



**Universidade do Estado do Rio de Janeiro**

Centro de Tecnologia e Ciências

Escola Superior de Desenho Industrial

Maria Cristina Ibarra Hernández

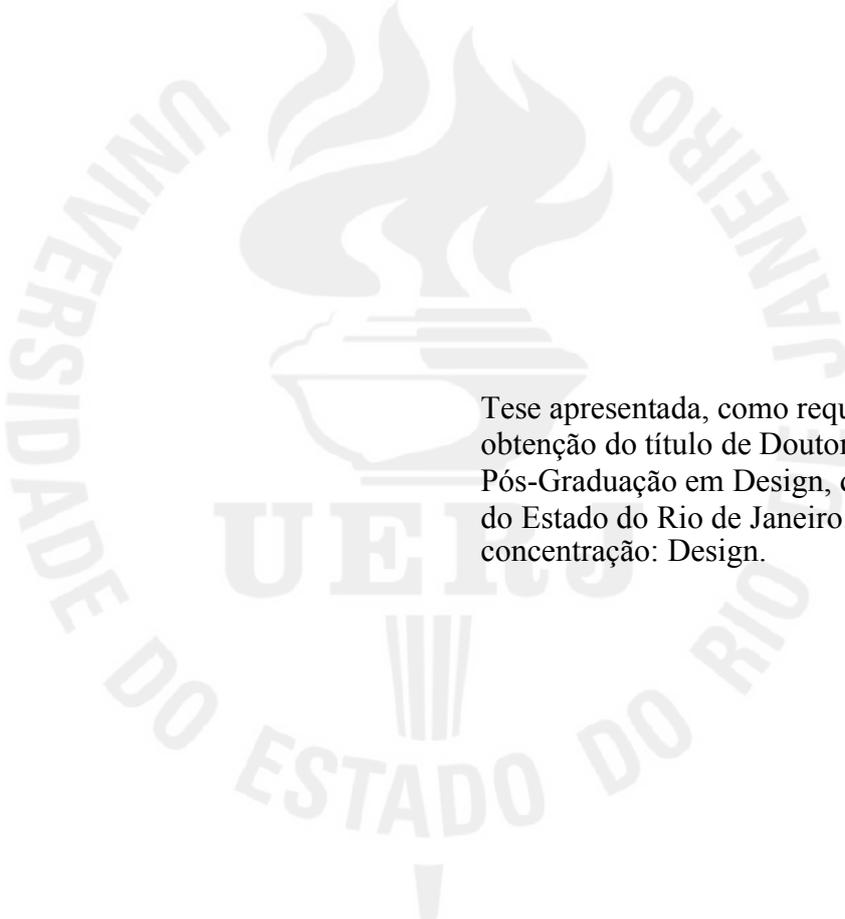
**Entrelaçando design com antropologia: engajamentos com um coletivo de moradores do bairro de Santa Teresa no Rio de Janeiro**

Rio de Janeiro

2018

Maria Cristina Ibarra Hernández

**Entrelaçando design com antropologia: engajamentos com um coletivo de moradores do bairro de Santa Teresa no Rio de Janeiro**



Tese apresentada, como requisito 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.

Orientadora: Profa. Dra. Zoy Anastassakis

Rio de Janeiro

2018

CATALOGAÇÃO NA FONTE  
UERJ/REDE SIRIUS/BIBLIOTECA CTC/G

I12

Ibarra Hernández, Maria Cristina.

Entrelaçando design com antropologia : engajamentos com um coletivo de moradores do bairro de Santa Teresa no Rio de Janeiro / Maria Cristina Ibarra Hernández - 2018.

237 f.: il.

Orientadora: Profa. Dra. Zoy Anastassakis.

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

1. Design e antropologia - Teses. 2. Design anthropology –Teses. 3. Design participativo - Teses. I. Anastassakis, Zoy. II. Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Escola Superior de Desenho Industrial. III. Título.

CDU 7.05 + 572

Bibliotecária: Marianna Lopes Bezerra CRB7/6386

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

---

Assinatura

---

Data

Maria Cristina Ibarra Hernández

**Entrelaçando design com antropologia: engajamentos com um coletivo de moradores do bairro de Santa Teresa no Rio de Janeiro**

Tese apresentada, como requisito 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 17 de dezembro de 2018.

Banca Examinadora:

---

Profa. Dra. Zoy Anastassakis (Orientadora)

Escola Superior de Desenho Industrial – UERJ

---

Profa. Dra. Barbara Szaniecki

Escola Superior de Desenho Industrial – UERJ

---

Prof. Dr. Daniel Portugal

Escola Superior de Desenho Industrial – UERJ

---

Profa. Dra. Letícia Carvalho

Universidade Federal de Rio de Janeiro

---

Profa. Dra. Roberta Portas

Pontifícia Universidade Católica

Rio de Janeiro

2018

## AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha orientadora Zoy Anastassakis, por me abrir portas de outros mundos, por me aproximar a um universo de possibilidades. Sem ela não teria conhecido a aproximação do design e da antropologia que tanto me interessava quando terminei o mestrado. Sem ela não teria conhecido os professores da *The Royal Danish Academy of Fine Arts* onde fiz meu doutorado sanduíche, sem ela não teria visitado a Universidade de Aberdeen, nem conhecido tão de perto o projeto *Knowing from the Inside*. Obrigada Zoy por acreditar em mim desde o começo, sua coragem e sua vontade de fazer coisas novas são uma inspiração para mim. Obrigada pelas conversas e pelas leituras do meu texto. Obrigada por liderar juntamente a Barbara Szaniecki o Laboratório de Design e Antropologia.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES, pelo apoio financeiro ao longo do trabalho e depois com a bolsa do Programa de Doutorado Sanduíche no Exterior (PDSE).

À Escola Superior de Desenho Industrial – ESDI, por ter me ensinado tanto! Tenho uma sorte imensa de haver sido aluna desta escola. Obrigada a todos os professores e alunos incríveis e batalhadores que fazem parte dela. Sinto muito orgulho. Obrigada especialmente aos coordenadores Ligia Medeiros e João de Souza Leite.

Aos meus professores: João de Souza Leite (ESDI/UERJ), Barbara Szaniecki (ESDI/UERJ), Roberta Portas (PUC-Rio), Lia Rocha (PPCIS/UERJ), Roberta Guimarães (PPCIS/UERJ), Clarissa Moreira (UFF), Luiz Fernando Dias Duarte (UFRJ).

A todos os membros do Coletivo Santa sem Violência, pelo carinho, apoio, parceria e amizade nesta jornada. Especialmente a Angélica Gomes, Ingrid Reis, Candice Abreu, Liliana Jaeger, Natty Fraga, Roosivelt Pinheiro, Cláudio Fantinato, Leonardo Farias e Sabrina Mesquita. Sem vocês nada disto tivesse sido possível. Obrigada pela garra, pela força e por serem pessoas maravilhosas. Precisamos de mais seres humanos como vocês no mundo. Obrigada de coração.

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

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

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

Aos membros da banca de qualificação e da defesa: Barbara Szaniecki, Ricardo Artur Pereira, Raquel Noronha, Roberta Portas, Daniel Portugal e Letícia Carvalho. Obrigada pelos comentários, pela disposição e tempo. Suas observações são muito valiosas para mim.

À minha amiga Bruna Montuori, pelas trocas e cumplicidade. Às minhas amigas Mariana Costard, Cassia Mota e Moema Oliveria pelo carinho e apoio. Ao meu amigo Almir Mirabeau pela disposição e tempo.

Ao casal de designers mais maravilhosos do Brasil: Edna e Guilherme Cunha Lima. Obrigada pelas conversas, pelo apoio e carinho. Obrigada por me acolher e por ser minha família aqui no Brasil.

A Ricardo Cunha Lima, a pessoa mais maravilhosa que tive a sorte de encontrar neste Rio de Janeiro. São tantas coisas que tenho a agradecer! Obrigada pelas nossas múltiplas conversas sobre design e especialmente sobre meu tema de doutorado. Muitas das reflexões que aparecem nesta tese foram resultados de nossos diálogos. Sinto-me completamente afortunada de poder compartilhar com você desde pensamentos profundos e maduros até ideias bobas e sem sentido. Obrigada por ler e revisar meus textos em português em que meu espanhol não deixa de aparecer. Obrigada pelos seus comentários e ideias, pelo seu apoio incondicional e sua parceira. Tenho total certeza de que sem você as coisas seriam completamente diferentes.

Obrigada pela força em momentos de desesperança, insegurança e medo, pelo seu amor e generosidade. Este é só o começo de nossa história juntos.

À minha família, especialmente a Toñita Hernández, Francisco Ibarra, Hilda Ibarra e Frank Alberto Ibarra. Vocês são meu porto seguro. Obrigada pelo seu apoio incondicional em todos os momentos. Por ter sido minha companhia mesmo que de longe, pela força e pelo amor infinito que vocês me dão. Sou completamente agradecida com a vida e com Deus por ter me dado a oportunidade de crescer e viver ao lado de pessoas como vocês. Vocês são meu exemplo de trabalho, de luta, de positivismo, de amor pela vida. *Gracias con toda mi alma, bellezas tropicales!* Este título é dedicado a vocês e aos dois pequeninos que chegaram para colorir nosso mundo: Andrés Camilo e Gustavo Andrés.

Ao meu pai Francisco Ibarra Scharberg, pelo seu apoio incondicional e seu amor infinito. Obrigada por insistir para que eu viesse estudar ao Brasil. Obrigada por todas nossas conversas sobre design, política, sobre a vida, sobre qualquer banalidade. Sou completamente agradecida com o universo por ter você como pai. Seu amor é um dos maiores presentes que já recebi. Obrigada por ser como você é comigo. Não tenho palavras para expressar tudo o que eu sinto quando penso em você. Nossa relação é única e me sinto completamente afortunada de ter crescido em companhia da pessoa maravilhosa que você é. *Gracias por siempre, papá.*

Caminante, son tus huellas el camino y nada más; Caminante, no hay camino, se hace camino al andar

*Antonio Machado*

## RESUMO

IBARRA, Maria. **Entrelaçando design com antropologia: engajamentos com um coletivo de moradores do bairro de Santa Teresa no Rio de Janeiro**. 2018. 237 f. Tese (Doutorado em Design) – Escola Superior de Desenho Industrial, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018.

Esta tese investiga a relação do design e da antropologia por meio da experiência de uma designer com um coletivo de moradores interessados em minimizar a violência no bairro de Santa Teresa no Rio de Janeiro. Em primeiro lugar, baseada na pesquisa de mestrado, em que se analisaram os artefatos produzidos e pensados por não-designers das ruas de Belo Horizonte, foi realizada uma aproximação gradual com autores da antropologia e do design que valorizam o trabalho e o saber dos não-designers. Como segundo momento, se identificou o engajamento com o Coletivo Santa sem Violência (CSSV) organizado por moradores do bairro de Santa Teresa do Rio de Janeiro preocupados com o incremento da violência na área. Ao longo da pesquisa de campo foram realizadas múltiplas atividades que podemos classificar em duas: coleta de dados e participação ativa das reuniões e ações realizadas pelo CSSV em espaços públicos. Após quase um ano de trabalho junto com os membros do Coletivo, os dados foram analisados à luz de abordagens do design e da antropologia. A partir do ponto de vista do design destacam-se temas como: *Design Anthropology*, Design Participativo, *Adversarial Design* e Design Ativismo. Pelo ponto de vista da antropologia: esperança, correspondência e autonomia. Esta análise permitiu a construção de reflexões que podem servir de base para futuros engajamentos de designers com comunidades.

Palavras-chave: Design. Antropologia. Correspondência. Esperança. Autonomia. Participação.

## ABSTRACT

IBARRA, Maria. **Intertwining design with anthropology: engagements with a collective of residents of the Santa Teresa neighborhood in Rio de Janeiro.** 2018. 237 f. Tese (Doutorado em Design) – Escola Superior de Desenho Industrial, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018.

This thesis investigates the relationship between design and anthropology through the experience of a designer with a group of residents interested in reducing violence in the neighborhood of Santa Teresa in Rio de Janeiro. Firstly, based on the research for a master's degree, in which the artifacts produced and conceived by non-designers of the streets of Belo Horizonte were analyzed, a gradual approach was made with authors of anthropology and design who value the work and knowledge of non-designers. As a second moment, an engagement was identified with the Santa without Violence Collective (SWVC) organized by residents of the neighborhood of Santa Teresa of Rio de Janeiro who were worried about the increase of violence in the area. Throughout the field research multiple activities were carried out that we can classify as: data collection and an active participation in the meetings and activities carried out by the CSSV at public spaces. After almost a year of working together with the members of the Collective, the data was analyzed in the light of the approaches from design and anthropology research. From the point of view of design certain topics stand out, such as: Design Anthropology, Participatory Design, Adversarial Design and Design Activism. From the point of view of anthropology: hope, correspondence and autonomy. This analysis allowed reflections that could serve as a basis for future engagements between designers and communities.

