nos modos de ensinar-aprender dessas professoras com quem tanto aprendi - essa prática dialógica que estimula a ação e a reflexão contínuas sobre as questões da vida e

²¹ Com quem escrevi o artigo apresentado e publicado no PDC 2020: “Political-pedagogical contributions to participatory design from Paulo Freire”, de Bibiana Serpa, Imaíra Portela, Mariana Costard e Sâmia Batista. Deste artigo, alguns trechos vêm complementar a discussão neste capítulo, assim como dos artigos escritos para a Revista Arcos Design (Costard et al, 2018) e para o Seminário Alfabetização sem Cartilha (Dos Santos et al, 2018).

do mundo que habitamos. Através do diálogo permanente e da construção coletiva do conhecimento, busca-se a formação de sujeitos ativos, críticos e reflexivos, que possam “ler” o mundo, criar seus próprios sentidos e transformar suas vidas (Freire, 1987).

O experimento no CAp-Uerj se desenvolveu por meio de abordagem cartográfica para combinar diferentes linguagens e campos do conhecimento no processo de ensino-aprendizagem com crianças do terceiro ano do ciclo fundamental. “Rio Comprido, o bairro que nos une” (como o projeto era chamado dentro da escola) partiu do território onde se localiza a escola, para o encontro entre diferentes saberes e práticas, reunindo pessoas, afetos e desejos, entre os campos da educação, artes, design, geografia, história, arquitetura e urbanismo. A prática pedagógica pautada pela experiência coloca as crianças no papel de pesquisadoras e coautoras do projeto, olhando para assuntos da vida - como a situação da sua própria escola, o bairro e a relação com as pessoas, a cidade e sua construção coletiva - e aprendendo a se situar e expressar de forma integrada. A experiência transdisciplinar responde aos desafios pedagógicos pautados por uma educação libertadora (Freire, 1987), de estimular a compreensão do mundo e libertação do pensamento por meio das palavras e de outras dimensões da linguagem, formando sujeitos reflexivos e críticos, capazes de construir novas formas de ser e viver.

Em uma perspectiva dialógica reflexiva, foram exploradas as potencialidades e limitações do design na mediação de processos de ensino-aprendizagem através de ferramentas de visualização e dispositivos de conversação. No caso, eu (designer) acabei por assumir um papel de articulação entre diferentes campos do saber e atores diversos, para desenvolver atividades coletivas transdisciplinares, propostas e negociadas por todos, como: cartografias coletivas, jogos, expedição em campo, produções visuais, maquetes, exposições. Dessa forma, foi possível trabalhar diferentes conteúdos e mesmo a alfabetização enquanto se constituía uma formação de cidadania para o espaço urbano - o pensamento crítico sobre a produção do território foi estimulado a todo momento durante a relação com as crianças, que tiveram que buscar questões no passado do bairro para entender seu presente e pensar em possibilidades futuras a partir dessas reflexões e trocas coletivas, espelhando, inclusive, para os bairros que habitam.

Sobre o design no ensino básico, não defendo que esse papel de articulação e mediação deva ser assumido pelo designer necessariamente, nem que todo designer o deva fazer, nem que apenas o designer possa realizar, nem que toda situação exija que alguém assuma essa tarefa. O caso do CAp foi contingencial, talvez por faltar um diálogo direto entre os envolvidos e por ser de meu interesse enquanto pesquisadora desenvolver ações conjuntas, o que exigiu

um grande esforço para que se concretizassem. Assumi esse papel sem a pretensão de conduzir e controlar o processo, mas em correspondência aos fluxos do momento, com engajamento e atenção, o que me permitiu construir nós e fortalecer redes ao longo do caminho. Essa postura é valorizada no argumento desta tese sobre que tipo de design, pesquisa e educação se deseja praticar, que envolve habilidades mediadoras e improvisatórias para articular informações e situações imprevistas, além da capacidade de identificar e analisar as redes envolvidas. Ainda assim, a habilidade do design de fazer articulações entre campos através de projetos interdisciplinares apresenta um grande potencial de atuação estratégica nas instituições de ensino.

Ainda no CAP-Uerj, tive outra experiência de alguns meses que acabou interrompida pela pandemia. Depois de trabalhar com as crianças e perceber as potencialidades do design no ensino, resolvi fazer licenciatura (ainda durante o doutorado) e fiz o meu estágio nas aulas de Design do CAP-Uerj (com a professora Lu Ricas). A escola é uma das poucas a ter o Design como disciplina curricular, idealizada pela professora Lula Rufino, ainda em 1979, por se propor “a ser uma instituição de educação experimental e com vistas a proporcionar novos caminhos na formação do pensamento e conhecimento de seus alunos” (Martins, 2016, p. 96) e, junto com outras disciplinas do currículo, como Fotografia, se apresentar como possibilidades de linguagens expressivas para os alunos. Eu tinha a intenção de fazer dessa experiência mais um trabalho de campo a vir somar nas reflexões e articulações sobre design, educação e território, mas encontrei um espaço limitado para experimentações de projeto (já com as aulas muito amarradas a trabalhos específicos, um pouco desviante da ideia original da disciplina), além da interrupção por conta da pandemia. Por isso, recorro ao trabalho da professora Bianca Martins, que estudou na escola e fez sua tese de doutorado com esse tema e campo. Ela defende que a Aprendizagem baseada em Design como estratégia pedagógica atua atenta às demandas da vida contemporânea e incorpora o conhecimento da comunidade ao redor da escola, “numa perspectiva que seja multiculturalista e interessada em valorizar o protagonismo dos sujeitos em relação à construção do conhecimento”, buscando uma aprendizagem que articule saberes, procedimentos e afetos (Martins, 2016).

Ingold fala de um processo duplo da atenção como educação e da educação da atenção (2020), que abrange uma exposição ao mundo em constante formação, de estar atento e corresponder com ele para transformá-lo e ser transformado. Ao mesmo tempo, abrange um certo domínio prático que vem com a experiência e pode ser estimulado e aprimorado. Quanto mais experiente o praticante, melhor ressoa seu sistema receptivo para perceber e responder fluentemente às variações ambientais.

A experiência acontece ao agir sobre o ambiente e ser afetado por ele, o que exige uma energia que Ingold chama de correspondência: “o modo de se relacionar de um ser que habita no hábito e cuja postura é atenciosa”. O hábito aqui não é simplesmente aquilo que fazemos, mas também o que nos faz, como um processo que muda a todo momento, com possibilidade de novos recomeços. E a atenção não é aquela que corta o movimento do hábito - em geral visto como repetitivo e automático - para estabelecer uma relação entre mente e mundo, mas a da escuta ativa, do cuidado, da presença de participar com as coisas em seus próprios movimentos. Sem uma intenção premeditada, ela vai junto com, habita a experiência e o mundo.

Um processo pedagógico análogo foi vivenciado nas aulas da graduação de ensino em Design, relatadas no capítulo anterior. Ao longo das investigações de projeto, os alunos tiveram que lidar com problemáticas reais dos lugares, das pessoas e seus cotidianos, explorar suas causas e origens passadas, assuntos relacionados e redes; constituir uma postura crítica para elaborar novas questões e caminhos possíveis de resposta. A educação, nesse caso, se dá para a formação de profissionais da área do design, mas também de cidadãos que observam, escutam, questionam e imaginam futuros possíveis para os territórios e comunidades com que trabalham e colaboram. A postura que estimulamos que os alunos adotassem em campo e com seus projetos é a que falamos acima: da correspondência e da atenção, que é diferente da intenção com que geralmente chegam os profissionais de projeto nos lugares onde devem atuar, buscando identificar problemas a serem resolvidos a partir de uma posição imponente de quem se considera individualmente capacitado para tal tarefa.

Diferente do olhar da criança, os jovens universitários já chegam com muitas camadas de condicionamento institucional que foram adquirindo ao longo da vida para a formação de uma “civildade”. É visível uma inclinação objetiva de quem busca adquirir os conhecimentos necessários para a sua formação profissional que os prepare para o mercado de trabalho capitalista. Sugerir esse olhar atento de quem se deixa afetar pelo ambiente é uma tarefa de mudança de comportamento, de se colocar aberto para a escuta atenta, se demorar para perceber as relações e outras possibilidades não visíveis de imediato, criar questões que levem a novas indagações. Ingold (2020) compara o olhar das crianças com o das pessoas no espectro autista, que demora em lugares que nós passamos tão rápido que nem percebemos, pois já conhecemos e categorizamos, para só então interagirmos a partir de um ambiente seguro, atribuindo intenções, motivos e pontos de vista. Elas permanecem no meio de coisas que ainda não foram estabelecidas, respondendo aos fenômenos antes de uma identificação formal; seu mundo é movimento e transformação a todo momento.

O que desejamos instigar é uma presença de co-investigador em uma comunidade que já

prática o desenho de si mesma e de seu próprio saber, como Escobar sugere com o design autônomo como ferramenta para reimaginar e reconstruir mundos locais de forma compartilhada, realizando o “comunal”. Esse “comum” é também base para o conceito de comunicação definido por Ingold a partir da obra de Dewey, que seria essencial para a educação através da vida social. Essa comunicação não é aquela como entendemos na era da informação e seus aparatos tecnológicos, mas uma que tem afinidade com a ideia de comum, comunhão e comunidade, em como pessoas com diferentes experiências de vida, motivações e interesses conseguem chegar a um acordo para seguir a vida juntos. O conhecimento seria, portanto, parte do que somos e coletivamente fazemos em um processo de devir humano. Para Ingold, a educação ocorre na prática participativa, nas relações em comunhão, nas linhas de correspondência que se juntam e transformam continuamente. Essa ideia se assemelha à dialogicidade de Freire, que defende como essência da educação como prática de liberdade, em que “ninguém educa ninguém, ninguém educa a si mesmo, os homens se educam entre si, mediatizados pelo mundo” (Freire, 1987).

Nos trabalhos desenvolvidos, foram abraçados ainda desafios contemporâneos sobre os métodos de ensino-aprendizagem em uma sociedade da informação que se transforma incessantemente. Segundo Libâneo (2006), a escola é espaço de síntese entre a cultura formal e a experienciada, cuja função social e política passa por prover “condições cognitivas e afetivas para que o aluno aprenda a atribuir significados às mensagens e informações que recebe”, mas também assumir a condição de sujeito do próprio conhecimento em sua individualidade e identidade cultural, para se formar cidadão participante em todas as instâncias da vida social contemporânea. Para isso, constitui-se um desafio para os educadores reconhecer as diferenças e não esconder o conflito, valorizar a experiência estética e artística, a capacidade de se expressar, abrir-se para o mundo. Diante da complexidade dos novos sistemas de produção e interesses concorrentes diversos, com imenso volume de informações disponíveis e meios de comunicação, é importante que a escola esteja aberta a novos métodos e formas de educar, ensinar e aprender. O aluno não pode ser um depósito de conteúdos, mas deve aprender a pensar: investigar, argumentar, julgar, formular, comunicar, compartilhar; deve aprender a fazer uma leitura da imensa informação que recebe e se modifica a cada instante (Libâneo, 2006).

Observamos isso na experiência no ambiente escolar, em que os alunos foram expostos a questões do território e tiveram que refletir, elaborar e se expressar através de linguagens para além da escrita, desenvolvendo seus projetos em forma de cartazes, cartões postais, maquetes e mapas. Mas também é um desafio no ambiente universitário, em que os jovens estão híper

conectados nas redes sociais virtuais e possuem acesso a uma quantidade de informação infinita, porém com uma dinâmica de interação que geralmente não propicia a criação, mas sim a reprodução de conteúdos e opiniões pré-formatadas. Criar novos meios de conversa é um estímulo e inspiração para que eles possam aplicar em seus projetos, mas também um desafio enquanto professoras de conseguir o engajamento em sala de aula, a atenção e envolvimento com os assuntos propostos. Percebemos essas diferenças de perspectivas nos projetos desenvolvidos, que tiveram grande variedade de temáticas e formas de lidar com as problemáticas observadas, além dos modos de sistematizar e expressar as ideias e projeções.

Tal perspectiva é explorada pelo potencial das “coisas” de design ("*Design Things*"), para materializar o intangível, posicionando objetos, imagens, sistemas e dinâmicas como facilitadores de reflexões e engajamento, sem propor soluções para questões de pesquisa, mas buscando formas de estar junto à questão e enxergá-la de novas maneiras (Olander, 2014). Através do que chamamos “dispositivos de conversação” (Anastassakis & Szaniecki, 2016), exploramos o caráter pedagógico e político do design como possibilidade de democratização do processo de construção do conhecimento a partir da experiência individual, da construção coletiva e da articulação de outros saberes e linguagens - para além da oralidade e da escrita.

Compreendemos, portanto, que as “coisas de design” e os dispositivos de conversação funcionam também como ferramentas lúdicas e interativas na relação com educandos e educandas, contribuindo para instigar um processo de atenção que ative uma postura investigativa e participativa na leitura e interpretação das informações que recebe, não apenas no contexto pedagógico mas também fora dele. Entendemos também que o processo de elaboração das dinâmicas, ferramentas e os encontros onde elas ganham vida são espaços orgânicos que influenciam um ao outro, guiando e alimentando a pesquisa através de reflexões das pesquisadoras e do restante do coletivo (Binder et al., 2011). É importante reforçar que o resultado dessas atividades não deve ser limitado às peças produzidas como fim em si mesmas – a riqueza se encontra justamente no processo de produção coletiva e inacabada dessas peças, em que os participantes tornam visíveis questões e compreendem subjetividades em processos de colaboração, utilizando esse processo como espaço de debate e sistematização de conhecimentos.

Para além de uma discussão ferramental do design e seus possíveis papéis na mediação de processos educativos, trazemos ainda uma reflexão sobre o processo de politização que a pedagogia crítica pode trazer às práticas do design participativo, entendendo ambos como espaços de aprendizagem coletiva que permitem o engajamento crítico acerca de questões de interesse comuns, visando a transformação de contextos situados. A Pedagogia do Oprimido

reforça esse caráter politizador em experimentos de design democrático, à medida em que pretende revelar contextos de exclusão social e inspirar ações de enfrentamento da desigualdade social.

Como parte do processo pedagógico de Freire, os “círculos de cultura” são encontros mediados que acontecem em três fases dialéticas e interdisciplinares, ao fim dos quais o educando deve perceber sua condição e então se enxergar como protagonista da transformação de sua vida, de forma engajada e propositiva. Enquanto a prática educativa tradicional, que Freire chama de educação bancária em referência ao depósito de conteúdos de forma unilateral, implica no imobilismo de uma memorização mecânica que anula o poder criador dos educandos e os mantém sob controle, domesticados; a educação libertadora, por sua vez, intenciona superar as relações de poder que se constituem no processo pedagógico e se ampliam para as relações sociais como um todo, buscando a transformação da realidade a partir da conscientização crítica sobre a mesma.

No sentido de uma oposição à educação como transmissão de conhecimento, Ingold (2020) critica o modelo tradicional de educação, baseado na razão e na herança, com a transmissão de conhecimento formal e entrega de conteúdos. Em referência à ciência maior e menor de Deleuze e Guattari, ele chama de “educação maior” aquela associada à civilização e suas formas institucionalizadas de poder, que é assertiva e afirmativa, sólida e retilínea, reproduz modos hegemônicos de dominação. A educação “em tom menor” permite transbordamentos e desvios que nos tiram da certeza, ela é inquietante e curiosa, fluida e heterogênea, se move com o movimento e permite distorções e transformações. Algumas implicações dessa ciência e educação menores poderiam ser transportadas para um “design menor”, ou um “design e/como educação”²²: aquele que se situa entre as coisas, precisa de tempo e experimentação paciente; que pensa em problemas reais que não possuem soluções fechadas neles mesmos, mas uma abertura para abrir novos caminhos também através da intuição, não apenas da razão; que se abre por dentro, é improvisatório, afetivo e especulativo. Trazemos essa formulação, inspirada em Ingold, como contribuição a partir desse conjunto de experiências e dos diálogos e conversações provocados entre os processos pedagógicos e de design participativo.

Em todos os experimentos relatados no capítulo 3, a prática de “design e/como educação” em tom menor se constitui como um método processual que investiga processos,

²² Em referência ao texto do Ingold: “Antropologia e/como educação” (Ingold, 2020)

acompanhando movimentos e redes que se constroem nos encontros, imergindo no plano da experiência para corresponder com o mundo e responder com cuidado e responsabilidade, em processo contínuo de aprendizado e transformação. O “caminho se faz caminhando”, a decisão emerge da correspondência e das forças durante o engajamento, assim como os modos de fazer pesquisa e estar em campo da cartografia, abordados no início desta tese. Os territórios são mundos-vida que englobam seus habitantes, culturas e experiências, com que os designers atuam transversalmente, como co-pesquisadores, construindo pontes e articulando encontros entre os diferentes campos e saberes, numa construção transdisciplinar de narrativas e mundos. A educação dos alunos se constrói quando há o reconhecimento das relações possíveis entre todas as instâncias da vida, quando se potencializam as existências individuais e coletivas na produção de outras realidades. Tanto no caso do CAp-Uerj como na Esdi/Uerj, ou seja, tanto no caso do design no ensino básico como no ensino de design na graduação, foi possível trabalhar diferentes conteúdos e a formação profissional enquanto se constituía uma formação de cidadania para o espaço urbano, com pensamento crítico sobre a produção do território.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Essa pesquisa nasceu de uma relação pessoal profunda com um território e foi se transformando ao longo do tempo, dos experimentos, das leituras, trocas e descobertas. Do bairro em que nasci e fui criada, me afastei para observá-lo de outras perspectivas, retornei, me envolvi novamente; foi também onde me isolei em quarentena e onde já não vivo mais. Nesse emaranhado de coisas e linhas entrelaçadas, de memórias, vivências, estórias, foram se misturando outros territórios, pessoas e coletivos, criando nós e conexões, trazendo novas questões e reflexões. É difícil fechar esta pesquisa em movimento e sistematizar com formato de tese, um texto corrido com sentido acadêmico.

O encontro com o Laboratório de Design e Antropologia (LaDA-Esdi) foi essencial para o desenvolvimento desta pesquisa, um coletivo em que lemos, escrevemos e experimentamos juntos quase sempre, onde trocamos inquietações e conhecimentos, compartilhamos questões e reflexões, fazemos, produzimos, nos transformamos. Além de todo o conhecimento teórico que pudemos ter acesso e descobrimos juntos, dos textos que produzimos, dos experimentos que desenvolvemos para testar esses modos de fazer que nos inspiraram, as relações pessoais construídas, os laços e afetos foram também de extrema importância para que tudo aquilo fosse

possível coletivamente. Não por acaso, foi ainda mais difícil finalizar esta pesquisa em isolamento, sem poder contar com esse espaço de troca e produção coletiva.

Neste momento final, volto às questões de pesquisa que foram também se transformando ao longo da construção desta tese, justamente como questões que pretendiam abrir novas questões e problematizar a teoria através da prática e vice-versa. Sempre foram questões abertas que deveriam abrir novas questões ao longo do percurso e, portanto, não apresentam respostas conclusivas, mas caminhos possíveis que foram experimentados, vivenciados e que permanecem em aberto para novas experimentações a partir deles, com eles e contra eles, permanecendo com os problemas, mas respondendo a eles sempre em movimento, em correspondência, com atenção, cuidado e responsabilidade.

Como breve recapitulação, iniciei esta narrativa falando sobre a minha trajetória de pesquisa, desde o mestrado, como me aproximei dessas questões sobre design e espaço urbano e por isso fui buscar um curso que abordasse especificamente essa temática; um pouco sobre as metodologias de pesquisa e modos de estar em campo, que estão relacionados com as próprias metodologias projetuais, do tipo de projeto que se deseja fazer; até chegar ao campo de *Design Anthropology* e a relação interdisciplinar com a antropologia, de que me aproximei através da relação com o LaDA e que me trouxe perspectivas interessantes para abordar a investigação. Tais sessões foram agrupadas e articuladas no primeiro capítulo como “correspondências e cartografias para muitos mundos possíveis”, pois tratam sobre as abordagens frente às questões de pesquisa, em campo, com as pessoas e os territórios, no sentido de mudança para uma perspectiva crítica, de cuidado e atenção imanente para projetos que abarquem diferentes modos de vida.