Keywords: Design. Anthropology. Correspondence. Hope. Autonomy. Participation

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Vendedora de banana frita no Centro Histórico de Barranquilla (Colômbia).....	17
Figura 2 – Linha do tempo – Pesquisa.....	29
Figura 3 – Um dos diários de campo escrito durante o trabalho de campo.....	32
Figura 4 – Localização do bairro de Santa Teresa na cidade do Rio de Janeiro.....	34
Figura 5 – Santa Teresa e alguns bairros próximos.....	35
Figura 6 – Mapa do bairro de Santa Teresa.....	36
Figura 7 – Vista para a Baía de Guanabara desde Santa Teresa.....	37
Figura 8 – Rua Paschoal Carlos Magno em Santa Teresa.....	37
Figura 9 – Últimos dados sobre violência e produtividade policial publicados em fevereiro de 2017 pelo Instituto de Segurança Pública.....	40
Figura 10 – Pessoas e organizações relacionados ao Coletivo Santa Sem Violência.....	43
Figura 11 – Espaços mais utilizados pelo Coletivo Santa sem Violência.....	45
Figura 12 – Linha do tempo das Reuniões e ações do Coletivo Santa Sem Violência.....	47
Figura 13 – Manifestação no Largo dos Guimarães, Junho 2016.....	51
Figura 14 – Cartazes criados por adolescentes para a pintura de escadarias.....	52
Figura 14 – Banners instalados no dia da pintura de escadarias.....	53
Figura 16 – Pintura de Escadarias no Largo do Curvelo.....	54
Figura 17 – Reunião no Parque das Ruínas.....	55
Figura 18 – Reunião do dia 31 de outubro na Casa da Ingrid.....	60
Figura 19 – Sessão plenária da AMAST aberta à comunidade para discutir a violência.....	61
Figura 20 – Casarão onde morei em Santa Teresa localizado no Rua Dias de Barros.....	65
Figura 21 – Ficha com perguntas para pensar conjuntamente sobre o cartaz que seria colocado nas ruas do bairro.....	67
Figura 22 – Ferramentas para a oficina.....	68
Figura 23 – Registro da discussão em folhas grandes de papel com canetas coloridas.....	68
Figura 24 – Guia de recorte para <i>stencils</i> .....	70
Figura 25 – <i>Flyer</i> -tutorial para propagar nas redes sociais sobre como se faz um <i>stencil</i> ...	71
Figura 26 – Teste de <i>stencils</i> com figura representativa de um assaltante e com <i>hashtag</i> #SantaSemViolência.....	72
Figura 27 – Confecção de moldes para <i>stencils</i> .....	72
Figura 28 – Enquetes no grupo do Facebook.....	73
Figura 29 – Filipetas para divulgação das reuniões nas redes sociais.....	73
Figura 30 - Filipetas para incentivar aos moradores a registrar as ocorrências na delegacia e no site ondefuirobado.com.....	73

Figura 31 - Contagem regressiva para engajar aos moradores na manifestação .....	74
Figura 32 - Versão final dos Princípios do CSSV divulgados no grupo de <i>Whastapp</i> .....	75
Figura 33 - Jogo do Codesign desenvolvido no LaDA.....	76
Figura 34 - Proposta para criação de um serviço colaborativo .....	79
Figura 35 - Livreto criado para apresentar uma proposta ao grupo.....	81
Figura 36 - Reunião geral no Parque das Ruínas.....	82
Figura 37 - Filipetas e convite para o dia do Choro pela Paz .....	83
Figura 38 - Choro pela Paz na Escadaria da Rua André Cavalcanti.....	84
Figura 39 - Evento no <i>Facebook</i> e filipeta para divulgação nas redes sociais .....	84
Figura 40 - <i>Banner</i> colocado na Escadaria da Rua André Cavalcanti no dia do Choro e no Largo do Curvelo no dia da pintura. ....	85
Figura 41 - Pintura da escadaria com adolescentes .....	86
Figura 42 - Adesivos do Coletivo Santa sem Violência .....	86
Figura 43 - Linha do Tempo – <i>Design Anthropology</i> .....	94
Figura 44 - Fotografias da exposição tomadas do site de Hans Hollein .....	95
Figura 45 - Páginas do <i>The Whole Earth Catalog</i> de 1961 .....	96
Figura 46 - Estrutura para praticar design participativo .....	121
Figura 47 - Exemplo de Prototipagem participativa em processos de DP.....	122
Figura 48 - Exemplo de Cultural Probes .....	122
Figura 49 - Exemplo de Ferramentas generativas .....	123
Figura 50 - Exemplos de ferramentas para a criação conjunta com não-designers.....	124
Figura 51 - Exemplos de ferramentas para incitar o diálogo.....	125
Figura 52 - Exemplo de ferramentas para encenar .....	127
Figura 53 - Exemplos de ferramentas para encenação em processos de design participativo.....	127
Figura 54 - Mapa do bairro de Brooklyn (NY) mostrando a localização das residências da população carcerária. ....	134
Figura 55 - Projeto Ecobox desenvolvido por Atelier d’architecture autogérée (aaa) em Paris. ....	137
Figura 56 - Algumas comunidades em luta pelo território na Colômbia.....	144
Figura 57 - Interação versus correspondência .....	158
Figura 58 - Design Participativo no processo de design.....	183
Figura 59 - <i>Earthship</i> construídas em Novo México (2006).....	184
Figura 60 - Modelo desenvolvido por movimentos afrodescendentes do Pacífico colombiano .....	200

## **LISTA DE TABELAS**

Tabela 1 – Registros de Ocorrência (2013-2017).....	39
Tabela 2 – Iniciativas de moradores para combater a violência.....	77

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

AMAST	Associação de Moradores do bairro
AME Santa	Associação dos Amigos e Empreendedores de Santa Teresa -
BO	Boletim de Ocorrência
BPE	Biblioteca Parque Estadual
CSSV	Coletivo Santa Sem Violência
DA	<i>Design Anthropology</i>
DAIM	<i>Design Anthropological Innovation Model</i>
DP	Design Participativo
ESDI	Escola Superior de Desenho Industrial
ICSID	<i>International Design Council of Societies of Industrial Design</i>
KADK	<i>The Royal Danish Academy of Fines Arts</i>
LaDA	Laboratório de Design e Antropologia
MoMA	<i>Museum of Modern Art</i>
PARC	<i>Xerox Palo Alto Research Center</i>
PPDESDI	Pós-Graduação em Design da Escola Superior de Desenho Industrial
SARC	Setor de Arquivos e Registros Criminais
SPIRE	<i>Sønderborg Participatory Innovation Research Centre</i>
UERJ	Universidade do Estado do Rio de Janeiro

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	17
<b>Objetivos</b> .....	22
<b>Estrutura da tese</b> .....	23
<b>1 O COLETIVO SANTA SEM VIOLÊNCIA</b> .....	25
1.1 <b>Introdução à escrita</b> .....	25
1.1.1 <u>Etapas do trabalho de campo</u> .....	28
1.2 <b>O bairro de Santa Teresa</b> .....	34
1.3 <b>Violência e segurança em Santa Teresa - Algumas cifras</b> .....	38
1.4 <b>O Coletivo Santa Sem Violência</b> .....	42
1.4.1 <u>Membros do Coletivo Santa Sem Violência</u> .....	42
1.4.2 <u>Reuniões</u> .....	44
1.5 <b>Episódios mais significativos do coletivo</b> .....	46
1.5.1 <u>O bairro está ficando cruel</u> .....	46
1.5.2 <u>Um grupo de moradores começou a se reunir regularmente</u> .....	48
1.5.3 <u>Tornando-nos visíveis</u> .....	49
1.5.4 <u>Entender o lugar antes de intervir</u> .....	50
1.5.5 <u>A importância de sermos “makers”</u> .....	54
1.5.6 <u>Pensando no sistema de câmeras de vigilância</u> .....	59
1.5.7 <u>Uma proposta de Fórum de Segurança</u> .....	60
1.6 <b>Engajamentos de design/antropologia</b> .....	63
1.6.1 <u>Eu moro lá em cima</u> .....	63
1.6.2 <u>Pensando juntos em um cartaz para colocar nas paredes do bairro</u> .....	65
1.6.3 <u>Exploração de algumas iniciativas em outras comunidades</u> .....	74
1.6.4 <u>Livreto para apresentação de proposta</u> .....	78
1.6.5 <u>Sendo uma designer tradicional</u> .....	82
1.6.6 <u>Tomando distância</u> .....	87
<b>2 ALGUMAS PERSPECTIVAS E ABORDAGENS DE DESIGN RELACIONADAS AO TRABALHO E EXPERIÊNCIA EM SANTA TERESA</b> .....	89
2.1 <b>Design Anthropology (DA)</b> .....	89
2.1.1 <u>A antropologia e a cultura consumista do design</u> .....	93
2.1.2 <u>A etnografia como ponto de encontro do design e da antropologia</u> .....	97
2.1.3 <u>Contribuições do design para a antropologia e da antropologia para o design</u> .....	100
2.1.4 <u>A temporalidade no campo de DA</u> .....	103

2.1.3	<u>Contribuições do design para a antropologia e da antropologia para o design</u> .....	100
2.1.4	<u>A temporalidade no campo de DA</u> .....	103
2.1.5	<u>Temas que articulam o campo de DA como distinto e interdisciplinar</u> .....	108
2.2	<b><i>Design Anthropological Innovation Model (DAIM)</i></b> .....	110
2.2.1	<u>Princípios e estratégias</u> .....	112
2.3	<b>Design Participativo / Codesign</b> .....	113
2.3.1	<u>Raízes do Design Participativo</u> .....	113
2.3.2	<u>O Design Participativo como um campo do design</u> .....	114
2.3.3	<u>Movimentos inspiradores para o Design Participativo</u> .....	118
2.3.4	<u>Ferramentas e técnicas do Design Participativo</u> .....	120
2.3.4.1	Ferramentas para fazer .....	121
2.3.4.2	Ferramentas para narrar .....	124
2.3.4.3	Ferramentas para encenar .....	126
2.3.4.4	Princípios gerais na implementação de ferramentas para narrar, fazer ou encenar.....	128
2.4	<b>Design e Democracia: o político, agonismo e ativismo no design</b> .....	129
3	<b>O DESIGN RELACIONADO A ALGUMAS PERSPECTIVAS ANTROPOLÓGICAS</b> .....	139
3.1	<b>Design e Autonomia</b> .....	139
3.1.1	<u>Design e Autonomia</u> .....	139
3.1.2	<u>Do ‘desenvolvimento’ ao pluriverso</u> .....	140
3.1.3	<u>Outros mundos são possíveis</u> .....	141
3.1.4	<u>Uma relação entre design e antropologia</u> .....	142
3.1.5	<u>Design ontológico</u> .....	145
3.1.6	<u>Design autônomo e a realização do comunal</u> .....	146
3.1.6.1	Autopoiese e autonomia biológica .....	146
3.1.6.2	O Comunal.....	148
3.1.6.3	Design autônomo .....	149
3.2	<b>Em correspondência com o mundo</b> .....	152
3.2.1	<u>Derrubando o modelo hilemórfico de Aristóteles</u> .....	152
3.2.2	<u>A vida social como anêmonas e polvos no mar</u> .....	155
3.2.3	<u>Correspondência</u> .....	156
3.2.4	<u>Princípios da correspondência</u> .....	159
3.2.4.1	Hábito .....	160
3.2.4.2	<i>Agencing</i> .....	163

3.2.4.3	Atencionalidade.....	164
3.2.5	<u>Antropologia como prática de correspondência</u> .....	165
3.2.6	<u>Antropologia por meio do design</u> .....	168
3.3	<b>O método de esperança</b> .....	171
4	<b>VOLTANDO PARA SANTA TERESA</b> .....	176
4.1	<b>Design e antropologia no Coletivo Santa Sem Violência</b> .....	176
4.2	<b>Design e participação no Coletivo Santa Sem Violência</b> .....	182
4.3	<b>Design e democracia no Coletivo Santa Sem Violência</b> .....	187
4.4	<b>A autonomia como horizonte para o design</b> .....	190
4.4.1	<u>A autonomia como horizonte</u> .....	201
4.5	<b>O design como correspondência</b> .....	203
4.5.1	<u>Um projeto de design sem uma intenção clara</u> .....	205
4.5.2	<u>Habitar o hábito, ‘agencing’ e atencionalidade</u> .....	208
4.5.3	<u>Um design generoso, aberto, comparativo e crítico</u> .....	212
4.6	<b>O design como método de esperança</b> .....	213
4.6.1	<u>O método da esperança no meu engajamento de design/antropologia</u> .....	217
4.6.1.1	Incongruência temporal no CSSV.....	217
4.6.1.2	Replicando a esperança....	219
4.7	<b>Relacionando os pensamentos dos três antropólogos</b> .....	222
	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	225
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	231

## INTRODUÇÃO

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

Figura 1 - Vendedora de banana frita no Centro Histórico de Barranquilla (Colômbia).



Fonte: Foto de Patricia Iriarte

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

fotografia, talvez essa mulher tenha algo diferente, e profundo que ensinar...” (MANZINI, 2017)

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

Vários autores têm estudado o tema (ver IBARRA, 2014). No meu projeto de mestrado pesquisei os artefatos produzidos e pensados por não-designers nas ruas de Belo Horizonte. Um dos meus objetivos foi explorar como o design, como disciplina, tem se aproximado das práticas criativas dos não-designers. Diferentes autores concordam com que a capacidade criativa e as capacidades de projetar não são exclusivas dos designers. Desta maneira, se todos (designers e não-designers) temos capacidades para projetar, qual seria então o papel dos designers em um mundo como este em que vivemos hoje?

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

Estando no doutorado, me tornei pesquisadora do Laboratório de Design e Antropologia - LaDA, e participei do projeto de codesign inserido no âmbito de uma parceria com a Escola de Design, Arquitetura e Conservação da *The Royal Danish Academy of Fines Arts* (KADK) da Dinamarca. O projeto tinha como objetivo “analisar como as metodologias de codesign podem incentivar a participação cidadã através de novas formas de engajamento” (IBARRA, ANASTASSAKIS, 2015, p. 4). Foram envolvidas três bibliotecas públicas do centro da cidade do Rio de Janeiro. Eu trabalhei com a Biblioteca Parque Estadual (BPE), localizada na Avenida Antônio Carlos e fechou por causa da crise do Governo Estadual do Rio de Janeiro. Com a parceria, alguns professores e alunos dinamarqueses, da KADK, vieram ao Brasil e também, professores e alunos da ESDI fomos à Dinamarca.

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

Na coletânea *Design and anthropology (Anthropological Studies of Creativity and Perception)*, editada por Wendy Gunn e Jared Donovan (2012), uma das preocupações dos autores é a aproximação entre usar e produzir (*using and producing*). Em um dos artigos desta coletânea, Ingold (2012b) propõe a noção de ‘praticantes habilidosos’. Com este conceito, o autor defende a ideia de que durante os processos de uso, os consumidores não são passivos, pelo contrário, nas suas práticas há apropriação e habilidade. Pensando em Santa Teresa, me perguntava: como o design pode contribuir para que os frequentadores do espaço público sejam considerados ‘praticantes habilidosos’?

Me instigava o fato de que as pessoas que frequentavam o espaço público não fossem apenas receptores de algo que foi planejado com antecedência por outras pessoas. Eu queria explorar como os não-designers se engajavam na criação do espaço público. Descobrir a iniciativa do CSSV foi como encontrar um tesouro, não para ser admirado, e, sim, para me juntar a eles ou, como Ingold (2012b) sugere, ‘se juntar à reunião’. Os membros do CSSV eram praticantes habilidosos. Não se guiavam por regras e iam aprendendo no caminho. Seus processos eram improvisatórios e resultavam da destreza de saber manejar a incerteza e de não considerar as funções prévias das coisas.

Esta convicção de que a inovação não surge de centros especializados ou de especialistas privilegiados é uma das bases de *Design Anthropology (DA)*. Este é um campo que se permite reformular métodos estabelecidos do design e da antropologia, possibilitando novas abordagens e misturas metodológicas (KJÆRSGAARD et al, 2016). Para os praticantes de DA, a inovação surge no dia-a-dia e os não-designers fazem parte importante deste processo, pois as necessidades não estão prontas na rua esperando que pesquisadores perspicazes as descubram. Para Halse (2010), as necessidades estão continuamente em formação "através de contestações cotidianas entre vizinhos, familiares, colegas e o mundo material que eles coabitam" (HALSE, 2010, p.15). As necessidades não podem ser

descobertas e trazidas ao estúdio ou atelier de design para maior inspeção. O autor afirma que para entrar em sintonia com elas é necessário se engajar nas contestações cotidianas por meio da criação de novos horizontes de possibilidades. Esta é uma das preocupações de DA e também um dos interesses de pesquisa desta tese.

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

Neste trabalho, a partir de diálogos com minha orientadora, optei pelo uso do termo *Design Anthropology*, com grafia em inglês, porque assim ele é usado na bibliografia pesquisada. Em português não há ainda uma discussão aprofundada sobre o que seria a melhor tradução para o termo, uma vez que não se trata de uma antropologia do design, nem de um design antropológico. Ou seja, uma palavra não adjetiva a outra, assim como um dos campos de conhecimento não restringe o outro. Considera-se que existe uma conjunção dos dois saberes que cria um terceiro espaço.

Na pesquisa, houve movimentos fundamentais como: o trabalho de campo e a escrita desta tese. O trabalho de campo foi inspirado principalmente pelas formulações de Tim Ingold e DA. Em vários de seus textos, esse autor propõe liberar a antropologia da etnografia para juntá-la a áreas como o design a fim de transformar o mundo que ela observa e descreve (INGOLD, 2013). Assim, ele propõe uma antropologia-por-meio-do-design (GATT; INGOLD, 2013) que corresponda com o mundo e siga seus fluxos de vida, em vez de predeterminar pontos de chegada.

Esta abordagem está diretamente relacionada ao conceito de correspondência em que Ingold propõe uma antropologia em tempo real, baseada na observação participante. A antropologia-por-meio-do-design, entre outras coisas, redefine paradigmas do design e da antropologia. Do design, porque desafia seus processos criativos baseados na improvisação e não na inovação, e da antropologia, porque estimula a criação em campo de relações e artefatos dialógicos de forma deliberada e experimental.

Ele compara o fazer antropológico com uma linha que cresce a partir de um ponto que

é posto em movimento. Não é uma antropologia que se foca principalmente no passado, é uma antropologia que acontece na medida em que as coisas vão se desdobrando. A escolha de caminhos no CSSV se deu conforme esses caminhos iam aparecendo. Nesse sentido, o trabalho com o CSSV foi uma prática antropológica em tempo real.

O conceito de correspondência, que será apresentado e analisado no capítulo 3, foi compreendido na medida em que tinha mais relação com o coletivo e em que me adentrava na obra do autor. Diversos acontecimentos foram analisados e compreendidos melhor meses depois do trabalho de campo. É importante esclarecer que muitos dos conceitos dos designers e antropólogos apresentados nesta tese não estavam completamente assimilados no momento em que fui para campo. Vários fatores contribuíram para a apropriação dessa literatura. Posso ressaltar o doutorado sanduíche realizado na *The Royal Danish Academy of Fine Arts* em Copenhague sob orientação do professor Thomas Binder<sup>1</sup>; a visita realizada ao projeto *Knowing from the Inside* na Universidade de Aberdeen na Escócia, o intercâmbio de alguns e-mails com o professor Arturo Escobar e o professor Tim Ingold, leituras cuidadosas posteriores ao trabalho de campo e conversas com minha orientadora.

Outro movimento fundamental foi a escrita desta tese que começou com a preparação da minha qualificação a começos de 2017, continuou na Dinamarca e terminará com a realização das correções sugeridas pelos professores da banca depois da defesa. Nesse processo tenho conhecido outros autores. Conceitos como participação, democracia, autonomia e esperança são analisados neste trabalho à luz de autores provenientes do design e da antropologia. O CSSV, criou um espaço democrático, em que moradores com diferentes pontos de vista podiam se reunir para discutir e imaginar futuros cenários para o bairro. Embora construir algo a partir de diferentes perspectivas não é uma tarefa fácil, a participação foi uma força que impulsionou o grupo. Baseada nas formulações dos antropólogos Arturo Escobar e Hirokazu Miyazaki analiso as noções de autonomia e esperança. A autonomia não como a determinação de atuar sem depender. Pelo contrário, como uma maneira de criação de mundos que surgem na interexistência. A esperança, como uma forma de olhar para o futuro, de uma maneira prospectiva, sem esquecer do passado.

Posso dizer que o olhar retrospectivo que tenho adquirido para escrever a tese, sempre está me levando para o futuro. Essa perspectiva direcionada para o passado, me leva a pensar como faria se estivesse em uma situação parecida no futuro, ou me faz considerar como meus colegas designers podem dialogar com situações que estão experimentando neste momento.

---

<sup>1</sup>Thomas Binder é professor de co-design na *Royal Danish Academy of Fine Arts* em Copenhague. Ele é co-

Ou seja, esta análise também implica um olhar prospectivo.

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

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

## **Objetivos**

### **Objetivo geral**

Conjugar elementos do design e da antropologia na experiência com um coletivo de moradores interessados em minimizar a violência no bairro e na análise *a posteriori* desse engajamento.

### **Objetivos específicos**

- Refletir sobre papel dos designers em processos participativos/colaborativos por meio de uma experiência em campo na qual a designer se junta ao CSSV, coletivo de moradores

interessados em minimizar a violência no bairro de Santa Teresa.

- Fazer uma descrição do trabalho e experiência com o CSSV a fim de documentar os diferentes episódios, tanto das atividades do coletivo, como da experiência e trabalho da designer/pesquisadora.
- Explorar e apresentar diferentes abordagens do design e da antropologia relacionadas com o trabalho e experiência em Santa Teresa.
- Analisar e refletir sobre o engajamento com o CSSV à luz de alguns conceitos como participação, democracia, esperança, correspondência e autonomia, de maneira que contribua para que designers e pesquisadores possam se preparar melhor para atuar com comunidades.

### **Estutura da tese**

Este trabalho se divide em quatro capítulos estruturados de forma que o leitor possa se aprofundar no tema paulatinamente. Começo com uma descrição do meu trabalho de campo, contínuo com uma revisão bibliográfica focada em abordagens relacionadas à experiência em Santa Teresa e termino com uma análise do trabalho de campo à luz dessa bibliografia.

No capítulo 1, apresento o bairro de Santa Teresa, algumas cifras relacionadas com a violência no bairro, o Coletivo Santa sem Violência, e nas últimas duas seções é desenvolvido um relato com diversos episódios do coletivo Santa sem Violência. Em uma seção com a perspectiva de uma observadora e na outra, com a perspectiva de uma pesquisadora em design que fazia parte da iniciativa.

No capítulo 2, apresento diferentes abordagens como *Design Anthropology*, Design Participativo, *Design Anthropological Innovation Model*, *Adversarial Design* e Design Ativismo. Estas abordagens se relacionam com a experiência em Santa Teresa e, embora seja difícil de fazer uma classificação, a maioria delas é formulada por pesquisadores em design, trabalhando em departamentos de design. Partindo das teorias que sustentam estas abordagens, neste capítulo, posiciono a pesquisa com o CSSV.

No capítulo 3, exponho as teorias de Arturo Escobar, Tim Ingold e Hirokazu Miyazaki, antropólogos que foram fundamentais para analisar *a posteriori* meu trabalho e experiência com o Coletivo Santa Sem Violência. Estes antropólogos me deram as bases para pensar um design mais alinhado às esperanças e preocupações da comunidade com a qual trabalhei em Santa Teresa. Os principais temas que abordam cada um dos antropólogos na suas obras: autonomia, correspondência e esperança são explorados nas seções que compõem

este capítulo. Escobar propõe um design autônomo, com intuito de escapar dos preceitos da modernidade, baseando-se em pensamentos e práticas de comunidades indígenas latinoamericanas. Ingold expõe o conceito de correspondência para praticar e experimentar uma antropologia em tempo real. Miyazaki explora como a esperança pode ser percebida como uma perspectiva prospectiva para a antropologia aplicada à construção de relatos etnográficos.

No capítulo 4, analiso minha experiência e prática com o Coletivo Santa Sem Violência no bairro de Santa Teresa à luz da literatura apresentada nos capítulos 2 e 3. As abordagens e práticas expostas nestes capítulos serviram de base para criar uma linguagem comum que dá coerência ao trabalho desenvolvido ao longo desta tese. Além disso, as descobertas destes autores nortearam minhas reflexões e fundamentaram as ideias que serão apresentadas a seguir. Começo com ponderações resultantes do capítulo 2, em que exponho algumas abordagens de design que se relacionam com meu trabalho como designer e pesquisadora em Santa Teresa e, contínuo com considerações derivadas do capítulo 3, em que apresento três abordagens antropológicas que me permitiram mergulhar na minha experiência com o CSSV e refletir sobre o papel dos designers em processos colaborativos e participativos.

Por fim, concluo o documento com as considerações finais resultantes do trabalho desenvolvido durante estes quatro anos. São considerações escritas olhando para o passado, para o que aconteceu em Santa Teresa e no processo de escrita da tese, porém sempre considerando os futuros engajamentos com comunidades, da própria pesquisadora ou de outros designers, em situações parecidas.

## 1 O COLETIVO SANTA SEM VIOLÊNCIA

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

### 1.1 Introdução à escrita

Como dito na introdução, a escrita foi um movimento fundamental na pesquisa. Não só pelo fato de que documentar ajuda a esclarecer acontecimentos, senão porque a própria escrita é um processo de pensamento. Pensamos na medida em que nossas mãos tem contato com o teclado, em que lemos os diários de campo e buscamos padrões, em que fazemos mapas e diagramas, em que nos sentamos em frente da mesa. Esses movimentos do corpo fazem parte do processo de pensar. Em um email, o professor Ingold me escreveu: “Eu acho que o ponto é que o que chamamos de "análise", é na verdade um processo prospectivo de pensar com e através do seu material, e não apenas sobre isso” (INGOLD, 2018c, tradução nossa)<sup>2</sup>. Isso quer dizer que pensamos através do material e não só sobre ele. O material aqui podem ser: anotações, áudios, fotografias, desenhos, etc. Na medida em que temos contato com esses materiais, na medida em que vivemos a experiência, pensamos. Como aprofundaremos no capítulo 3, segundo este autor, o processo de pensamento não ocorre só na mente, mas no mundo.

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

---

<sup>2</sup> I think the point is that what we call ‘analysis’ is actually a prospective process of thinking with and through your material, and not just about it

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

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

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

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

Com eles, eu coletei dados para escrever esta tese e também aprendi desde dentro. Em uma conversa informal com Vilma Almendra<sup>3</sup>, mais de um ano após terminar meu trabalho de campo em Santa Teresa, ela me recomendava que ao pesquisar com comunidades, trabalhasse com uma questão que fosse do meu interesse e que esquecesse completamente que estava fazendo um doutorado. Mentiria se dissesse que trabalhando com o coletivo esqueci que cursava meu doutorado, porém o trabalho com eles foi gratificante, porque o problema com o qual estávamos lidando me afetava diretamente, o que significa que estar no coletivo me conectava ainda mais com meu mundo.

Karen Barad disse eloquentemente: “não obtemos conhecimento permanecendo fora do mundo, conhecemos porque ‘nós’ somos o mundo. Somos parte do mundo em seu devir diferencial” (BARAD, 2008, p.185 *apud* INGOLD, 2013, p.5). Ingold (2013) explica que, porque estamos no mundo, porque somos companheiros dos seres e das coisas que chamam nossa atenção, é que podemos observá-los. Isso quer dizer que não há observação sem participação.

Ingold (2015) menciona que, enquanto a antropologia se encontra entre modos de conhecer desde dentro (a observação participante) e modos de conhecer desde fora (a análise retrospectiva do material etnográfico), outras ciências não tem estas dificuldades e estão inscritas "no modelo acadêmico de produção de conhecimento" (INGOLD, 2015, p. 227). O autor explica que a legitimidade deste modelo radica “na sua pretensão de dar um informe autorizado de como funciona o mundo, baseado em fatos empíricos e argumentos racionais, não contaminados pela intuição, o sentimento e a experiência pessoal” (INGOLD, 2015, p. 227). Ou seja, para conhecer corretamente, explica Ingold (2015), os cientistas não podem se envolver afetivamente com o objeto de seu interesse. Coletar dados significa ver sem observar, tocar sem sentir, ouvir sem escutar. Para o autor, isso é impossível na prática, especialmente nas ciências de campo para as quais o espaço aberto é o laboratório. Essa impossibilidade é algo lamentável para muitos. Sob este modelo acadêmico de produção de conhecimento, a essência do praticante não é sine qua non à aprendizagem, senão uma fonte de distorção do observador que deveria ser reduzida a todo custo. Ingold (2015) afirma que a ciência que cai nisto é considerada ‘branda’. Assim, seguindo este critério, a antropologia seria positivamente "esponjosa"<sup>4</sup>.

---

<sup>3</sup> Vilma Almendra faz parte do povo Nasa, comunidade indígena da Colômbia que é reconhecida no mundo acadêmico por praticar o bom-viver e por lutar para proteger o seu território de práticas extrativistas e do chamado progresso. Vilma é comunicadora social e fez mestrado no México.

<sup>4</sup> O texto onde aparece este termo surge de uma palestra que Tim Ingold ministrou na Universidade Nacional de San Martín (Argentina) no dia 25 de outubro de 2012. O texto está em espanhol e não foi possível aceder à

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

O conceito de correspondência será aprofundado no Capítulo 3. Com ele, vemos que se a antropologia é uma prática de correspondência, ela se abre a outros caminhos diferentes da etnografia. Com tudo isso, podemos perceber que Ingold não está querendo desvalorizar a etnografia. A sua preocupação é que a antropologia abrace também o presente e o futuro.

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

### 1.1.1 Etapas do trabalho de campo

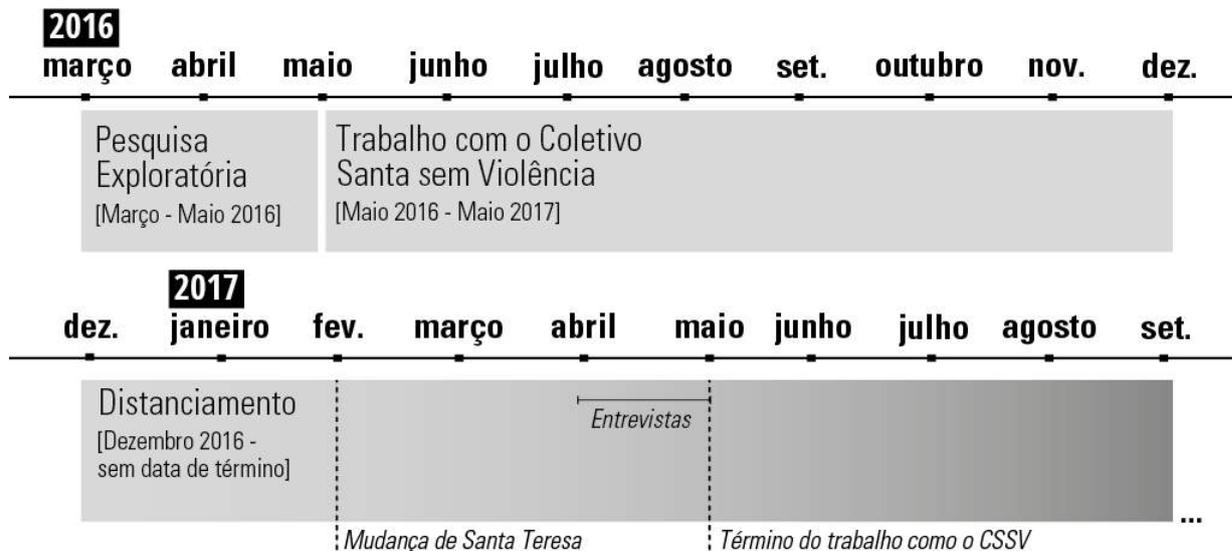
O trabalho de campo para o projeto de doutorado consistiu em três etapas: uma pesquisa exploratória, a vinculação e trabalho com o Coletivo Santa sem Violência e o distanciamento (Figura 1). Vale ressaltar que estas etapas não foram planejadas de antemão, elas foram se configurando na medida em que a pesquisa foi se desenvolvendo. Esta divisão foi identificada em retrospecto e se apresentou como um recurso para organizar o material de pesquisa, para facilitar a sua compreensão, porém, acredito que as etapas se entrecruzam. Por exemplo, houve pesquisa exploratória estando já vinculada ao Coletivo, quando conheci outras iniciativas de outros grupos trabalhando pelo bairro; minha colaboração com o coletivo continuou na etapa do distanciamento com algumas tarefas que fiz para eles; houve pequenos distanciamentos dentro do período de trabalho com o coletivo, etc.