Foi importante começar pelo começo, com meus interesses pessoais pelo meu bairro e vontade de transformação por meio do design; pela pesquisa de mestrado que se estendeu até o doutorado, carregando questões renovadas e aprofundadas pela exploração e experiência prévia. Pois foi ali que tive a ampliação sobre o entendimento de espaço público e também quando me aproximei da abordagem de Design Participativo e *Design Anthropology*. Do espaço público às questões de interesse através das relações com as pessoas foi o que decidi pesquisar por meio do design, através da teoria e da prática, passando por diferentes dimensões e escalas do território urbano, desde os bairros, as cidades, até a metrópole do Rio de Janeiro. A abordagem antropológica do design muito contribui para essa alternância de lugares e perspectivas - de perto e de dentro, de longe e de fora, a relação com os outros e um olhar sempre atento, crítico e cuidadoso. Também traz bases teóricas e metodológicas para um

trabalho junto com as pessoas, os praticantes que produzem os territórios através de suas vivências, experiências e culturas.

No segundo capítulo, explorei as temáticas de “território, projeto e participação”, adentrando um pouco teorias e conceitos dos estudos urbanos, para me aproximar desse campo que é estudado por diversas disciplinas (arquitetura e urbanismo, geografia, antropologia, entre outras), mas que é pouco estudado por meio do design; e que na qualificação parecia assumir um peso maior, mas que se mostrou uma temática transversal à toda a pesquisa. Articulei esse modelo de projeto de cidades com a experiência do Plano Metropolitano, que trouxe de forma prática os desafios da participação em projetos de escala macro, sistêmica e estratégica, complementada pela oficina na Rocinha para exemplificar questões semelhantes. Por fim, apresentei o Codesign como alternativa para um engajamento político nos territórios, a partir de uma abordagem antagonista que pretende levantar questões, discursos e práticas, revelar e confrontar relações de poder e possibilitar reivindicações e argumentos contestatórios. Para isso, contamos com ferramentas e métodos aqui chamados “*Design Things*” e “dispositivos de conversação”, espaços de encontro que reúnem agentes heterogêneos com diferentes conhecimentos e práticas para investigar questões de interesse e alternativas futuras em um processo dialógico e especulativo.

No terceiro capítulo explorei outros experimentos que abordam as relações do design com os territórios pela perspectiva da educação – de “ensino de design e de design no ensino” a partir dessa aproximação com os lugares e seus habitantes. O projeto desenvolvido no Colégio de Aplicação da Uerj (CAp-Uerj) assumiu abordagem cartográfica transdisciplinar para combinar diferentes linguagens e campos do conhecimento ao estudar o bairro do Rio Comprido, onde a escola fica localizada. Entre diversas atividades mediadas e articuladas por meio do design, as crianças foram envolvidas como co-pesquisadoras e co-produtoras de territórios e mundos. Nas disciplinas na graduação da Escola Superior de Desenho Industrial da Uerj (Esdi-Uerj), o design foi experimentado como modo de pesquisa e projeto em/sobre/com territórios, estimulando os alunos a identificar questões e propor reflexões e ações, sempre de modo engajado com o campo e as pessoas. Finalizei esta parte com uma formulação de um “design e/para a educação” em tom menor para a cidadania, articulado entre o ensino de design e o design no ensino, que estimula reflexão e posicionamento crítico sobre a produção do território, assim como um pensamento projetual ao buscar questões no passado para entender as situações presentes e imaginar possibilidades futuras.

Um dos desafios assumidos no início desta pesquisa foi o de colocar o design entre

diferentes escalas de entendimento do território, de buscar articulações entre iniciativas locais e o planejamento estratégico das cidades, partindo do trabalho no bairro do Rio Comprido para a experiência com o Plano Metropolitano do Rio de Janeiro. Foi possível transitar entre essas dimensões e perspectivas, buscando brechas e oportunidades para atuação tanto junto aos praticantes dos lugares como em nível sistêmico, e ainda no âmbito escolar e universitário. As abordagens de design aqui trabalhadas demonstram esses encontros que se articulam e potencializam, formando redes e malhas entrelaçadas.

Essas tramas foram costuradas também pela própria abordagem cartográfica que inspirou os modos de fazer pesquisa e permitiu uma abertura ao percurso, um método que não se fecha nas suas questões iniciais, mas que vai sendo traçado ao longo do percurso, acompanha movimentos e conexões, caminha junto das experiências e se transforma com elas. Nessa pesquisa em design, o design é também modo de pesquisa, um processo investigativo contínuo de observação, especulação e intervenção.

Esses modos de fazer design foram construídos, elaborados e explorados através da prática e também da leitura e escrita acadêmica, sempre em movimento e articulação. Todos os experimentos relatados nesta tese demonstram como os territórios afetam o fazer projeto, assumindo territórios como mundos-vida que englobam seus habitantes, culturas e experiências, para muito além do espaço físico. Os lugares e pessoas reais estão em relação e colocam em relação a pesquisa e o projeto a todo momento, levantando questões, questionando verdades, mudando o caminho previamente definido; exige habilidade de improvisação, cuidado e atenção para estar no fluxo dos acontecimentos, é um projeto sempre em movimento. Para isso, não é possível adotar uma metodologia fechada com etapas previamente estabelecidas, mas arcabouços metodológicos flexíveis que podemos experimentar e modificar ao longo do caminho.

Adotando a postura de co-investigadores em comunidades que já criam suas próprias realidades, designers assumem posicionamentos e fazem escolhas projetuais que contribuem para a construção de mundos, narrativas e formas de ser. Essas escolhas não são nunca neutras ou imparciais, por isso a importância de se perceberem sujeitos críticos e cidadãos com papel político no mundo e responsabilidade em seus projetos.

No caso das disciplinas da graduação, havia um objetivo de desenvolver um projeto de programação visual e de serviço, sendo o território o campo em que deveriam levantar e explorar suas questões. Nas demais situações relatadas, o design é assumido como processo para pensar, pesquisar e entender o próprio território, suas questões e caminhos possíveis.

Uma das indagações que me acompanhou desde o início da pesquisa, quando quis transitar entre as diferentes escalas de territórios, era sobre o papel do designer nesses projetos, pois havia já outros profissionais de áreas de conhecimento distintas pensando sobre essas questões a partir de seus lugares e experiências, inclusive projetuais, como os arquitetos e urbanistas, entre outros. Me interessava saber que lugar ocuparia o/a designer, com o que poderia contribuir a partir de suas habilidades e conhecimentos próprios do campo, quais as complementariedades e disputas existiriam entre esses papéis e funções, quais os limites de atuação de cada. O meu próprio entendimento de me referir às disciplinas como caixinhas estava ultrapassado, assim como ao campo de design, que se expande mais a todo momento. Não me interessava pensar a partir do design de produtos ou de comunicação; mesmo o design de sistemas e serviços que se mostrou um campo em crescimento com possibilidades de atuação mais estratégicas e imateriais acabou por parecer limitado para o que se buscava.

Entendi que o que importava nesta pesquisa era o processo, os modos de fazer projeto, de estar em campo, de se relacionar com as pessoas, de conduzir as ações; é sobre o design como modo de investigar, aquele que está entre ou transversal às coisas; é uma pesquisa por meio do design, mas sempre em articulação com outros campos, combinando diferentes saberes e práticas, como um espaço de encontro. Não existe, portanto, resposta para aquela pergunta inicial, sobre um papel definido para o/a designer no projeto de territórios, ou um tipo de design que atenda a esse tipo de projeto. As respostas possíveis são muitas e vão mais para um caminho inter e mesmo transdisciplinar, que aqui nesta tese desenvolvo a partir das aproximações com *Design Anthropology*, Design Participativo ou Codesign e “Design e/como Educação”, desenvolvidos e articulados em cada um dos capítulos anteriores.

Design Anthropology conjuga os dois campos de conhecimento com práticas próprias de pesquisa, experimentais e improvisatórias, além de posicionamento crítico e intervencionista, na busca de um engajamento dialógico entre profissionais e cidadãos para a cocriação de alternativas possíveis para o presente e o futuro. Atua em correspondência aos fluxos e relações, num processo aberto de investigação colaborativa, com potencial descolonizador para o engajamento com questões sociais, no sentido de um entendimento profundo da natureza humana e das relações, com atenção imanente para conectar modos heterogêneos de vida de saberes e de mundos, a partir da escuta, do fazer-com e da contação de outras narrativas possíveis.

Codesign e Design Participativo trazem um caráter político, ao assumir como objetivo a participação e a democracia, por meio de um processo investigativo de engajamento e imaginação coletiva que evidencia as relações de força envolvidas através da criação de espaços

sociomateriais que tentam abarcar e amplificar perspectivas heterogêneas. Trabalha ainda para ampliar o entendimento da ação política do design para questões de interesse público, através de processos de institucionalização e infraestruturação, que norteiam a coprodução, na medida em que as instituições e estruturas existentes afetam diretamente as possibilidades e restrições do trabalho do design participativo e que este deve, portanto, trabalhar também no sentido de modificá-las com um esforço de longo prazo.

“Design e/como educação” é uma perspectiva pedagógica dialógica reflexiva de ensinar-aprender por meio da construção coletiva de conhecimentos relacionados aos assuntos da vida e do mundo, no caso desta tese a partir da pesquisa e projeto sobre/em/com territórios. Aqui, o ensino de design e o design no ensino se deram pela aproximação com os lugares e seus habitantes, estimulando reflexão e posicionamento crítico sobre a produção dos territórios, assim como um pensamento projetual ao buscar questões no passado para entender as situações presentes e imaginar possibilidades futuras para sua transformação por meio da práxis. Esse “design menor” se situa entre as coisas, precisa de tempo e experimentação paciente; pensa em problemas reais que não possuem soluções fechadas neles mesmos, mas uma abertura para abrir novos caminhos também através da intuição, da improvisação, do afeto e da especulação. Esses espaços de aprendizagem coletiva permitem o engajamento crítico acerca de questões de interesse comuns, visando a transformação de contextos situados e a formação de sujeitos ativos, críticos e reflexivos para a cidadania.