---

versão original em inglês. Os tradutores do artigo ao espanhol utilizam a palavra "esponjosa". Neste trabalho, utilizamos também o termo 'esponjosa' em português. Segundo o dicionário Michaelis, o adjetivo esponjoso significa: "que tem a aparência ou consistência de esponja".

O que chamo aqui de pesquisa exploratória começou ao final de março de 2016. Baseada nas minhas inquietações de pesquisa e com o desejo de trabalhar com uma comunidade, considerei 3 opções: Cinelândia, Arcos da Lapa e Bairro de Santa Teresa. Nesse momento, tinha um ano morando no Rio de Janeiro. Conhecia esses lugares, entre outras coisas, porque os dois primeiros ficavam perto da ESDI, e o terceiro porque era o bairro onde morava. Desde que cheguei ao Rio de Janeiro para fazer o doutorado, morei em Santa Teresa durante 2 anos (2015 - 2017). Primeiro em um prédio perto do Largo do França, e, em seguida, em um casarão situado na rua Dias de Barros, perto do Largo do Curvelo. Depois de mostrar estas opções para minha orientadora, para outros colegas do curso e conversar com uma antropóloga próxima, decidi trabalhar com meu bairro. Primeiro, porque era a zona que mais conhecia na cidade, ainda que a conhecesse pouco, e, segundo, porque era um lugar onde me sentia confortável e, preocupada com a simpatia e relações, acreditava que estando lá podia criar fortes vínculos.

Figura 2 - Linha do tempo - Pesquisa



Fonte: Elaborado pela autora

Foi assim que fui para as ruas de Santa Teresa. Esta etapa demorou aproximadamente um mês, e consistiu na observação, na escuta do que meus vizinhos tinham para dizer e na atenção aos acontecimentos que se sucediam nas redondezas. Como ponto de partida, escolhi o Largo dos Guimarães e suas proximidades. Este é o coração do bairro, uma área cheia de locais comerciais, restaurantes, cafés, bares, uma estação do bonde, um cinema, banca de revistas, uma companhia da Polícia Militar, igreja, feiras, etc. A primeira vez que o visitei com olhos de pesquisadora, observei durante aproximadamente uma hora e registrei tudo o

percebido no diário de campo. Já as outras vezes, fui para conversar com os vendedores ambulantes que ficavam na calçada e com atendentes dos locais comerciais.

Muitas das pessoas com as que conversei durante esse mês falavam sobre o aumento da violência. Referiam-se especificamente às escadarias da Rua André Cavalcanti. Tive algumas conversas com amigos sobre colar cartazes naquela zona para avisar aos pedestres sobre o perigo que possivelmente enfrentariam, mas estas ideias não se concretizaram.

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

Vale mencionar que me relacionei com os integrantes do Coletivo na qualidade de moradora do bairro, designer e pesquisadora. Tentando quebrar paradigmas do design, me lancei ao mundo inspirada na tradição escandinava de design participativo e codesign, na escola italiana de design para a inovação social, em alguns projetos de mestrado e doutorado nessas áreas realizados no Brasil, e em alguns casos da Rede de Pesquisa para *Design Anthropology* (*The Research Network for Design Anthropology*). Isso tudo com a convicção de que o design, como disciplina, não se concentra só nos estúdios, oficinas ou ateliês ou lugares privilegiados para a inovação, senão que esses conhecimentos em design podem inundar outros espaços da vida cotidiana, e viceversa, a vida cotidiana pode também nutrir esses conhecimentos.

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

coletivo. Assim como fiz, também experimentei, vivi a experiência, o que Ingold (2016), por meio de uma analogia, chama de bolhas que nascem quando caminhamos. A experiência transformou minha forma de pensar e de sentir, me ensinou. Como designer, moradora e pesquisadora não fui só um sujeito que faz, mas um objeto que sofre ou vive a experiência.

Além disso, esta etapa de trabalho colaborativo com o coletivo foi um experimento com as teorias dos novos autores que tinha começado a ler no doutorado, com o que tinha estudado e escrito no mestrado, com os conceitos de design que tinha aprendido na graduação e com minha experiência, como designer, no trabalho com comunidades.

A etapa de trabalho colaborativo com o coletivo finalizou com entrevistas semi-estruturadas a alguns membros do coletivo Santa Sem Violência, da associação de comerciantes, AME Santa e ao Delegado da Polícia Civil de Santa Teresa, Orlando Zaccane. Estas entrevistas foram um importante fator para dar consistência aos relatos etnográficos, cruzar discursos e para obter um panorama maior da realidade que circunscrevia a violência do bairro. Fonseca (1999), assegura que ao comparar diferentes tipos de discursos sobre a mesma realidade, constrói-se a tessitura da vida social, e se evita determinar as palavras de um único informante como a versão definitiva da realidade. Decidi fazer estas entrevistas ao final da pesquisa para escrever com diferentes vozes sobre o que tinha acontecido naquele ano de trabalho. Os diálogos que surgiram delas me ajudaram a ganhar distância e serviram de transição entre o que tinha acontecido e os relatos etnográficos.

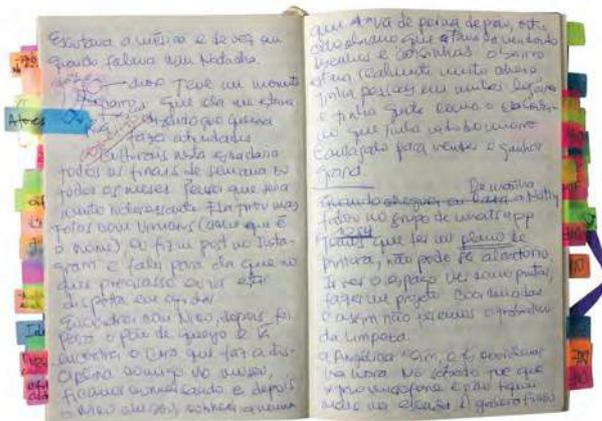
Por fim, o distanciamento foi se dando de maneira paulatina. Esta foi a terceira etapa da pesquisa. Começou com uma viagem pessoal à Colômbia feita em dezembro de 2016, continuou com a mudança de bairro no ano seguinte e se acentuou com o término das entrevistas. Este distanciamento também engloba meu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

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

5, e segundo, desde uma ótica de designer trabalhando com uma comunidade, no subcapítulo 6.

Finalmente, a escrita de todos os subcapítulos se apoiou majoritariamente nos relatos escritos em meu diário de campo (Figura 2). Segundo a antropóloga Florence Weber (2009), ele é um instrumento que o pesquisador se dedica a produzir dia após dia durante toda a experiência de pesquisa etnográfica. A autora distingue 3 tipos de diários: um diário de campo específico da etnografia; um diário de pesquisa; e um diário íntimo. No primeiro, o diário de campo específico da etnografia, se relatam os comportamentos de um grupo social ao longo de um período prolongado, se acumulam os discursos e as posições dos entrevistados e também se colocam em dia as relações emergentes entre pesquisados e etnógrafos. No diário de pesquisa, escrevem-se as reflexões que a experiência suscitou, e no diário íntimo, são depositados os humores e as emoções do seu autor. Eles são três em um (WEBER, 2009). Foi assim que produzi meus diários durante a pesquisa empírica.

Figura 3 - Um dos diários de campo escrito durante o trabalho de campo



Fonte: Foto da autora

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

indicavam de que tratava aquela seção. Isto facilitou o reconhecimento de padrões e regularidades na minha experiência em campo e, também, a posterior escrita.

Os textos a seguir foram escritos em primeira pessoa do singular, acredito, sem chegar a ser intimistas, como sugere Cardoso de Oliveira (1996). É uma forma de escrita utilizada majoritariamente nas ciências sociais, porém pouco usual em pesquisas na área do design, apesar de esta ser considerada uma ciência social aplicada. Como textos, tentei que refletissem a sombra de quem os escreve, mas, também, o somatório das múltiplas mãos dos que não os escreveram, mas fizeram parte da sua construção (CRAPANZANO, 1986 *apud* CARDOSO DE OLIVEIRA, 1996). Escrevendo, tentei mostrar discursos dos meus parceiros, ideias, sugestões, formas de proceder, frases que mostrassem suas contribuições ao desenvolvimento do Coletivo, etc., e eles aparecem no texto tanto ou mais do que eu. A seguir, descrevo o meu trabalho com o Coletivo Santa sem Violência.

## 1.2 O bairro de Santa Teresa

O bairro de Santa Teresa está localizado em um morro na zona central do Rio de Janeiro (Figura 4). Conta com uma população de 40.926 habitantes segundo o censo de 2010 feito pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2012) e com um área de 521,94 ha (VIVA SANTA, ca. 2002) (Figura 5). Faz fronteira com os bairros: Alto da Boa Vista, Rio Comprido, Catumbi, Cidade Nova, Centro, Glória, Catete, Laranjeiras, Botafogo, Cosme Velho e Humaitá (VIVA SANTA, ca. 2002) (Figura 6).

Figura 4 - Localização do bairro de Santa Teresa na cidade do Rio de Janeiro



Fonte: Elaborado pela autora

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

Figura 5 - Santa Teresa e alguns bairros próximos



Fonte: Elaborado pela autora

Santa Teresa (Figura 6) se caracteriza por suas curvas e ladeiras, por seu ambiente bucólico e artístico, pelas vistas majestosas que oferece, por ser uma Área de Proteção Ambiental e Cultural (APAC) e por ser um Polo Gastronômico, Cultural e Turístico (Figura 7). Segundo o Censo de 2011 do Programa Polos do Rio, as principais atividades econômicas de Santa Teresa são: Alojamento e Alimentação; Comércio e Reparação de Veículos; Artes, Cultura, Esporte e Recreação; Atividades Administrativas e Serviços; Atividades Profissionais, e Científicas e Técnicas; e Informação e Comunicação (AME SANTA, 2011) (Figura 8).



Figura 7 - Vista para a Baía de Guanabara desde Santa Teresa



Fonte: Foto da autora

Figura 8 - Rua Paschoal Carlos Magno em Santa Teresa



Fonte: Foto da autora

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

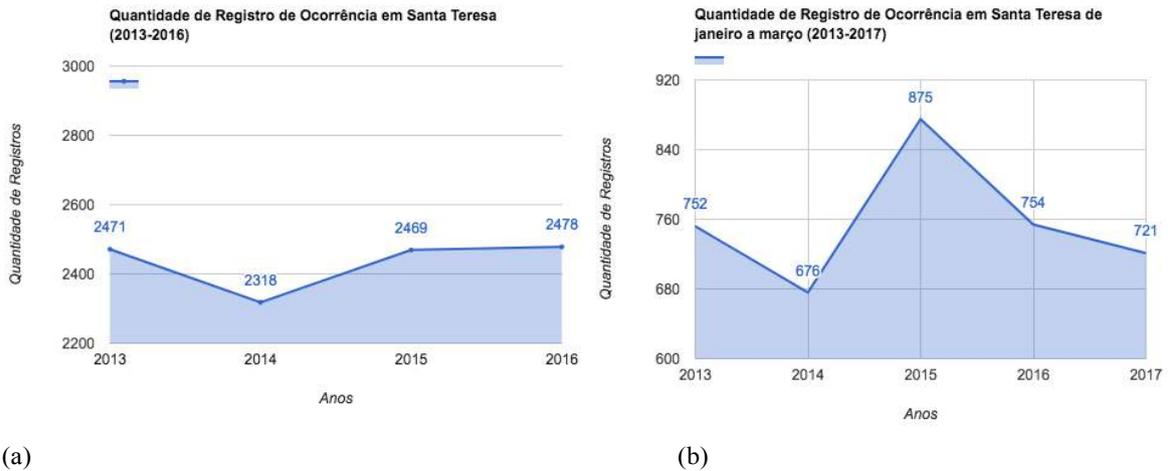
Segundo o Instituto de Segurança Pública, Santa Teresa faz parte da 1ª Região Integrada de Segurança Pública (RISP) e da 5ª Área Integrada de Segurança Pública (AISP) do Rio de Janeiro. O 5º Batalhão da Polícia Militar cuida do policiamento do bairro através de uma companhia localizada no Largo dos Guimarães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

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

De acordo com dados do Instituto de Segurança Pública (ISP), nos últimos 4 anos, a quantidade de Registros de Ocorrência em Santa Teresa tem se mantido. Em 2013 foi de 2.471, em 2014 de 2.318, em 2015 de 2.469 e em 2016 de 2.478 (Tabela 1a). Até março de 2017, o número de ocorrências foi de 721, cifra próxima às dos primeiros 3 meses dos anos 2013 (752) e 2016 (754) (Tabela 1b). Nos primeiros meses de 2014, a cifra baixou para 676 e nos primeiros 3 meses de 2015 subiu para 875 (ISP, 2017b). Porém, ainda, os números evidenciam que a situação do bairro tem se mantido estável, e não há certeza de que estas cifras correspondem à realidade do bairro, pois (até maio de 2017) moradores reclamavam fisicamente e nas redes sociais de que não estavam conseguindo fazer Boletins de Ocorrências por falta de recursos físicos nas delegacias. Muitos acreditavam que o bairro estava abandonado pelo poder público e que estava vivendo um momento crítico.

As causas da violência em Santa Teresa são várias. É uma situação que pode ser vista desde diferentes perspectivas, esta pode ser considerada uma *wicked problem* (RITTEL, 1973). A violência é atribuída por moradores, agentes de segurança e pesquisadores, ao turismo, à falta de comércio, à crise do Estado do Rio de Janeiro, ao tráfico de drogas, à falta de pessoas ocupando ruas e praças, à geografia do bairro, à falta de recursos humanos e físicos nas delegacias e nos batalhões, etc.

Tabela 1 - Registros de Ocorrência (2013-2017)



Legendas: (a) – Quantidade de Registro de Ocorrência em Santa Teresa (2013-2016); (b) – Quantidade de Registro de Ocorrência em Santa Teresa de janeiro a março (2013-2017)

Fonte: Elaborada pela autora a partir de ISP, 2017b

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

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

Para o delegado Orlando Zaccone, o problema é exatamente o oposto. Ele assegura que a falta de policiamento, e, portanto, os furtos e roubos se devem a que não existem suficientes casas de shows no bairro, a diferença do Méier, por exemplo, outro bairro da cidade. No dia 25 de abril de 2017, em uma reunião com a comunidade, o delegado apontou:

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

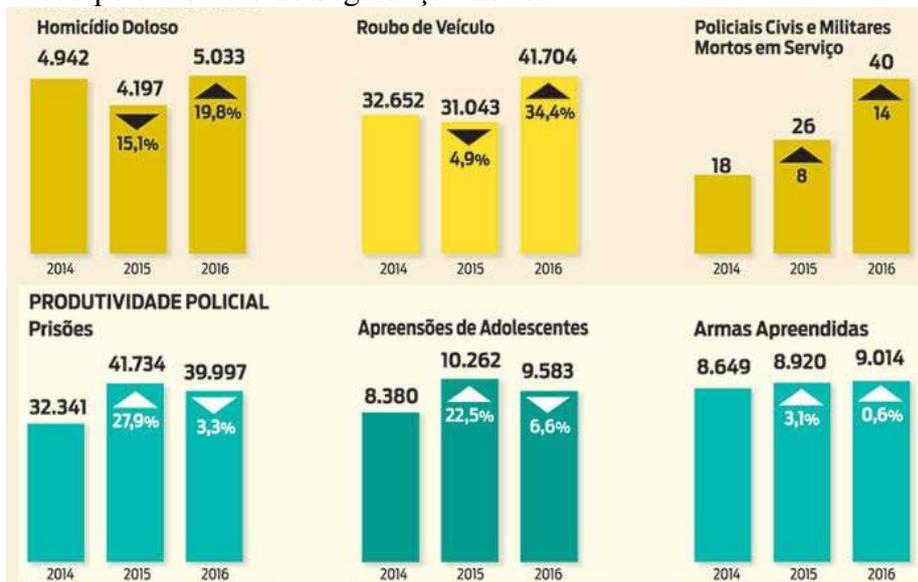
<sup>5</sup> Reunião de moradores de Santa Teresa com o delegado de 7ª DP, fala do Delegado Orlando Zaccone, Rio de Janeiro, no dia 25/04/2017.

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

Também a violência no Estado do Rio de Janeiro aumentou de forma significativa em 2016 (Figura 7). Segundo os últimos dados sobre violência letal publicados em fevereiro de 2017 pelo Instituto de Segurança Pública (ISP):

Os índices de violência no Rio tiveram piora significativa em 2016, assim como a produtividade policial. As últimas estatísticas do Instituto de Segurança Pública (ISP) [...] revelam que nunca houve tantos assassinatos no estado desde 2010. Foram registrados 5.033 homicídios dolosos (quando há intenção de matar) — 19,8% a mais do que no ano anterior. O total de 208.908 roubos foi a maior contagem anual já divulgada na série histórica, iniciada em 2003, com alta de 41,2% em relação a 2015. (Figura 9) (O DIA, 2017)

Figura 9 - Últimos dados sobre violência e produtividade policial publicados em fevereiro de 2017 pelo Instituto de Segurança Pública



FONTE: O DIA, 2017

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

O delegado também apontou que, em alguns casos, a presença da polícia diminui a sensação de insegurança, mas que por causa do esvaziamento da polícia e pelas suas prioridades, os policiais estavam sendo tirados de Santa Teresa, naquele momento. Explicou que o Batalhão prioriza o envio de policiais para bairros onde há riquezas e pessoas, pois, segundo ele, a polícia foi criada para cuidar desses elementos e não para tomar conta da propriedade privada. Assim, segundo ele, os bairros estritamente residenciais sempre sofreram e sofrerão de problemas de policiamento.

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

## 1.4 O Coletivo Santa Sem Violência (CSSV)

O Coletivo Santa Sem Violência (CSSV) foi um grupo de moradores do bairro de Santa Teresa (Rio de Janeiro) que atuou desde maio de 2016 até metade de 2017 para combater a violência na área. Isto, através da criação de espaços de discussão e diálogo entre moradores e da implementação de táticas preventivas, como a idealização e organização de ações culturais que ativassem o espaço público urbano e pressionassem o poder público, e a criação de uma proposta de um sistema de monitoramento de segurança por meio de câmeras espalhadas pelo bairro. Este grupo era autogestionado e se sustentava economicamente através da doação de dinheiro e materiais por parte de membros, moradores e comerciantes e através da venda de adesivos com o logo do coletivo.

### 1.4.1 Membros do Coletivo Santa Sem Violência

Todos os membros do coletivo eram moradores do bairro, uns mais engajados que outros. Os mais comprometidos com o coletivo eram os membros do Núcleo, depois seguiam os assistentes assíduos às reuniões e eventos, os membros de grupos nas redes sociais - *WhatsApp* e *Facebook* - que só participavam de forma virtual, e por último, os participantes esporádicos ou circunstanciais, como por exemplo, as crianças da Escola Monte Alegre que se envolveram com a pintura de escadarias do Largo do Curvelo (Figura 10).

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

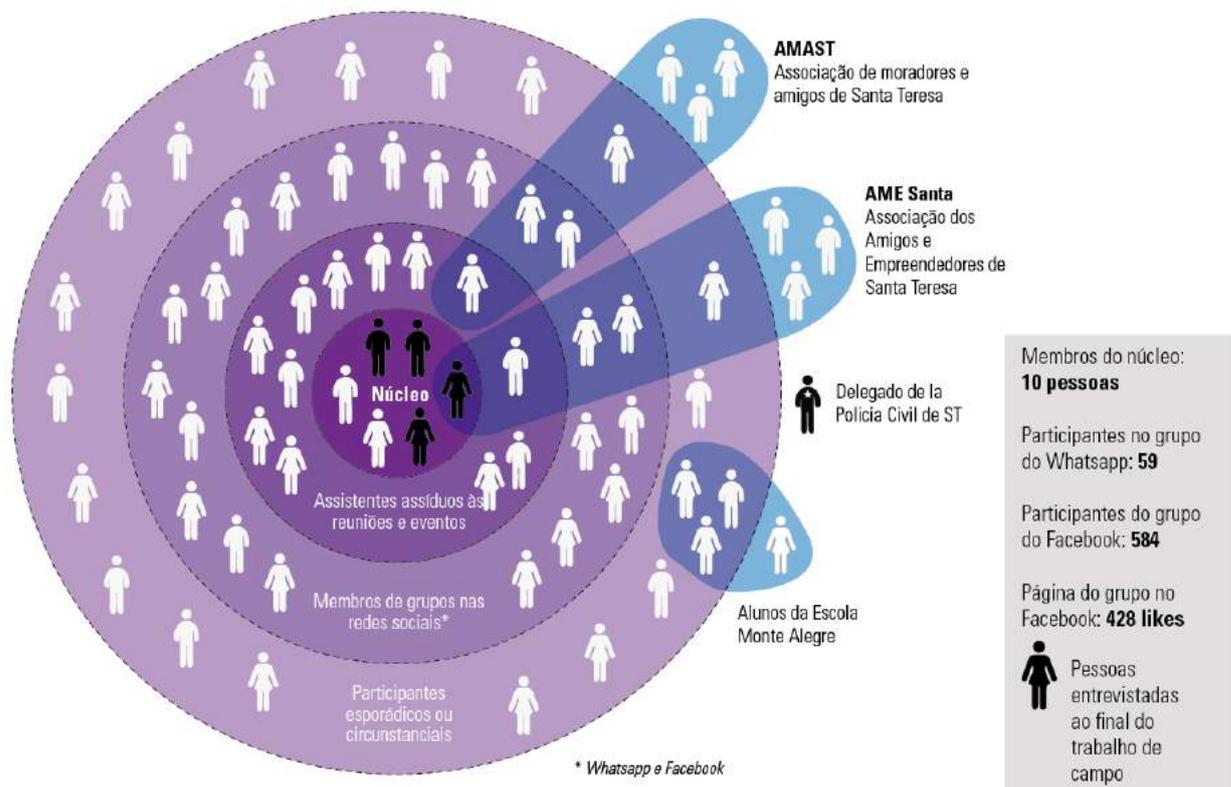
As funções do núcleo, surgidas espontaneamente, eram: organizar as reuniões, divulgá-las entre os amigos e vizinhos, coletar fundos, organizar e planejar atividades em espaços públicos, comprar materiais, fazer ponte com outras instituições ou iniciativas, etc.

É importante ressaltar que alguns dos membros do CSSV - Lili, Ingrid e Cláudio F. - faziam parte também da Associação dos Amigos e Empreendedores de Santa Teresa - AME Santa. Esta associação reúne empreendedores e profissionais da cultura, gastronomia,

comércio, serviços, turismo e lazer atuantes no Polo Gastronômico, Cultural e Turístico de Santa Teresa. Este polo foi instituído em 2006, através do Decreto Municipal de Número 26.199, de 27 de Janeiro. A Associação AME Santa tem por finalidade: “o fomento e a revitalização cultural, econômica e social do bairro, fortalecendo o associativismo e atraindo a atenção do poder público e da iniciativa privada para ações que estimulem o desenvolvimento sustentável, com respeito ao meio ambiente e à natureza histórica e cultural do bairro”. (AME SANTA, 2017).

Figura 10 - Pessoas e organizações relacionados ao Coletivo Santa Sem Violência

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



Fonte: Elaborado pela autora baseada em SERAVALLI; ERIKSEN; HILLGREN, 2017.

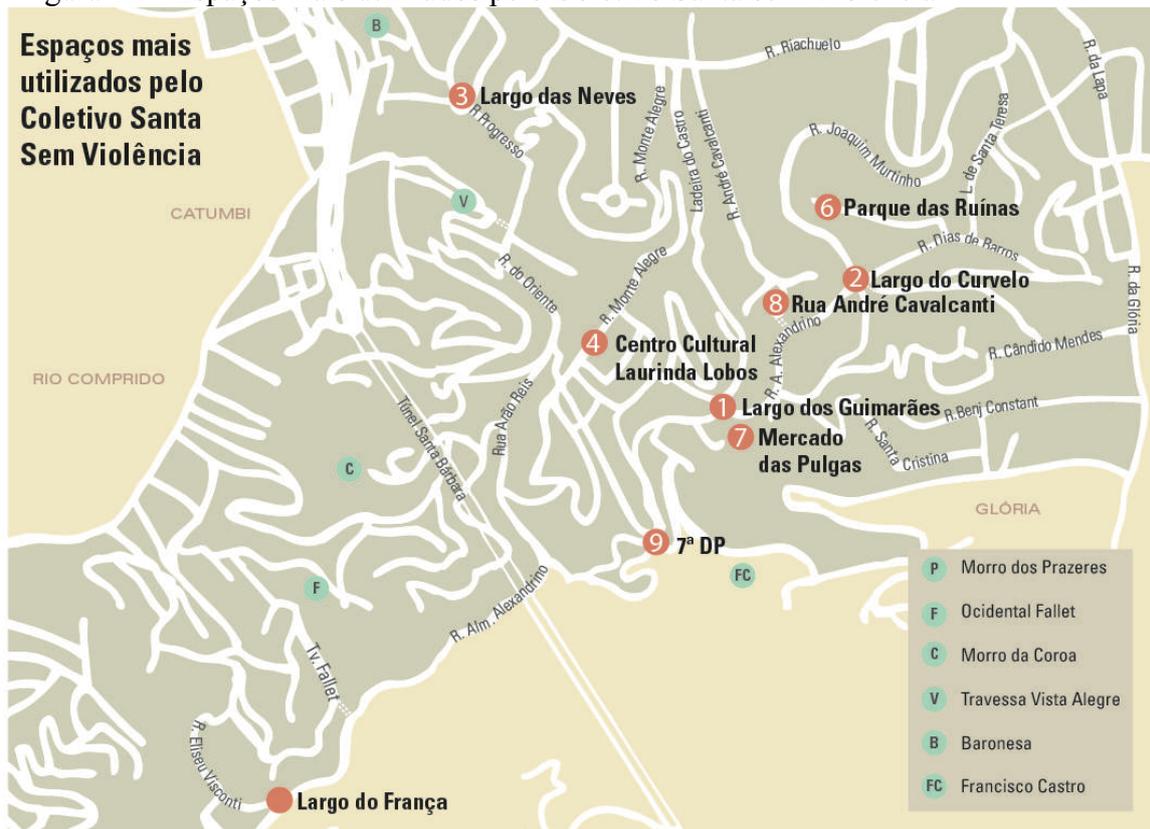
### 1.4.2 Reuniões

No coletivo havia reuniões do Núcleo e as chamadas reuniões gerais, aquelas abertas à comunidade. De forma geral, as reuniões do núcleo se intercalavam com as reuniões gerais, de maneira que o Núcleo pudesse concretizar ideias e organizar antecipadamente os encontros que contariam com maior número de participantes. Usualmente, as reuniões com o núcleo eram realizadas em lugares privados pelo temor de alguns membros de virar alvo de criminosos. Já as reuniões gerais aconteciam em lugares públicos como o Largo das Neves e o Parque das Ruínas e, algumas vezes, em lugares privados conhecidos pelos moradores e com capacidade para receber grande número de pessoas como o Centro Cultural Laurinda Lobos e o Mercado das Pulgas no Largo dos Guimarães.

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

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

Figura 11 – Espaços mais utilizados pelo Coletivo Santa sem Violência



Um dos pontos nevrálgicos do bairro, caracterizado pela grande concentração de locais comerciais.



Um dos pontos nevrálgicos do bairro, caracterizado por ter uma estação do bonde e um mirante muito turístico.



Um dos locais mais importantes da região correspondente à vertente norte do morro.



Centro cultural do bairro onde acontecem exposições, oficinas, apresentações teatrais, etc.



Espaços privados pertencentes aos membros do Núcleo.



Parque público e centro cultural com programação cultural variada.



Espaço privado com variada programação cultural durante os fins de semana.



Rua com escadaria conhecida por ser um lugar perigoso.



7ª delegacia da Polícia Civil.

## **1.5 Episódios mais significativos do Coletivo Santa sem Violência**

Nas duas seguintes seções é desenvolvido um relato com diversos episódios do Coletivo Santa sem Violência. Na primeira parte, com a perspectiva de uma observadora e, na segunda, com a perspectiva de uma pesquisadora em design que fazia parte da iniciativa. A Figura 12 localiza no tempo cada uma das seções deste subcapítulo.