As abordagens de design apresentadas nos parágrafos anteriores colocam o design como modo de pesquisa a partir de uma perspectiva transdisciplinar e dialógica que pretende identificar questões, articular saberes, construir pontes e estimular o debate para a transformação coletiva. Assumindo papel de co-pesquisador, o designer deve desenvolver uma educação da atenção e habilidades de improvisação, atenção, cuidado e escuta ativa, para se expor ao mundo em constante formação e corresponder com ele para transformá-lo e ser transformado.

Nessa perspectiva, adotamos ferramentas e métodos próprios, que chamamos aqui “*Design Things*” e “dispositivos de conversação”: espaços de encontro que reúnem agentes heterogêneos com diferentes conhecimentos e práticas para investigar questões de interesse e alternativas futuras em um processo dialógico e especulativo. Esses modos de fazer pretendem materializar o intangível, posicionando dispositivos – objetos, imagens, sistemas e dinâmicas – como facilitadores de reflexões e engajamento, sem propor soluções para questões de pesquisa, mas, pelo contrário, encontrando formas de estar junto à questão e enxergá-la de novas

maneiras. Esse tipo de atuação diferenciaria aquele design para a política, que apoia estruturas dominantes e valida consensos compartilhados, de um possível design político que questiona tais estruturas e busca a construção de novas através do dissenso e das controvérsias.

Como já discutimos anteriormente, pretendemos ultrapassar a limitação do design como ferramenta mediadora ou recurso visual pretensamente neutro, como os exemplos de *design thinking* utilizados para a mediação de encontros e resultados visuais facilitadores para formulação e validação de projetos e políticas públicas. Como foi apontado, esse tipo de participação é limitado quanto ao aprofundamento das questões e ao enfrentamento de controvérsias, o que acaba por gerar consensos compartilhados para a manutenção de interesses dominantes. Assumindo as restrições institucionais, políticas e de infraestrutura que encaramos em nosso contexto, buscamos uma atuação mais de dentro, encarando abordagens de design e participação como processo de construção de modificação das próprias estruturas, instituições e relações.

Esse tipo de engajamento que é construído ao longo do tempo com um trabalho intenso entre as relações sociais e estruturas institucionais esbarra ainda na questão do tempo, que é um fator importante em processos participativos, como sinalizamos nos experimentos descritos. Os projetos voltados para a transformação social em territórios e comunidades devem prever longo prazo para engajamento, além de considerar divergências temporais, pois são determinadas pela cultura local, pelas normas institucionais, pelo conjunto de atores e infraestruturas, apresentando variação e grande complexidade que interferem no tempo e resultados previstos. Os projetos apresentados ao longo desta pesquisa possuem caráter experimental dentro de uma pesquisa acadêmica e com participação também restrita, geralmente com pessoas que se apresentaram disponíveis e interessadas em cada um dos contextos. Mesmo assim, todos esbarram nessas questões temporais das dinâmicas sociais e nos resultados efetivos da participação.

Outro ponto relevante que me acompanha desde o mestrado é a capacidade efetiva de transformação dos lugares e das vidas das pessoas por meio desses projetos participativos, não apenas em referência aos meus experimentos práticos mas também em relação a outros tantos observados – de ocupação de espaços públicos, envolvimento da comunidade em ações colaborativas, placemaking, etc. Como analisamos, há dificuldade de promover participação e engajamento, assim como restrições institucionais e estruturais que limitam a ação efetiva dos projetos de design. Alguns caminhos possíveis seriam na direção das perspectivas de institucionalização e infraestruturação abordadas anteriormente, assim como em trabalhos com comunidades auto-organizadas pela perspectiva dos comuns, o que permitiria um

acompanhamento dos processos e resultados, enfrentando em conjunto as dificuldades para construir saídas coletivas de longo prazo.

Muitas eram as possibilidades de trabalhar em campo com assuntos entre design, participação, pessoas e territórios, eu imaginei fazer coisas de formas diferentes, aprofundar em questões que acabaram por se tornar menos relevantes que outras. Como afirmei ao longo desta tese, o percurso se fez ao longo do caminhar e meus movimentos se desenvolveram através das oportunidades que surgiram e das que fui construindo ao longo da jornada, sempre dentro das temáticas de interesse da pesquisa. Foram vários os experimentos desenvolvidos coletivamente, por afeto ou desejo, com tempos e necessidades diferentes, que se somaram e se complementaram para as reflexões aqui propostas. De todo modo, não se pretende assumir essa abordagem como conclusiva e solucionadora, mas como um tensionamento necessário nos modos de fazer design, buscando contribuir para ampliar a participação em projetos de territórios de diferentes escalas, com atenção e cuidado aos envolvidos, na busca por cidades pluriversais e democráticas. São caminhos possíveis que abrem novas questões e possibilidades de experimentação, permanecendo com os problemas e respondendo a eles sempre em movimento, em correspondência, com atenção, cuidado e responsabilidade. Espero poder seguir com as pesquisas em outros contextos e ambientes, seguindo linhas de fuga que me levem a novos caminhos e malhas.

REFERÊNCIAS

ACOSTA, Alberto. *O bem Viver – Uma oportunidade para imaginar outros mundos*. São Paulo: Elefante, 2016.

ANASTASSAKIS, Zoy. *Laboratório de Design e Antropologia: preâmbulos teóricos e práticos*. In: Arcos Design. Rio de Janeiro: PPD ESDI UERJ. Volume 7 Número 1. pp. 178-193. Junho, 2013.

ANASTASSAKIS, Zoy. *Projeções, provocações e especulações entre design e antropologia no centro da cidade do Rio de Janeiro*. In: Ferro, Ligia; Raposo, Otavio; Gonçalves, Renata Sá. (Orgs.). *Expressões artísticas: etnografia e criatividade em espaços atlânticos*. 1ed. Rio de Janeiro: Mauad X: Faperj, v. , p. 209-228, 2015.

ANASTASSAKIS, Zoy; SZANIECKI, Barbara. *Conversation dispositifs: towards a transdisciplinary design anthropological approach in Design Anthropological Futures*. Bloomsbury Academic, 2016.

ARANTES, Otília. *Urbanismo em fim de linha*. São Paulo: EDUSP, 1998.

ARANTES, Otília; Beatriz FIORI, Carlos B. VAINER e Ermínia MARICATO. *A cidade do pensamento único: desmanchando consensos*. Editora Vozes, 2000.

ARAÚJO, Frederico. *Caosgrafia cidade*. In: Cad. Metrop., São Paulo, v. 18, n. 37, pp. 899-920, 2016.

BINDER, Thomas, Giorgio De Michelis, Pelle Ehn, Giulio Jacucci, Per Linde e Ina Wagner. *Design Things*. The MIT Press, 2011.

BINDER, Thomas et al. *Democratic design experiments: between parliament and laboratory*. CoDesign 11.3-4: 152-165, 2015.

BJÖGVINSSON, Erling, Pelle EHN, and Per-Anders HILLGREN. *Design things and design thinking: Contemporary participatory design challenges*. Design Issues 28.3: 101-116, 2012.

CERTEAU, Michel de. *A invenção do cotidiano*. Vozes, 1994.

COSTARD, Mariana. *Rio Comprido em Nós: da memória afetiva à imaginação coletiva. Metaprojeto para a construção do público por meio do design*. Dissertação de Mestrado em Arte e Design para o Espaço Público (MADEP), em Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, 2016.

COSTARD, Mariana. *“Rio Comprido em Nós”: da memória afetiva à imaginação coletiva para a construção do público por meio do design*. In: Anais da VI Reunião de Antropologia da Ciência e Tecnologia - ISSN: 2358-5684. 2017.

COSTARD, Mariana. *“Rio Comprido em Nós”: do espaço público à construção do público por meio do design*. In: Arcos Design, Rio de Janeiro, Edição especial Seminário

Design.Com, Outubro, pp. 147-162, ISSN: 1984-5596 <http://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign>. 2017

COSTARD, Mariana, Barbara Szaniecki e Talita Tibola. *Design, cidade e cidadania: experimentação e colaboração na produção de cidade*. XXXII Congresso Internacional ALAS Perú 2019: Hacia un nuevo horizonte de sentido histórico de una civilización de vida. Lima (Peru), 2019.

COSTARD, Mariana, Margarida DOS SANTOS, e Fernanda RABELO. *Educação cartográfica-práxis transdisciplinar no Colégio de Aplicação da UERJ*. Arcos Design 11.1: 85-105. 2018.

COSTARD, Mariana; SECIOSO, Flavia; SERPA, Bibiana; SZANIECKI, Barbara; VENTURA; Liana. 2018. *Experimentos de Design para uma democracia em jogo*. In: Anais do 13º Congresso Pesquisa e Desenvolvimento em Design. São Paulo: Blucher, p. 1710-1720. ISSN 2318-6968, DOI 10.5151/ped2018-3.2_ACO_18, 2019.

DE OLIVEIRA, Alfredo Jefferson; Del Gaudio, Chiara; Franzato, Carlo. *O tempo no design participativo*. Blucher Design Proceedings, v. 1, n. 4, p. 957-969, 2014.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *Introdução: rizoma*. Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia, v. 1, p. 11-37, 1995.

DELEUZE, Gille. *Post-scriptum sobre as sociedades de controle*. In: Conversações. Rio de Janeiro: Ed. 34, p. 219-226, 1996.

DISALVO, Carl. *Design and the Construction of Publics*. Design issues 25.1 : 48-63, 2009.

DISALVO, Carl. *Design, democracy and agonistic pluralism*. Proceedings of the design research society conference. 2010.