### 1.5.1 O bairro está ficando cruel

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

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

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

● atividades em que a pesquisadora participou

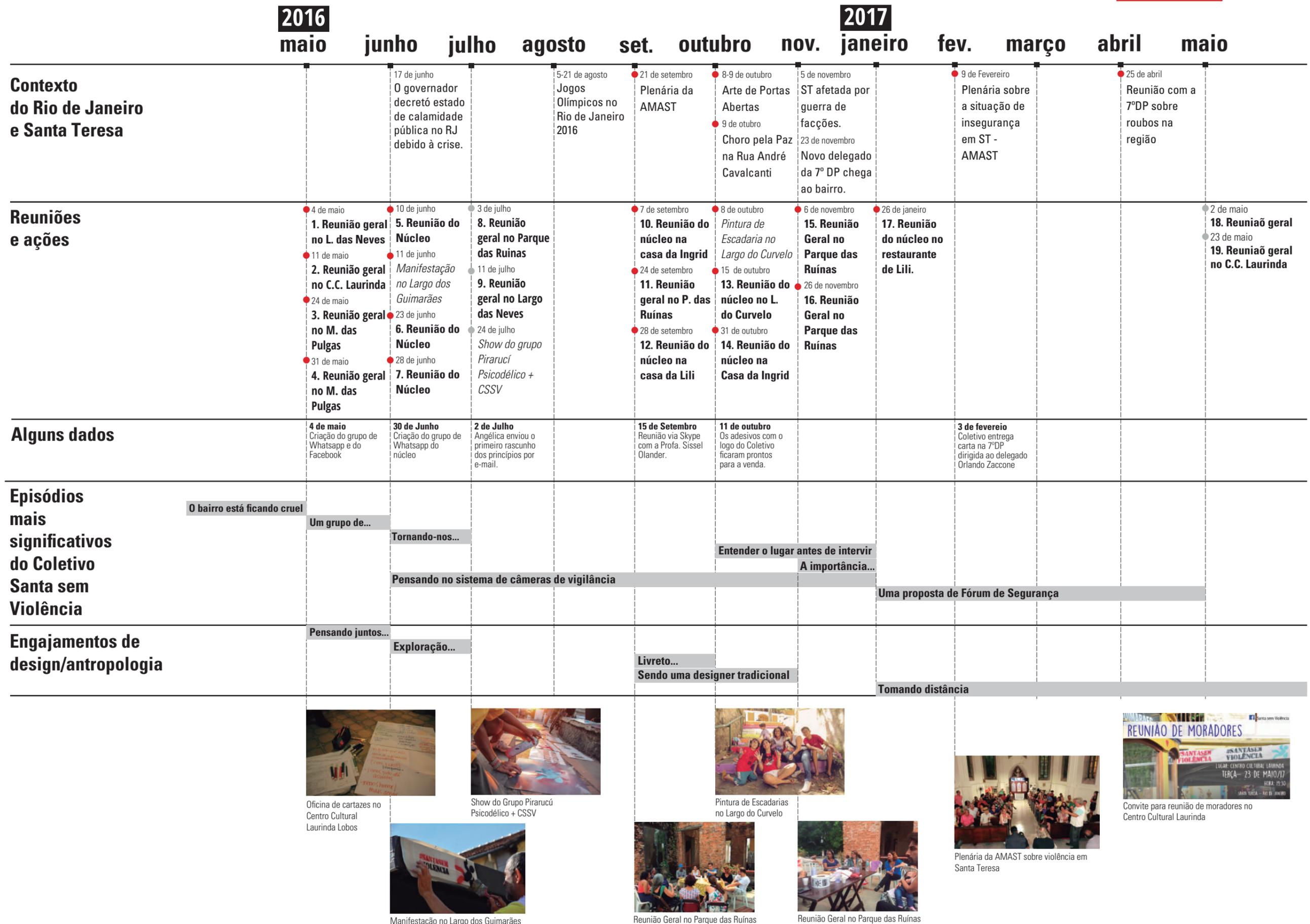


Figura 12 - Linha do tempo das reuniões e ações do Coletivo Santa sem Violência. Fonte: Elaborado pela autora

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

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

Eu me aproximei do círculo de pessoas e observei uma delas dando a palavra àqueles que levantaram as mãos. Fiquei impressionada positivamente vendo tantas pessoas juntas preocupadas com um problema comum e pensei em tirar fotografias daquele momento de entusiasmo e criatividade, porém sabia que a bateria do meu celular não tinha carga depois de um longo dia fora de casa, e fiquei com receio de tirar a câmera que estava na mochila porque não queria que os assistentes desconfiassem de mim. Peguei uma caneta e meu caderno de anotações e fui escrevendo tudo o que as pessoas diziam.

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

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

Depois de ouvir vários participantes propondo a criação de cartazes para alertar os visitantes, com muita tensão e nervosismo, levantei a mão e propus organizar uma oficina

para pensar sobre o conteúdo daqueles cartazes. Quando a reunião terminou, conheci Angélica, a líder da reunião, e contei sobre meu desejo de trabalhar com ela. Ela, que estava com a lista de contatos na mão, disse que gostou da ideia de fazer uma oficina e propôs a criação de uma reunião para organizá-la e outra para realizá-la. Alguns dias depois, após conversar com ela por meio de um grupo do *Facebook*<sup>6</sup> e outro do *WhatsApp* – aplicativo de mensagens de celular – criado após a reunião, a oficina foi marcada para a semana seguinte no Centro Cultural Laurinda Santos Lobos. Após este primeiro encontro, um grupo de participantes começou a se reunir para discutir e realizar atividades de prevenção da violência no bairro.

### 1.5.3 Tornando-nos visíveis

A manifestação aconteceu no dia 11 de junho de 2016, sábado de manhã no Largo dos Guimarães, o ponto mais importante do bairro, que reúne visitantes e moradores nos seus espaços culturais e comerciais. Por meio de um evento no *Facebook*, folhetos espalhados nas redes sociais e convites feitos de forma verbal, o coletivo chamou palhaços, bailarinos, artistas, músicos e, em geral, todos os moradores do bairro para participar. Desde o primeiro encontro no Largo das Neves, outros encontros foram realizados para organizar essa atividade, na qual foram planejados cartazes e estênceis, para colá-los nas paredes próximas à praça. A meu ver, o objetivo da manifestação era chamar a atenção das autoridades e comunicar aos moradores e visitantes a seriedade da onda de violência que tinha tomado conta do bairro.

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

Muitas atividades foram realizadas por diferentes grupos em diferentes momentos e lugares. Em frente à estação de bonde, havia um grande grupo fazendo estênceis, pôsteres e camisetas com o logo do coletivo; nos arredores, como em alguns restaurantes, no cinema e no Mercado das Pulgas, outro grupo colava alguns cartazes nas paredes; duas palhaças leram repetidamente através de um megafone uma espécie de manifesto composto pelo Coletivo

---

<sup>6</sup> O grupo do *Facebook* é fechado ao público, porém pode-se acessar por meio deste link: <https://www.facebook.com/groups/1614334478889536/>

reivindicando o direito de se locomover com segurança na vizinhança; uma paródia de uma canção famosa foi escrita e cantada para falar sobre violência, uma performance chamada "Santa de cabeça para baixo" foi feita no meio da rua, alguns estrangeiros participaram com discursos em espanhol e inglês, um grupo tirava fotos e vídeos, e um curto discurso contra a violência foi falado por um representante da Associação de Moradores do bairro, AMAST. Havia muito entusiasmo no ar (Figura 13).

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

Os membros do coletivo expressaram que, apesar do fato de que apenas alguns moradores participaram da manifestação, em comparação com a quantidade que estávamos esperando, eles tinham ficado satisfeitos com o resultado. Leonardo agradeceu a Angélica por sua iniciativa e ela incentivou o resto do grupo a continuar trabalhando juntos. Ela também mencionou que, desde aquela época, poderíamos chamar esse trabalho de "nossa iniciativa" e que a manifestação era um momento para nos tornarmos visíveis no bairro. Claudio disse que foi uma atividade muito positiva e, Ingrid e eu expressamos o quanto apreciamos a congregação de pessoas. Em uma conversa *online*, definimos a data para a próxima reunião. Na minha perspectiva, neste momento o grupo foi se formando.

#### 1.5.4 Entender o lugar antes de intervir

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

Figura 13 - Manifestação no Largo dos Guimarães, Junho 2016



Fonte: Fotos da Autora

Era uma manhã ensolarada e fresca de sábado e todos tinham muita energia para compartilhar e pintar as escadarias com as crianças e adolescentes que foram convidados para o evento. Aproximadamente 40 pessoas compareceram, entre adultos, adolescentes e crianças, a maioria da Escola Monte Alegre, uma escola local onde Angélica trabalhava e alguns dos integrantes do Coletivo como Natty e Sabrina têm seus filhos estudando. Todos, organizadores e convidados, colocaram na mesa o que trouxeram para a atividade - pincéis, rolos, cartazes, faixas, tintas e salgadinhos - e esperaram que mais pessoas chegassem enquanto socializavam entre si. Enquanto isso, um grupo de adolescentes e crianças colocava nas grades da praça alguns cartazes que haviam feito por conta própria para trazer para a pintura das escadarias. Os cartazes convidavam as pessoas para combater a violência (Figura 13).

Figura 14 - Cartazes criados por adolescentes para a pintura de escadarias.



Fonte: Fotos da autora

Além disso, outros membros, incluindo a mim instalávamos um aparelho de som e dois *banners*: um com uma mensagem para o bairro trabalhar em conjunto e outro com uma mensagem de paz. O primeiro foi financiado pelo Restaurante Pau Brasil<sup>7</sup> e o segundo foi trazido pelos participantes da intervenção da AME Santa (Figura 15).

<sup>7</sup>O nome do restaurante foi modificado para proteger a identidade dos seus proprietários.

Figura 15 - Banners instalados no dia da pintura de escadarias.



Fonte: Fotos da autora

Após a instalação de *banners* e cartazes, e com mais participantes nos dividimos espontaneamente em dois grupos: um pintava as escadarias do parque com as crianças e o outro pintava as escadarias da Travessa Cassiano com os adolescentes. Enquanto isso, um palhaço convidado animava o momento através de um microfone e colocava uma música no aparelho de som, e também Marcelo Lamarca, um grafiteiro local, fazia um mural no parquinho (Figura 16).

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

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

Figura 16 - Pintura de Escadarias no Largo do Curvelo



Fonte: Fotos de Sabrina Mesquita

### 1.5.5 A importância de sermos “makers”

No dia 05 de novembro foi assassinado no Morro da Coroa, uma comunidade perto do bairro, o mototaxista Vantuil de Oliveira Zacarias. Segundo algumas declarações, isso, somado à guerra de facções que estavam vivendo as comunidades do bairro, fez com que novas pessoas assistissem à reunião, realizada no dia 06 no Parque das Ruínas. Nela compareceram aproximadamente 15 pessoas: Do núcleo, Angélica, Ingrid, Natty, Lili, Candice e eu; Teresa, Cláudio, Eduardo, Mavi e Laís já tinham ido a algumas reuniões anteriores, e Jorge e Giselle assistiram pela primeira vez, entre outros (Figura 16). O objetivo

daquela reunião, segundo o que Ingrid falou no começo, foi planejar uma ação específica na Rua André Cavalcanti, uns dos lugares onde se escutava que havia mais assaltos na região. Ela expressou que a reunião tinha sido planejada antes de ter ocorrido os acontecimentos desagradáveis nas favelas e que como coletivo não dávamos conta de trabalhar com um problema tão grave e arraigado.

Figura 17 - Reunião no Parque das Ruínas



Fonte: Foto da autora

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

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

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

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

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

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

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

Ingrid expressou a sua suspeita de que a polícia tem conhecimento do que acontece nesse lugar.

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

A Laís assinalou que é importante colocar a luz embaixo da copa das árvores e não em cima. Ingrid interveio dizendo que na rua onde ela mora, a Rua Eduardo Santos, a Companhia Municipal de Limpeza Urbana – Comlurb - tinha cortado as árvores e que a iluminação fez total diferença. Explicou que o que estávamos fazendo, o Coletivo, era ocupar as ruas porque os territórios ocupados inibem.

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

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

Sucessivamente, Ingrid comentou que a Secretaria de Desenvolvimento Econômico Solidário (SEDES) tinha pedido para a AME Santa um levantamento das ruas mais vulneráveis de serem assaltadas para que a Lapa Presente<sup>8</sup> chegasse também a Santa Teresa. Ela apontou que o bairro era considerado polo gastronômico e que houve um projeto do Sebrae relacionado com isso.

Alguém trouxe para a roda de conversa os cafés de manhã que fazem no batalhão para falar sobre segurança pública. Mas, a Teresa, membro da AMAST, disse que nessas reuniões não se realizam discussões e debates formais e que usualmente as pessoas vão apenas para tomar café. Cláudio disse que era necessário fazer um conselho de segurança no bairro. A seguir, Natty começou sua fala se referindo ao Núcleo. Ela ressaltou que são importantes as pessoas que dão continuidade ao grupo, pois “tem que ter um legado”. Também relatou a história do assalto no bonde quando ela estava com a sua bebê, e mencionou que foi confuso escolher em que delegacia tinha que fazer o Boletim de Ocorrência (B.O.), se na 7ª DP ou na 5ª DP, pois essa eleição depende da proximidade da delegacia com o lugar de assalto.

Em seguida, Giselle apontou que a confusão na hora de fazer o B.O. é uma situação antiga, pois tinha sido assaltada em 2008 e aconteceu exatamente igual. Também expressou que é importante estar na rua, pensar em atividades nos espaços públicos. Ela era assistente às reuniões do Círculo de Cidadania do Bairro de Fátima.

---

<sup>8</sup> Lapa Presente é uma operação permanente no bairro da Lapa que conta com policiais militares e agentes civis que circulam pela região a pé, de bicicleta e de viatura, de domingo a quinta-feira, das 19h às 3h, e sextas-feiras e sábados, das 21h30 às 5h30. Ela integra vários órgãos estaduais e municipais, entre eles, Secretaria de Ordem Pública, Secretaria de Conservação e Guarda Municipal.

Fonte: <http://www.rj.gov.br/web/segov/exibeconteudo?article-id=4398456>

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

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

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

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

Perguntava-me: “como se abrir ao outro?”. Às vezes alguns membros do núcleo tomavam atitudes que eu achava impositoras naquele momento, como remover algumas pessoas do grupo de *WhatsApp* porque não concordavam com o que eles pensavam. Reconheço que liderar um grupo de moradores, que em muitos casos não se conhecem é uma tarefa árdua. Em uma palestra que tinha ido naquela semana sobre trabalho com comunidades, uma pessoa do público perguntou para o palestrante o que ele fazia usualmente quando aparecia um fascista no grupo. Ele respondeu que deixava que o resto do grupo reagisse, pois sempre há alguém que recusa este tipo de pessoas. Parece simples, acredito, mas são situações complexas.

---

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

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

#### 1.5.6 Pensando no sistema de câmeras de vigilância

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

Em setembro, a ideia do projeto evoluiu. Cláudio F. e Lili propuseram na reunião realizada no dia 24 que a comunidade pudesse ter a possibilidade de monitorar as câmeras pela internet e também que uma pessoa pudesse monitorar e informar a polícia sobre o que estaria acontecendo em relação à violência. Na reunião do dia 31 de outubro (Figura 18), Lili propôs acelerar a criação do projeto, porque considerava que um empresário que ela havia visto em um jornal poderia patrociná-lo.

Finalmente, em 26 de novembro, o coletivo apresentou uma proposta para as câmeras numa reunião realizada no Parque das Ruínas. O projeto, que foi criado por Natty, com base nas sugestões e comentários de outros membros, continha uma apresentação do coletivo, seus objetivos para a instalação do sistema de câmeras de vigilância, o funcionamento do sistema, tarefas a serem executadas para o projeto e um mapa com a localização de tiroteios, assaltos e câmeras instaladas no bairro. Na reunião, todos concordaram que este seria um projeto de médio prazo e que poderia ser dividido em pequenos objetivos para garantir sua realização.

Figura 18 - Reunião do dia 31 de outubro na Casa da Ingrid



Fonte: Foto da autora

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

#### 1.5.7 Uma proposta de Fórum de Segurança

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

Mais tarde, em 9 de fevereiro, houve uma sessão plenária da AMAST aberta à comunidade para discutir a violência com alguns membros da Subprefeitura do Centro e

Centro Histórico, a 23ª Região Administrativa, a 7ª Delegacia de Polícia Civil e o 5º Batalhão da Polícia Militar e representantes da Guarda Municipal e da Secretaria da Ordem Pública (SEOP). Esta reunião que foi realizada na Igreja Episcopal Anglicana, perto do Largo dos Guimarães, contou com a participação de cerca de 80 moradores. Alguns deles apresentaram seus casos e questões havendo discrepâncias na maneira de encarar o problema. Por exemplo, um dos moradores reclamou da quantidade excessiva de bares no bairro e do barulho até muito tarde. Ao mesmo tempo, alguns empresários e outros moradores disseram que os bares e restaurantes ajudavam o bairro, porque promoviam a circulação de mais pessoas, tornando as ruas menos perigosas (Figura 19).

Os convidados à plenária explicaram seu ponto de vista sobre a situação do bairro em relação à violência e argumentaram sobre seus modos de agir. Por exemplo, o delegado da polícia civil disse que o bairro tinha uma geografia difícil, já que estava localizado numa cadeia de montanhas e tornava a situação mais complexa para a polícia.

Figura 19 - Sessão plenária da AMAST aberta à comunidade para discutir a violência



Fonte: Página da AMAST no Facebook.

Em 25 de abril de 2017, a reunião convocada pelo delegado no pátio da 7ª Delegacia Policial contou com a participação de cerca de 50 pessoas, algumas das quais eu já havia visto antes, mas a maioria delas era nova para mim. Alguns membros do coletivo também

compareceram: Angélica, Natty, Ingrid, Candice, Roosivelt e eu. Na reunião, o delegado sugeriu a criação de um Fórum de Segurança propondo reuniões mensais com os moradores no pátio da delegacia para tratar e falar sobre violência. Ele tinha tido conversas com a AMAST e tinham concordado que o fórum poderia ter representantes dos diferentes coletivos que existiam em Santa Teresa. No discurso que o delegado fez naquela reunião ele apontou:

Estou tentando fazer com os moradores de Santa Teresa um fórum [...] para poder pressionar as estruturas que decidem, para que eles sejam vistos, para que as demandas de Santa Teresa sejam reconhecidas, para que eles fujam da gestão estatística. Os moradores têm direito de saber qual é dinâmica, porque o bairro está abandonado. Para que a partir de aí, eles falem: “eu não sou um número”  
(ZACCONE, 2017b)

O Fórum estaria conformado por moradores e comerciantes, tendo o delegado e o comandante do 5º Batalhão, como convidados. O delegado pediu a AME Santa e a AMAST, as associações maiores, para chamar o público geral e os grupos e associações pequenas das ruas, para se unir. Segundo ele, este espaço propiciaria o debate e a criação de mecanismos para a população ser ativa na segurança do bairro, sem esperar coisas que o Estado não vai conseguir fazer.

O delegado insistiu na criação de um fórum, diferente de um Conselho Comunitário de Segurança porque, segundo ele, este último com o tempo foi descaracterizado, no sentido de que as demandas que foram sendo levadas eram muito pessoais e não necessariamente interessavam à toda a comunidade. Ele assinalou que o Fórum estaria fora da estrutura do Estado, e também poderia ser um espaço para eleger a chapa que concorreria como representantes da comunidade no Conselho de Segurança.

O delegado está interessado em combater a gestão da polícia baseada em estatísticas. Ele disse, que é importante escutar e compreender as falas dos moradores, para a criação de políticas públicas. Segundo ele, os moradores não devem estar no lugar do informante, se não se unirem à discussão. A estatística omite subjetividades que se devem levar em conta. Por exemplo: 4% dos roubos da Área Integradas de Segurança Pública - AISP se dá em Santa Teresa, só que esse roubo tem muito mais impacto que os outros 96%, porque o roubo que é feito na Lapa, por exemplo, é realizado com uma vítima que não mora lá. A vítima no bairro normalmente volta para a cena do crime, e isso, segundo o delegado, gera mais impacto. Ele acredita que prender não resolve o problema do crime, que a polícia deveria atuar de forma preventiva e não repressiva e que para isso, é necessária a participação da comunidade.

A Polícia Civil está planejando algumas estratégias em favor da luta contra a violência em Santa Teresa (até o fechamento deste documento). Além do Fórum, está idealizando junto

com a Polícia Militar uma operação chamada SARC (Setor de Arquivos e Registros Criminais) no bairro. O objetivo deste procedimento é identificar se uma grande quantidade de pessoas tem mandato de prisão pendente. Segundo o delegado, no Rio de Janeiro há mais de 100 mil mandatos de prisão nesta situação. Com esta operação se pretende parar as pessoas na rua e conferir com os arquivos da Delegacia sua situação judicial. A intenção é prevenir e utilizar os recursos da Polícia Civil em operações que eles estão habilitados a fazer, que diferem do policiamento feito pela Polícia Militar. Da mesma maneira, junto com o Hotel Santa Teresa e outros comerciantes, tem pensado em criar uma central de câmeras e reformar a companhia da Polícia Militar, localizada próxima ao Largo dos Guimarães.

Após a reunião no pátio da Delegacia da Polícia Civil, o Coletivo convocou mais duas reuniões no Centro Cultural “Laurinda Santos Lobos” e Candice foi eleita nossa representante nas reuniões com a AMAST e o delegado. A partir deste momento, o Coletivo, como um grupo de pessoas que se reunia para conversar e fazer intervenções nas ruas, gradualmente começou a desaparecer, ou podemos dizer, a se transformar. Outras iniciativas surgiram no bairro e o Coletivo manteve contato por meio do grupo *WhatsApp*. Muitas histórias sobre roubos e assaltos têm sido contadas no grupo *WhatsApp* e de acordo com as estatísticas da polícia, a violência tem aumentado nos últimos anos.

## **1.6 Engajamentos de design/antropologia**

### 1.6.1 Eu moro lá em cima

Ao final de 2014, visitei Santa Teresa pela primeira vez. Apesar de ter vindo ao Rio outras vezes nunca tinha subido Santa (como o bairro é chamado coloquialmente). Sabia, por indicação de uma amiga colombiana, que o bairro existia, mas eu não conseguia imaginar o que ela queria dizer quando falava “eu moro lá em cima”. Em novembro daquele ano, minha amiga me ofereceu hospedagem na sua casa para poder fazer a matrícula na Escola Superior de Desenho Industrial - ESDI, onde tinha sido aceita para fazer o doutorado. Subi aquelas ladeiras encantada com o ambiente artístico e bucólico que o bairro recém me mostrava. Assim, fiquei uma noite no apartamento aonde viria a morar, meses depois, ao iniciar meus estudos para o doutoramento.

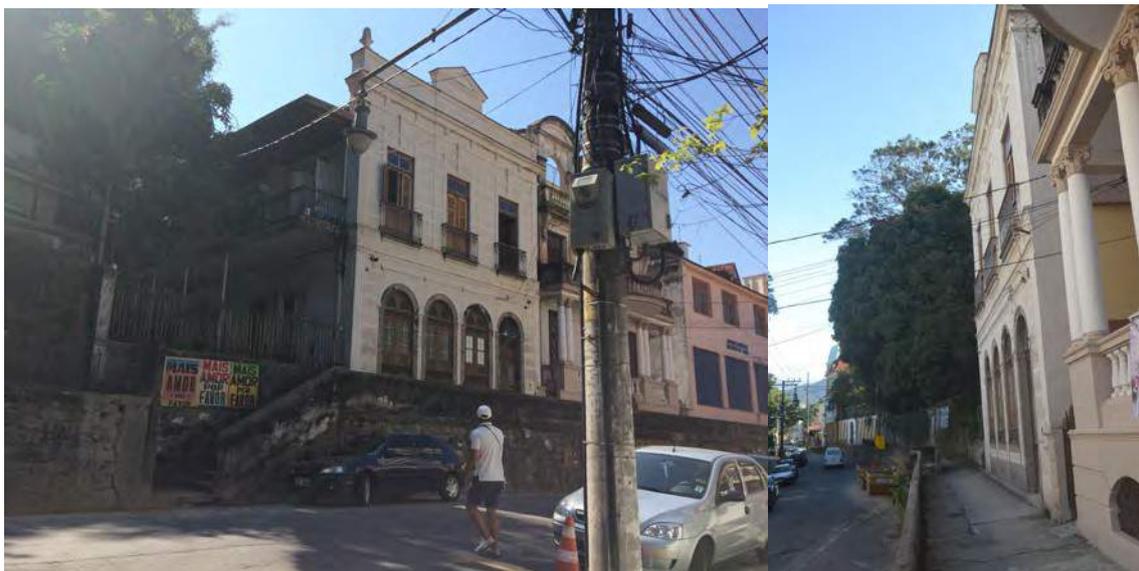
Por causa da grande demanda de acomodações na época do Carnaval e pelo fato de a minha amiga ter viajado para a Colômbia por uns meses, em março de 2015, fui morar naquele apartamento, localizado quase no final da Rua Almirante Alexandrino, a coluna

vertebral do bairro, perto do Largo do França. Dalí, eu possuía a melhor vista que eu já tinha tido em algum apartamento. Quase todos os finais de semana apareciam na janela do meu quarto fogos de artifício que saiam do Estádio Maracanã, da Zona Portuária e de outros lugares do centro e da Zona Norte que eu não conseguia reconhecer. Porém, também quase todas as semanas escutava sons fortes que não sabia muito bem de onde provinham, e que depois, uma companheira de casa me informou, com grande naturalidade, que eram tiros originados em enfrentamentos de traficantes com policiais no Morro dos Prazeres, comunidade que eu também conseguia ver pela janela.

Com o passar dos dias, e experimentando a difícil tarefa de levar as compras de ônibus e de me deslocar à Zona Sul da cidade, onde morava a maioria dos meus colegas, decidi sair daquele apartamento. Fui a busca de um lugar que ficasse perto da ESDI, mais próximo da Zona Sul, que combinasse com meus poucos recursos econômicos, e que tivesse o sossego suficiente para que eu pudesse estudar. Estava decidida a sair de Santa Teresa. Visitei alguns lugares nos bairros da Lapa e Glória, mas nenhum que suprisse minhas expectativas. Depois de muitos dias de busca e com o tempo correndo, fiquei encantada com um casarão localizado perto do Largo do Curvelo, na Rua Dias de Barros, ainda em Santa Teresa. Apesar de ficar no mesmo bairro, o casarão estava muito mais perto da Lapa e da Glória que o local anterior e também muito próximo da ESDI. Assim, decidi me mudar para lá, desistindo da ideia de sair do bairro.

Aquele casarão era uma espécie de pensão que pertencia a um artista plástico e que, no momento em que eu cheguei, era administrado pelo seu tio (Figura 20). Estava dividido em apartamentos grandes, com quartos espaçosos, um quintal com árvores, uma varanda e um mirante com uma bela vista para a Baía de Guanabara. Era uma casa de estilo eclético construída no início do século XX e na qual, em 1927, residiria a psiquiatra Nise da Silveira. À sua frente, havia um prédio construído em substituição a casa onde morou também o poeta Manuel Bandeira. As características da casa e as informações históricas me pareciam fascinantes e se equilibravam com as dificuldades acarretadas por morar no bairro, como a falta de locais comerciais, restaurantes e farmácias, os inconvenientes com o transporte público, o alto custo dos alimentos nas mercearias, etc.

Figura 20 - Casarão onde morei em Santa Teresa localizado no Rua Dias de Barros



Fonte: Foto da autora

Um ano depois, houve outra tentativa de sair do bairro, mas por ter iniciado minha pesquisa de campo em Santa Teresa, fiquei. Em maio de 2016, teve início meu trabalho com o Coletivo Santa sem Violência.

#### 1.6.2 Pensando juntos em um cartaz para colocar nas paredes do bairro

Nos quatro encontros seguintes do coletivo, após o primeiro no Largo das Neves, o grupo discutiu sobre um pôster que seria colocado nas ruas e organizou uma manifestação. Todo o processo foi espontâneo, começamos com uma ideia de criar um pôster, mas outras atividades surgiram no caminho.

Para o segundo encontro, foi organizada uma oficina e os moradores foram convidados através das mídias sociais. Cheguei um pouco mais cedo com alguns materiais - canetas e folhas de papel - e esperei que as pessoas chegassem. O local era o Centro Cultural Laurinda Santos Lobos, situado em uma antiga casa no bairro com diferentes salas para exposições e aulas e uma grande varanda. Ficamos lá, na varanda, o lugar que nos foi designado para a atividade. A primeira colaboradora a chegar foi Ingrid, depois Angélica e outras pessoas vieram sucessivamente. Os participantes da oficina eram oito pessoas no total. Começamos a reunião com algumas palavras de Angélica falando sobre a iniciativa e sobre o que havia acontecido na primeira reunião no Largo das Neves. Depois ela me deu a palavra e eu me apresentei como aluna de doutorado da ESDI/UERJ e falei sobre a dinâmica da oficina que havia planejado. Eu disse que a ideia de criar um pôster surgiu na última reunião depois

de ouvir de várias pessoas a sugestão da instalação de um cartaz para avisar os visitantes e que gostaria de pensar juntos na mensagem e no conteúdo do pôster.