DISALVO, Carl. *Communities: Participatory Design for, with and by communities*. Routledge International Handbook of Participatory Design. New York: Taylor & Francis Books, 2013.

DOS SANTOS, Margarida; Mariana COSTARD, Fernanda RABELO e Larissa ROSA. *Alfabetização Cartográfica: Sentir. Ler. Conversar. Escrever. Desenhar. Conhecer Para Cuidar*. Seminário Nacional Alfabetização Sem Cartilha. Belém (PA), 2018.

EHN, Pelle. *Participation in design things*. Proceedings of the tenth anniversary conference on participatory design 2008. Indiana University, 2008.

EHN, Pelle; Elisabet NILSSON, and Rrichard TOPGAARD. *Making Futures: Marginal Notes on Innovation, Design and Democracy*. London: The MIT Press, 2014.

ESCOBAR, Arturo. *Autonomia y diseño – la realización Del comunal*. Buenos Aires: Tinta Limon, 2017.

ESCOBAR, Arturo. *Contra o terricídio*. Trad. Maria Cristina Ibarra. N-1 Edições, 2020.

- FOUCAULT, Michel. *Microfísica do poder: organização e tradução de Roberto Machado*. Rio de Janeiro: Edições Graal 4, 1979.
- FREIRE, Paulo. *Pedagogia do Oprimido*. São Paulo: Paz e Terra, 2000 [1987].
- GATT, Caroline; INGOLD, Tim. *From description to Correspondence: Anthropology in Real Time*. In: *Design Anthropology: Theorie and Practice*. Ed: Gunn, Wendy; Otto, Ton; Smith, Rachel. p. 175-198. Bloosmbury, 2013.
- GUNN, Wendy; DONOVAN, Jared. (Eds.) *Design and Anthropology: Anthropological studies of creativity and perception*. London: Ashgate, 2012.
- HALSE, Joachim et al. *Rehearsing the future*. The Danish Design School Press, 2010.
- HARAWAY, Donna J. *Staying with the trouble: Making kin in the Chthulucene*. Duke University Press, 2016.
- HARVEY, David. *Cidades rebeldes: do direito à cidade à revolução urbana*. São Paulo: Martins Fontes, 2014.
- HERNÁNDEZ, Maria Cristina Ibarra. *Entrelaçando design com antropologia: engajamentos com um coletivo de moradores do bairro de Santa Teresa no Rio de Janeiro*. Esdi/Uerj, 2018.
- HUYBRECHT, Liesbeth; Henric BENESCH & Jon GEIB. *Institutioning: Participatory Design, Co-design and the public realm*, *CoDesign*, 13:3, 148-159, DOI: 10.1080/15710882.2017.1355006. 2017.
- ICONOCLASISTAS, Colectivo. *Manual de mapeo colectivo*. Recursos cartográficos críticos para procesos territoriales de creación colaborativa. Editorial Tinta y Limón. Buenos Aires, 2013.
- INGOLD, Tim. *Trazendo as coisas de volta à vida: emaranhados criativos num mundo de materiais*. *Horizontes antropológicos*, v. 18, n. 37, p. 25-44, 2012.
- INGOLD, Tim. *Making: Anthropology, Archaeology, Art and Architecture*. Abingdon: Routledge, 2013.
- INGOLD, Tim. *Estar vivo: ensaios sobre movimento, conhecimento e descrição*. Editora Vozes Limitada, 2015.
- INGOLD, Tim. *Chega de etnografia! A educação da atenção como propósito da antropologia*. *Revista Educação*. Porto Alegre, v. 39, n. 3, p. 404-411, set.-dez. 2016.
- INGOLD, Tim. *Antropologia e/como educação*. Editora Vozes, 2020.
- JACOBS, Jane. *Morte e vida de grandes cidades*. Martins Fontes, 2000.

JÉGOU, François, and Ezio MANZINI. *Collaborative services. Social innovation and design for sustainability*. Vol. 1. Polidesign, 2008.

KOSKINEN, Ilpo; ZIMMERMAN, John; BINDER, Thomas; REDSTROM, Johan; WENSVEEN, Stephan. *Design things: model scenarios, prototypes*. In: Design Research through practice: From the lab, field, and showroom. Elsevier, 2011.

KRENAK, Ailton. *Ideias para adiar o fim do mundo (Nova edição)*. Editora Companhia das Letras, 2019.

LATOUR, Bruno. *From realpolitik to dingpolitik*. Making things public: Atmospheres of democracy: 14-44, 2005.

LATOUR, Bruno. *Reagregando o social: uma introdução à teoria do ator-rede*. Edufba, 2012.

LATOUR, Bruno. *Um Prometeu cauteloso?: alguns passos rumo a uma filosofia do design* (com especial atenção a Peter Sloterdijk). Agitprop: revista brasileira de design, São Paulo, v. 6, n. 58, jul./ago. [2008] 2014.

LATOUR, Bruno. *Imaginar gestos que barrem o retorno da produção pré-crise*. São Paulo: N-1 Edições (2020).

LEFEBVRE, Henri. *A produção do espaço*. Trad. Doralice Barros Pereira e Sérgio Martins (do original: La production de l'espace. 4e éd. Paris: Éditions Anthropos), [1974] 2000.

LEFEBVRE, Henri. *O direito à cidade*. Centauro Editora, [1968] 2008.

LIBÂNEO, José Carlos. *A escola com que sonhamos é aquela que assegura a todos a formação cultural e científica para a vida pessoal, profissional e cidadã*. A escola tem futuro, v. 2, p. 11-22, 2006.

LODATO, Thomas e Carl DISALVO. *Institutional Constraints: The Forms and Limits of Participatory Design in the Public Realm*. In PDC '18: Proceedings of the 15th Participatory Design Conference -Volume 1, August 20--24, 2018, Hasselt and Genk, Belgium, 2018

MAGNANI, José Guilherme Cantor. *De perto e de dentro: notas para uma etnografia urbana*. Revista Brasileira de Ciências Sociais 17.49: 11-29, 2002.

MANZINI, Ezio. *Design When Everybody Designs - An Introduction to Design for Social Innovation*. London: The MIT Press, 2015.

MARICATO, Ermínia. *As idéias fora do lugar e o lugar fora das idéias*. A cidade do pensamento único: desmanchando consensus, 2013.

MARTINS, Bianca. M R., *O professor-designer de Experiências de aprendizagem: Tecendo uma epistemologia para a inserção do Design na Escola*. 2016. Tese (Doutorado

em Design) – Departamento de Artes e Design - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, PUC-Rio, Rio de Janeiro, Brasil. 2016.

MURPHY, Keith M.; MARCUS, George E. *Epilogue: Ethnography and design, ethnography in design... ethnography by design*. Design anthropology: Theory and practice, p. 251-68, 2013.

OLANDER, Sissel. *The Network Lab: a proposal for design-anthropological experimental set-ups in cultural work and social research*. 2014.

PASSOS, Eduardo; KASTRUP, Virgínia; ESCÓSSIA, Liliana da (Org.). *Pistas do método cartográfico: pesquisa, intervenção e produção de subjetividade*. Porto Alegre: Sulina, 2009.

PEDUI/RMRJ – Plano Estratégico de Desenvolvimento Urbano Integrado da Região Metropolitana do Rio de Janeiro – Resumo Executivo, 2018.

REYES, Paulo. *Construção de cenários em design: o papel da imagem e do tempo*. Artigo apresentado no 9º Congresso de Pesquisa e Desenvolvimento em Design (P&D Design). São Paulo, 2010.

RIBEIRO, Ana Clara Torres; et al. *Pensamento vivo de Ana Clara Torres Ribeiro: compreendendo contextos, abordagens, conceitos e proposta metodológica da Cartografia da Ação*. Revista ReDobra, v. 9, p. 22-29, 2012.

RIBES, Rita Marisa Pereira. *Um pequeno mundo próprio inserido num mundo maior*. In: MACEDO, Nélia Mara Rezende & RIBES, Rita Marisa Pereira [orgs]. *Infância em pesquisa*. Rio de Janeiro: Nau, 2012.

RISLER, Julia, and Pablo Ares. *Manual de mapeo colectivo: recursos cartográficos críticos para procesos territoriales de creación colaborativa*. Buenos Aires, Argentina, 2013.

SANTOS FILHO, Luiz Augusto da C. *BAIXO RIO: Concerto Para Uma Paisagem Sepultada. Uma imersão na Avenida Paulo de Frontin, no bairro do Rio Comprido – Rio de Janeiro*. Dissertação de Mestrado Profissional em Arquitetura Paisagística, do Programa de Pós-graduação em Urbanismo da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2019.

SERAVALLI, Anna; Mette Agger ERIKSEN & Per-Anders HILLGREN. *Co-Design in co-production processes: jointly articulating and appropriating infrastructuring and communing with civil servants*, CoDesign, 13:3, 187-201, DOI: 10.1080/15710882.2017.1355004. 2017.

SERPA, Bibiana; Costard, Mariana. *Design Anthropology para muitos mundos possíveis*. *Arcos Design*. Rio de Janeiro: PPD ESDI – UERJ. Volume 11 Número 2 Dezembro 2018. Pp 7-25. Disponível em: [<http://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign>]

SIMONSEN, Jesper & ROBERTSON, Toni. *Routledge International Handbook of Participatory Design*. New York: Taylor & Francis Books, 2013.

SMITH, Rachel Charlotte et al. *Design Anthropological Futures*, 2016.

STENGERS, Isabelle. *Reativar o animismo*, in Caderno de leituras n.62. Tradução Jamille Pinheiro Dias. Chão da Feira, [2012] 2017.

SZANIECKI, Barbara et al. *Mapa-Praça-Máquina: experimentos de design no espaço público* (zine). Lada/Esdi, 2017.

SZANIECKI, Barbara; Liana VENTURA e Mariana COSTARD. *Design, development and the challenge of autonomy*. Strategic Design Research Journal, 2018.

SZANIECKI, Barbara; e Mariana COSTARD. *Da crise do projeto ao co-design na cidade: a pluriversidade como sustentabilidade?* Simpósio Design Sustentável – 7º SDS. Recife, 2019.

SZANIECKI, Barbara; Bibiana SERPA; Flavia SECIOSO; Liana VENTURA; Mariana COSTARD; Pedro BIZ e Talita TIBOLA. *Jogos como dispositivos de conversação: investigando modos de participação e design*. Full Papers / Proceedings Vol 3. FII19 - PDC 2020. Participatory design Conference, 2020.

TUNSTALL, Elizabeth. *Decolonizing design innovation: design anthropology, critical anthropology, and indigenous knowledge*. In: Design anthropology: theory and practice, p. 232-250, 2013.

VAINER, Carlos. *Pátria, empresa e mercadoria - Notas sobre a estratégia discursiva do Planejamento Estratégico Urbano*. In A Cidade do Pensamento Único. Editora Vozes, 2000.

VAINER, Carlos. *A cidade do pensamento único: desmanchando consensos*. Petrópolis: Vozes: 105-119, 2000.

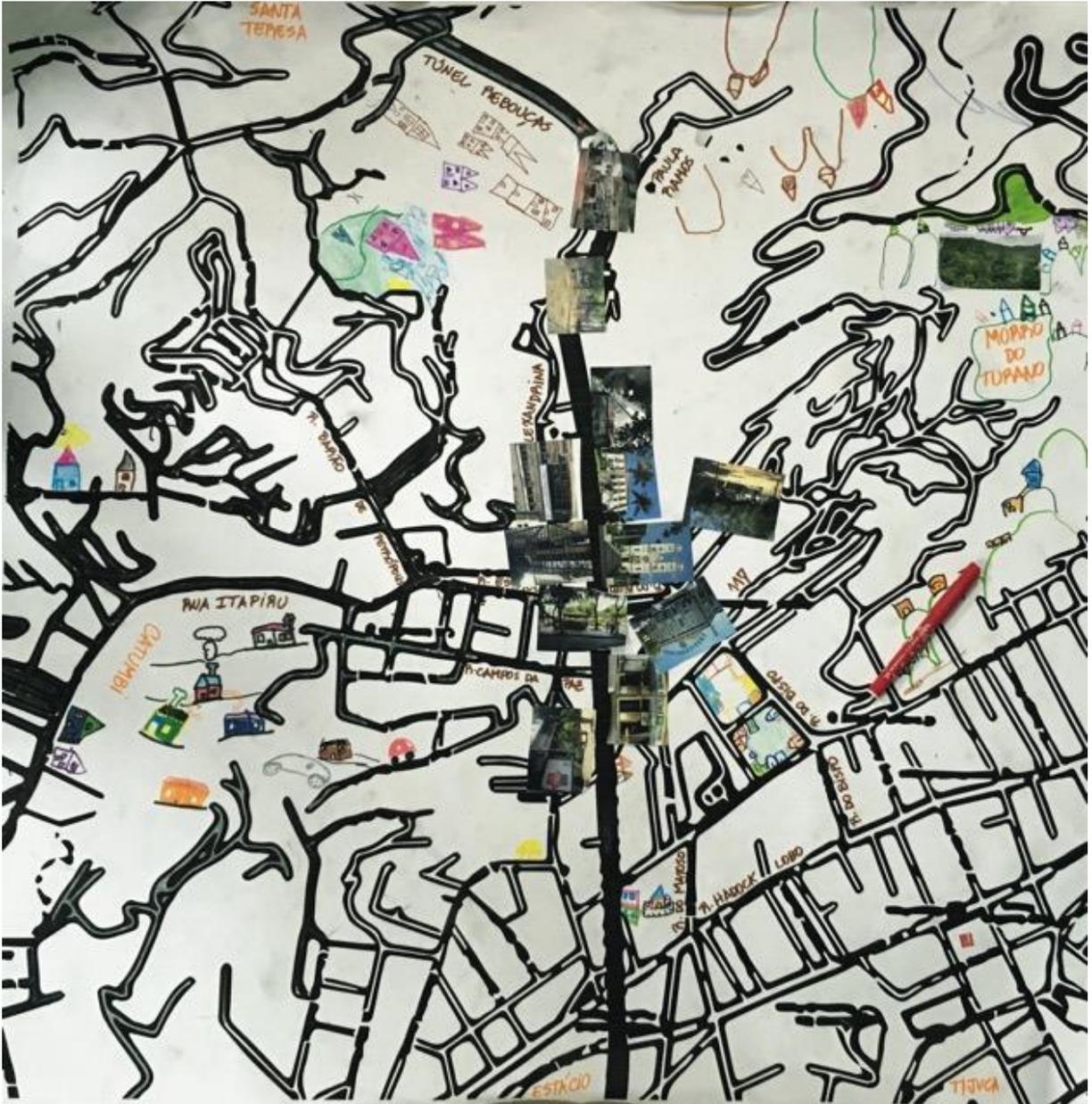
VILLAÇA, Flávio. *As ilusões do plano diretor*. 2005.

VIVEIROS de Castro, Eduardo. *O nativo relativo*. Mana 8.1: 113-148, 2002.

WAGNER, Roy. *A invenção da cultura*. Ubu Editora, [1975] 2017.

ANEXO A - Cartografia coletiva realizada com 3 turmas do CAP-Uerj









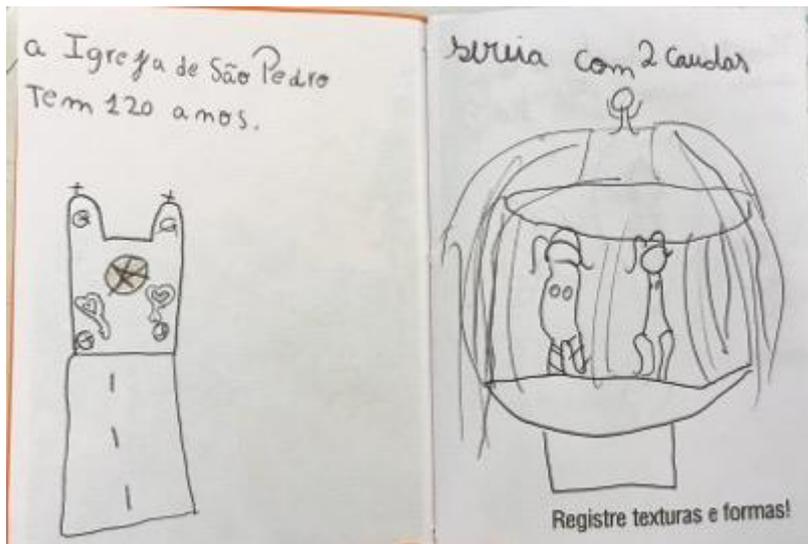


ANEXO B - Alguns registros da expedição pelo Rio Comprido e dos cadernos das crianças





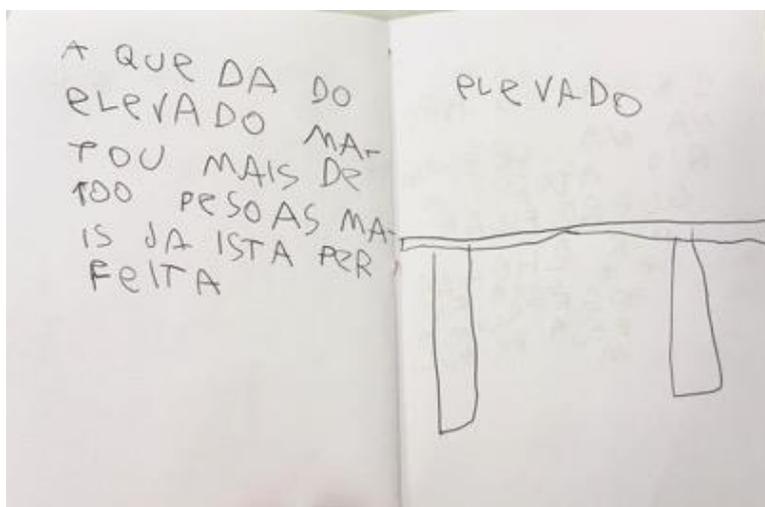
ANEXO C – Fotos da primeira oficina e alguns cartões postais desenvolvidos pelos alunos



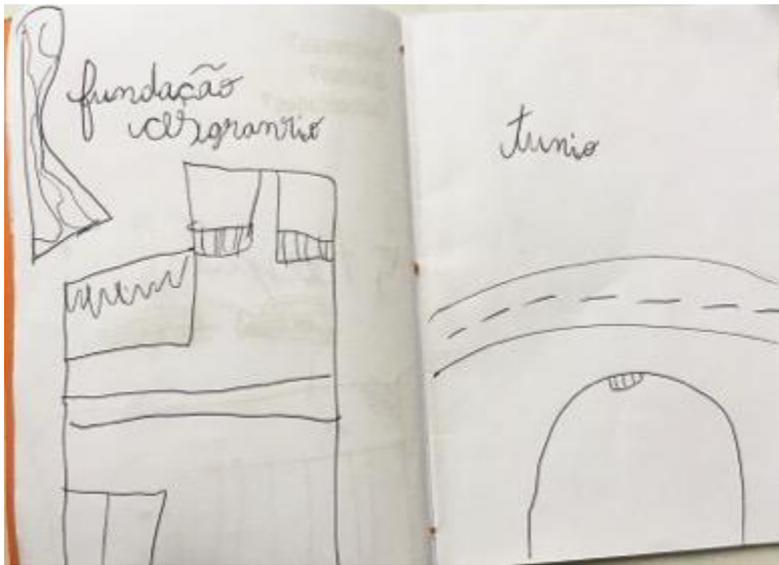
A lolluica parecia realmente pé de moleque

Lolluica pé de moleque

(Eu não gosto de pé de moleque, é muito doce)

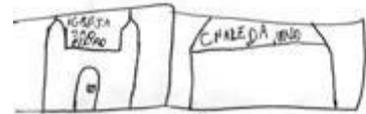


Placa
Sexão e Sexão com
coroa e da para ver a
igreja de São Pedro e a
Avenida Paulo de Frontin

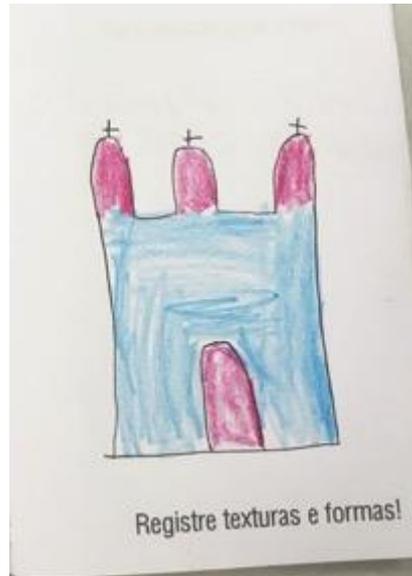


"você pode envel-
hecer, mas não,
pode enlouquecer"
dizem os idosos.

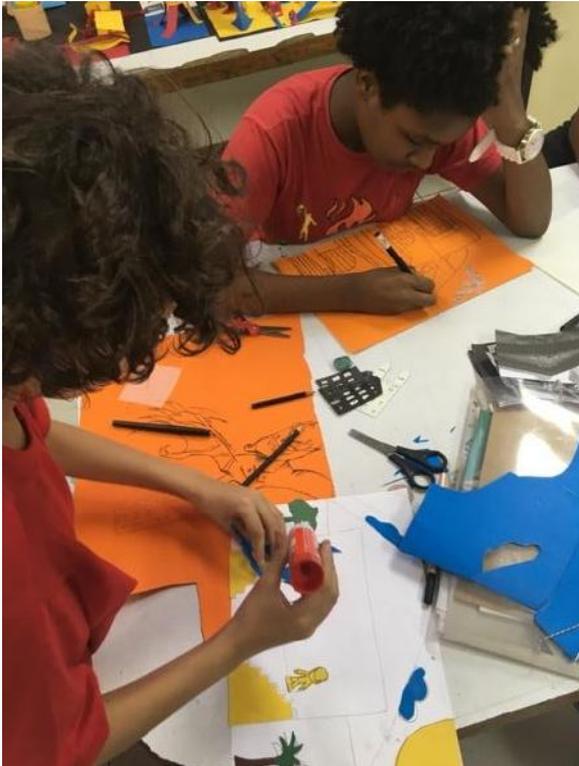
PRACA CONDESSA
P. DE F.

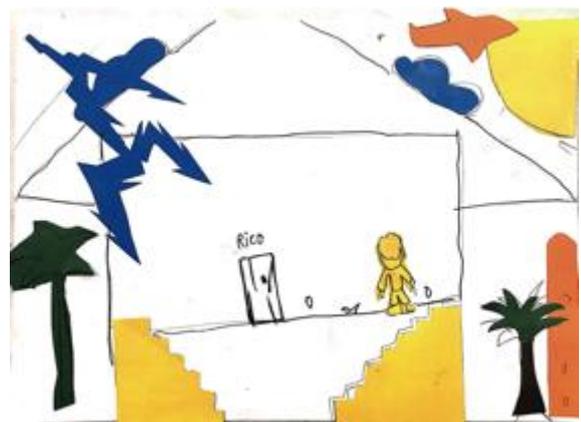


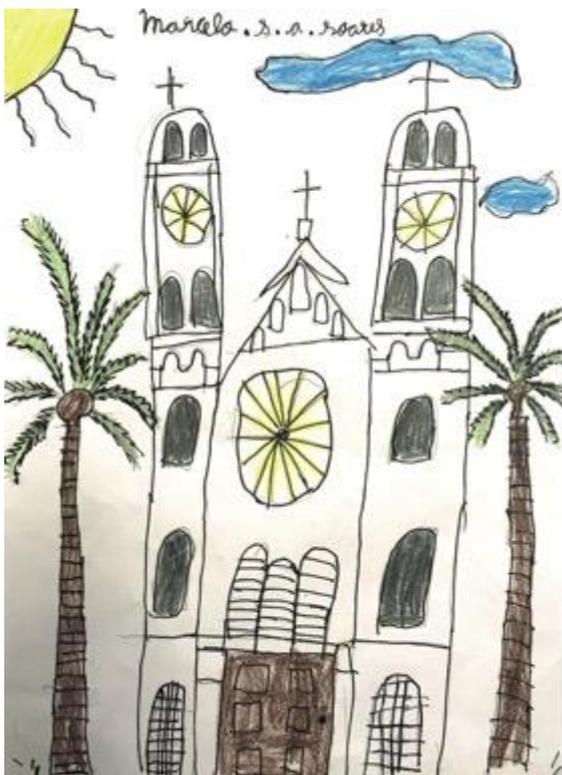
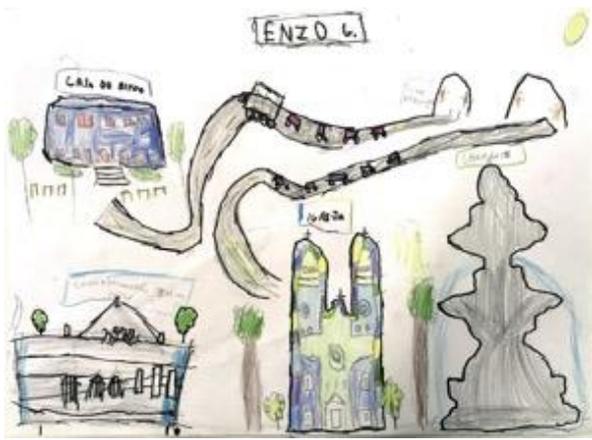
Essas 2 estruturas,
são totalmente diferentes



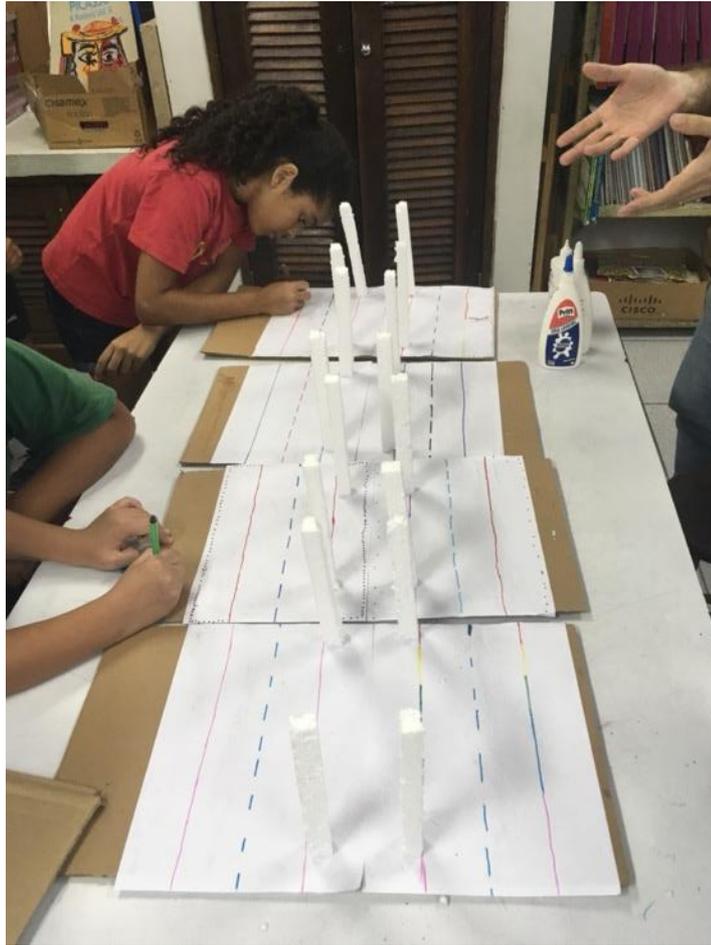
O BAIRRO É MARAVILHOSO
CHEIO DE DESCOBERTAS
E LUGARES MAGNÍFICOS
É ANTIGOS QUE AINDA
EXISTEM







ANEXO D – Fotos da segunda oficina e projetos dos alunos





ANEXO E – Convite, banners e fotos do evento realizado entre a escola e a praça



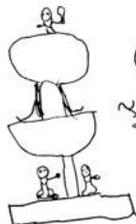
No próximo **sábado, dia 05/05**, em que acontecerá no CAP-Uerj o **Café Literário (das 8h às 12h)**, participaremos também do **Aniversário de 143 anos do Bairro do Rio Comprido (das 9h às 14h)**, na praça Condessa Paulo de Frontin).

Vamos apresentar para a comunidade do bairro a pesquisa sobre o Rio Comprido, desenvolvida pelos alunos do 3º ano durante o último ano letivo. Depois de uma conversa na escola com a convidada Sheila Castello, historiadora e ex-moradora do bairro, vamos seguir para a praça e integrar a comemoração.

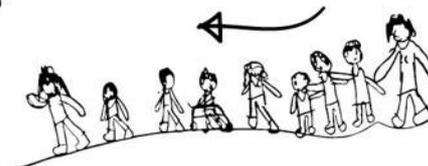
Haverá a exposição das atividades realizadas, que contaram com a parceria da pesquisadora Mariana Costard (Esdí/Uerj) e a participação do arquiteto Guto Santos (Coletivo Baixo Rio).

Convidamos todos do CAP-UERJ e, especialmente, os responsáveis e alunos do 3º ano para fazer uma caminhada desde o colégio pela Rua Santa Alexandrina até a Praça do Rio Comprido, das 9h às 10h e após as 12h.

Não deixem de comparecer e prestigiar!



O chafariz
veio da
França.





O CAP-UERJ, escola localizada no bairro, utiliza o estudo sobre o Rio Comprido como projeto de ensino, pesquisa, leitura, vivência e aprendizagem. Trabalha conhecimentos do campo da História e da Geografia com os alunos do 3º ano do Ensino Fundamental, buscando conhecer as múltiplas dimensões culturais, sociais e históricas que compõem o território. Conheça algumas das atividades desenvolvidas ao longo do projeto "Rio Comprido: o bairro que nos une".

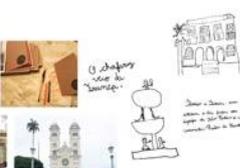
Mapeamento coletivo



Foi realizado um mapeamento coletivo do bairro com as crianças, utilizando um mapa-base, fotografias do bairro, alguns ícones, cartelinhas e lápis de cor. Elas localizaram ruas e lugares conhecidos e identificaram novos elementos a partir da troca entre os participantes.

Expedição pelo bairro

A expedição pelo bairro contou com a presença de 40 crianças do 3º ano, professoras, pais, inspetores e parceiros. O roteiro foi elaborado coletivamente, saindo do CAP e descendo a rua Santa Alexandrina até a praça do Rio Comprido, depois subindo pela Av. Paula de Frontin até a Cesgranio, com paradas na Igreja de São Pedro e na Casa do Bispo. Após assistir a uma peça de teatro, desceremos novamente pela rua até a escola, passando pela Lábrea Sousa Doca e o Chale de Vovo. Durante o trajeto, fazíamos da história do bairro e observávamos diversos detalhes: calçamento, construções, arquitetura, pessoas, incômodos, árvores e íngremes presentes no espaço.



A expedição contou com diversas paradas e observações feitas pelas crianças, que foram registradas em um caderno. As crianças também fizeram desenhos e colagens para o projeto.

Cartões-postais do bairro



A partir das observações ao longo da expedição pelo bairro e os registros nos cadernos, as crianças escolheram os pontos mais marcantes e desenvolveram um cartão postal utilizando desenhos e colagens.

Rodas de conversa



As crianças discutiram sobre o bairro e suas características, compartilhando suas experiências e conhecimentos. Elas também fizeram desenhos e colagens para o projeto.

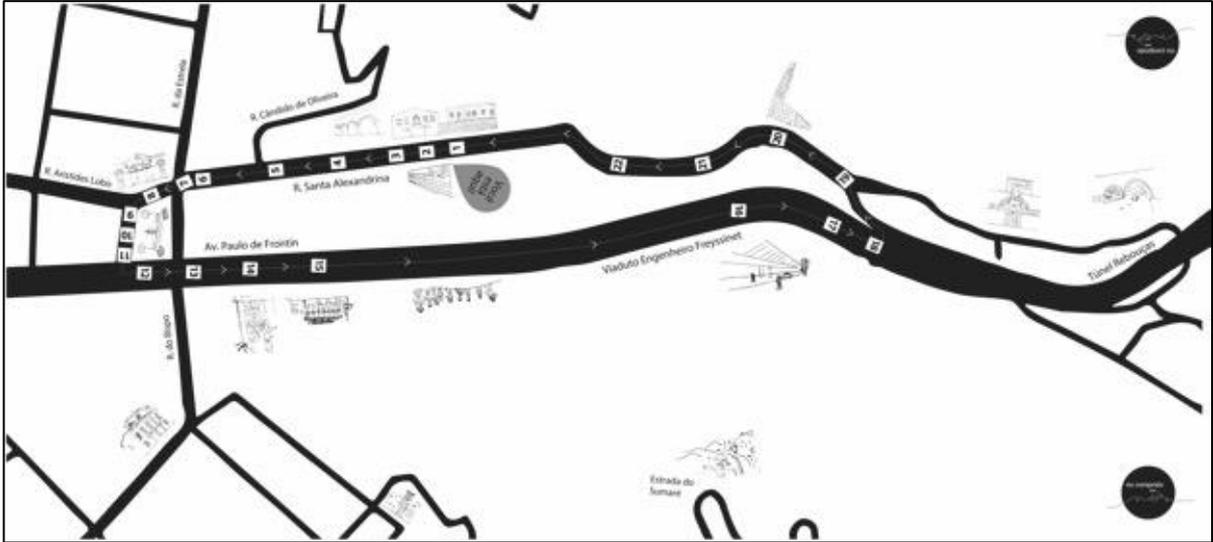
Maquetes para o futuro do viaduto



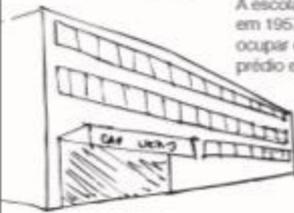
O arquiteto Guto Santoro (Coleteio Baio Rio) conduziu conversas sobre o espaço público com as crianças para a elaboração coletiva de maquetes com ideias para construções possíveis para a área do viaduto Paulo de Frontin.



ANEXO F – Tabuleiro e algumas cartas do jogo sobre os ativos históricos e culturais do bairro do Rio Comprido, desenvolvido para uma atividade com os alunos do CAp-Uerj.

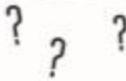


1 CAp-Uerj



A escola, fundada em 1957, passou a ocupar o atual prédio em 1998.

Você sabia?



Marechal Floriano morava numa casa alugada na rua Santa Alexandrina, com grandes chances de ser onde hoje é o CAp (a partir da observação de plantas antigas).

Escreva no mapa palavras que representem a sua escola!



11 Chafariz

O chafariz da praça é tombado pelo Patrimônio Histórico e foi feito na França, com autoria de Auguste Martin, em ferro fundido. Foi instalado em 1911 em Vila Isabel, depois restaurado e colocado no Rio Comprido em 1977.

O chafariz veio da França.



Cole o postal do chafariz no mapa e tente entender o que são suas figuras.



15 Casa do Bispo



É uma das mais belas e antigas chácaras do Rio de Janeiro, bem conservada reliquia arquitetônica do período colonial, construída no início do século XVIII para abrigar o bispo D. Frei Antônio do Desterto. Foi tombada em 1938 e hoje é sede administrativa da UniCarlioca.

Você sabia?



A Casa do Bispo é um dos exemplares arquitetônicos mais antigos do Rio?

Cole seu postal.

17 Túnel Rebouças

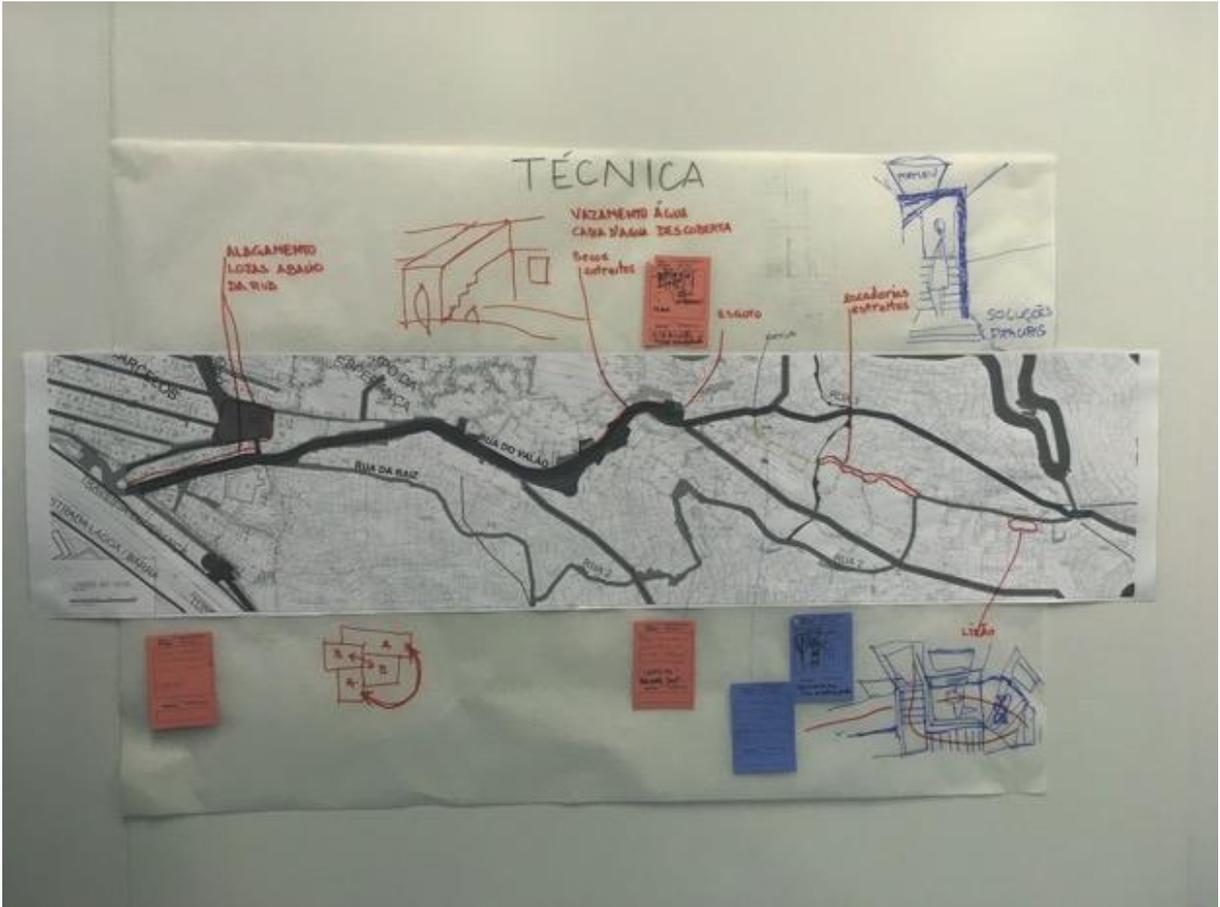
Inaugurado em 1967, foi projetado com o objetivo de conectar diretamente as zonas Norte e Sul do Rio. Seu nome é em memória dos irmãos André e Antônio Rebouças, engenheiros baianos com destacada atuação. O túnel é uma perfuração no Maciço da Tijuca de 2.800 metros de comprimento, em duas galerias paralelas, divididos em dois trechos: do Rio Comprido ao Cosme Velho e do Cosme Velho à Lagoa.



Você costuma usar o Túnel Rebouças? Para quê? Imagine o caminho que faria se o túnel não existisse.

ANEXO G – Algumas das cartografias construídas na oficina na Rocinha





ANEXO H – Fotos das oficinas com os jogos