A seguir, distribui três folhas para cada um dos assistentes. As folhas consistiam em uma ficha com perguntas e um mapa. A ficha tinha questões relacionadas ao conteúdo dos cartazes, o público para o qual eles eram direcionados, os materiais com os quais eles seriam feitos, a forma e os custos (Figura 21). O mapa foi planejado para pensar juntos quais eram os lugares mais perigosos do bairro, e neles colocar os cartazes. Pedi que usassem de 5 a 10 minutos para pensar nas respostas e depois conversar. Quando todos estavam prontos começaram a ler o que tinham nas fichas. Com as respostas dos participantes gerou-se uma discussão e, enquanto isso, eu escrevia as ideias em grandes folhas de papel com canetas coloridas para criar um panorama visual que todos nós pudessemos ver. Concluímos aquela reunião com a ideia de colocar no cartaz o desenho de um assaltante com um símbolo de proibido acima, como um símbolo de trânsito encontrado na internet por um dos participantes. Este desenho foi escolhido após o *brainstorming* e uma votação. Foram necessárias outras reuniões para concluir o cartaz.

Figura 21 - Ficha com perguntas para pensar conjuntamente sobre o cartaz que seria colocado nas ruas do bairro

**Oii! Pensem num objeto que ainda não tem forma...** que quer comunicar uma mensagem escrita... com o objetivo de diminuir os roubos em Santa.

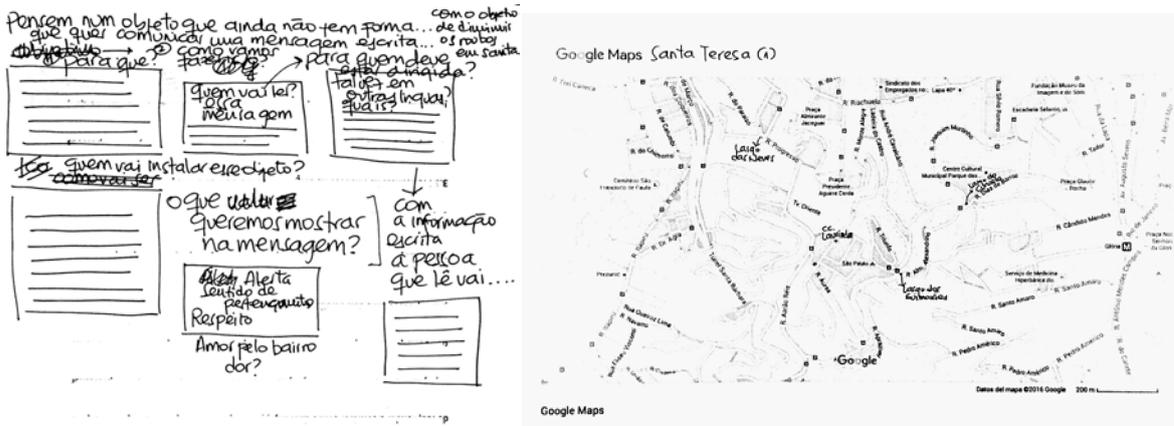
**CONCEITO**

<p>1. O que queremos transmitir com a mensagem? (1 palavra) exemplo: alerta, sentido de pertencimento, respeito, dor, vigilância, alegria, etc.</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p>6. Com a informação escrita a pessoa que lê vai...</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>7. Depois de todas estas informações a mensagem seria: (poucas palavras)</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<table border="1" style="margin-bottom: 10px;"> <tr><td style="text-align: center;"><b>CONCEITO</b></td></tr> <tr><td style="text-align: center;"><b>FORMA</b></td></tr> <tr><td style="text-align: center;"><b>CUSTO</b></td></tr> <tr><td style="text-align: center;"><b>LUGAR</b></td></tr> </table> <p>9. Esta imagem pode ser reproduzida sem muitas habilidades? com poucos recursos?</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<b>CONCEITO</b>	<b>FORMA</b>	<b>CUSTO</b>	<b>LUGAR</b>
<b>CONCEITO</b>						
<b>FORMA</b>						
<b>CUSTO</b>						
<b>LUGAR</b>						
<p>2. Para que?</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p>3. Através de:</p> <p>_____</p> <p>que pode ser...</p> <p>transitória <input type="checkbox"/></p> <p>duradeira <input type="checkbox"/></p>	<p>10. Pensando em alguma outra coisa:</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>				
<p>4. A quem vai estar dirigida?</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p>8. Estaria acompanhada de uma imagem?</p> <p>Sim <input type="checkbox"/> Não <input type="checkbox"/></p> <p>Faça um desenho:</p> <div style="border: 1px solid black; height: 150px; width: 100%;"></div>					
<p>5. Talvez em outras linguas? Quais?</p> <p>_____</p> <p>_____</p>						

<p><b>FORMA</b> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>A. A mensagem e a imagem seriam sempre a mesma? Sim? Não? Como poderia variar se for o caso?</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>B. Tamanho</p> <div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 80px;"></div> <p>C. Cor</p> <div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 80px;"></div> <p>D. Onde vai ser colocada?</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>E. Como? Pregos? Cola? O que?</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p><b>CUSTOS</b></p> <p>Para produzir # <input type="checkbox"/> destes objetos necessitamos?</p> <table style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;">Quantidade</th> <th style="text-align: left;">Preço</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>_____</td></tr> <tr> <td style="text-align: right;">Total</td> <td><input type="text"/></td> </tr> </tbody> </table> <p>Como podemos coletar este dinheiro?</p>	Quantidade	Preço	<input type="checkbox"/>	_____	Total	<input type="text"/>																				
Quantidade	Preço																										
<input type="checkbox"/>	_____																										
<input type="checkbox"/>	_____																										
<input type="checkbox"/>	_____																										
<input type="checkbox"/>	_____																										
<input type="checkbox"/>	_____																										
<input type="checkbox"/>	_____																										
<input type="checkbox"/>	_____																										
<input type="checkbox"/>	_____																										
<input type="checkbox"/>	_____																										
<input type="checkbox"/>	_____																										
<input type="checkbox"/>	_____																										
Total	<input type="text"/>																										

Fonte: Elaborado pela autora

Figura 22 - Ferramentas para a oficina



(a) (b)  
 Legendas: (a) Rascunho da Ficha (b) Mapa para localizar as ruas com maior casos de roubos ou assaltos  
 Fonte: Elaborado pela autora

Figura 23- Registro da discussão em folhas grandes de papel com canetas coloridas.



Fonte: Fotos da Autora

No terceiro encontro, realizado no mercado de pulgas do Largo dos Guimarães, seis pessoas participaram, incluindo a mim. De todos eles, conhecia Angélica de encontros anteriores e Nicolas, que era meu colega de casa. Porém, Angélica e eu éramos as únicas que tinham ido às reuniões anteriores. Começamos a organizar algumas mesas e cadeiras no terraço e, em seguida, estando sentados, os participantes fizeram alguns comentários sobre como lidar com a violência. Nicolas disse que na Argentina, quando ocorreu algo parecido, eles pediram a um político para intervir em favor da comunidade. Outro participante disse que um famoso deputado federal morava no bairro, então conversar com ele poderia ser uma solução. Outros comentários foram feitos e, paralelamente, eu escrevia as ideias que as pessoas diziam numa folha de papel. Claudio chegou atrasado e disse que havia tentado todas as táticas que estávamos propondo e que nenhuma delas havia funcionado.

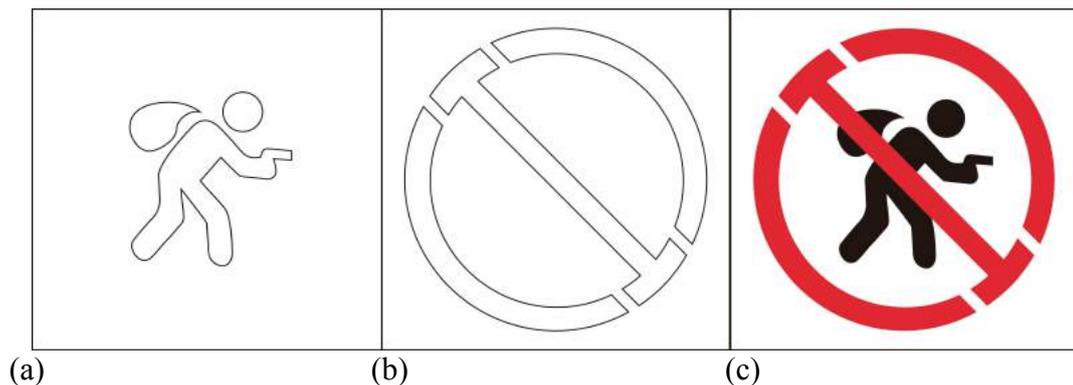
Naquele dia percebi que a democracia era mais difícil do que eu imaginava, porque cada pessoa tinha opiniões diferentes sobre um tópico e sentimentos e preocupações específicas também. Por exemplo, em minha opinião, para Cláudio, o fato de ter tentado por vários anos combater assaltos e roubos no seu quarteirão lhe deu outra perspectiva da situação e, talvez, falta de confiança. Angélica era atriz, então, talvez, ela acreditasse que expressar seus sentimentos era o primeiro caminho a ser seguido. Nicolas que era estrangeiro trouxe uma maneira de resolver problemas que ele viu em seu país e para ele e para o outro participante envolver os políticos era a melhor solução. Foi difícil chegar a um acordo entre nós. Sabíamos que uma manifestação aconteceria, mas depois disso qual seria o próximo passo? Naquela reunião, trouxe a ideia de fazer um estêncil em vez de pôsteres impressos devido aos custos dos materiais. Todos concordaram, mas dois dos participantes não participaram mais das reuniões, e acredito que foi porque não concordavam com as ideias do grupo e com a forma como estávamos lidando com a situação.

Nesse encontro decidimos também através do diálogo que faríamos uma manifestação que partiria do Largo dos Guimarães e depois iríamos a lugares perigosos do bairro para colocar os estênceis. Além disso, marcamos uma data para isso e determinamos que, em vez de pedir dinheiro, os materiais para os estênceis seriam doados por todos os participantes. Eles iriam trazê-los no dia da manifestação e na próxima reunião, a fim de começar com a confecção.

Para o quarto encontro foi combinado que todos nós traríamos folhas de acetato e estiletes para começar com a produção dos estênceis. Aproximadamente nove pessoas participaram: Angélica, Sabrina, André, Roosevelt, Mayara, Leo, eu e mais duas pessoas que chegaram atrasadas. Três deles tinham participado do segundo encontro e os outros estavam

vindo pela primeira vez. Alguns dos participantes levaram chapas de raios X para reutilizá-las e eu levei um guia impresso em papel para produzir o molde do estêncil (Figura 24) e alguns estiletes. O desenho do estêncil foi decidido na oficina da segunda reunião e consistia em um pictograma de um ladrão com um símbolo de proibição em cima. O guia impresso para o molde desencadeou uma conversa e discussão. Naquela semana, no dia 28 de maio, dois ônibus foram queimados no bairro, próximo à comunidade do Morro dos Prazeres, em resposta a algumas mortes resultantes de confrontos policiais com traficantes de drogas. Um dos argumentos de uma participante, Mayara, foi que no Coletivo não queríamos o assassinato de ladrões, e que o pictograma estava transmitindo essa mensagem devido ao símbolo de proibição. Outro participante respondeu que a mensagem do pictograma era acabar com os roubos na área onde o estêncil seria localizado e não para apoiar o homicídio de pessoas.

Figura 24 - Guia de recorte para *stencils*



Legenda: (a) - Figura representativa de um assaltante (b) - Signo de proibido (c) - Proposta de *stencil* final.  
Fonte: Elaborados pela Autora

No entanto, com base nesta opinião e na possibilidade de o pictograma poder ser mal interpretado, o símbolo de proibição do desenho foi removido e, através de votação, concordamos em fazer dois estênceis: um com o pictograma de um ladrão (sem o símbolo de proibição) e outro com a *hashtag* (#SantaSemViolência). Eu trouxe a ideia da *hashtag*, e ela surgiu, esperando que essa frase se tornasse viral, pois ela começava a ser considerada como o nome do grupo. Mais tarde, outra votação foi feita. Tratava-se de incluir o pictograma ao lado da *hashtag*. A decisão foi que o estêncil do pictograma e o estêncil da *hashtag* não ficariam juntos nas paredes, porque reconhecemos que o bairro sofria diferentes tipos de violência além dos assaltos e usá-los juntos seria fazer uma associação a um único conceito.

Nesse encontro, eu me ofereci para enviar ao grupo do *Facebook* um arquivo com um molde para a produção dos dois estênceis e um tutorial explicando como fazê-los (Figura 25). Dessa forma, os moradores poderiam ir à manifestação com estes moldes para os estênceis prontos para uso. No entanto, um dia antes da manifestação, fizemos uma rápida reunião na casa de Sabrina para fazer os moldes (Figura 26). Cinco pessoas participaram. Angélica e Leonardo levaram chapas de raios X reutilizadas e eu levei impressões com o pictograma e a *hashtag*. Mostrei para eles como se cortavam os moldes e fomos fazendo o trabalho. Quando os moldes estavam prontos, fizemos testes numa rua próxima (Figura 27). Angélica se comprometeu a trazer folhas grandes de papel para os cartazes e eu traria cola de farinha para os lambe-lambes.

Figura 25 - *Flyer*-tutorial para propagar nas redes sociais sobre como se faz um *stencil*

## COMO FAZER O STENCIL?

**MATERIAIS**



ACETATO  
OU RAIOS X



ESTILETE



FITA CREPE

**PASOS A SEGUIR:**



**1. LIMPAR A CHAPA DE RAIOS X.** DEIXE A CHAPA POR 10 MINUTOS EM UMA SOLUÇÃO DE ÁGUA COM ÁGUA SANITÁRIA E LIMPE COM UM PANO. (ISTO É OPCIONAL)



**3. CORTAR AS LETRAS.** CORTE O ACETATO COM O ESTILETE SE GUIANDO PELOS CONTORNOS DAS LETRAS.



**2. IMPRIMIR OS PDFS.** IMPRIMA OS ARQUIVOS ANEXOS E COLE COM FITA CREPE SOB O ACETATO (OU A CHAPA DE RAIOS X).



**4. PRONTO!** AGORA LEVE PARA O ATO NO LARGOS DOS GUIMARAES NO DIA 11 DE JUNHO.

**#SANTASEM  
VIOLÊNCIA**

**#SANTASEM  
VIOLÊNCIA**

Fonte: Elaborado pela Autora

Figura 26 - Teste de *stencils* com figura representativa de um assaltante e com *hashtag* #SantaSemViolência



Fonte: Fotos da Autora

Figura 27 - Confeção de moldes para *stencils*



Fonte: Foto da Autora

Durante este primeiro mês o meu trabalho foi diverso, e relacionado com divulgação, compartilhamento de conhecimentos e engajamento: foram elaboradas enquetes no grupo do *Facebook* para marcar horário e lugar das reuniões e para escolher juntos o *layout* dos *stencils* (Figura 28); foram projetadas filipetas para divulgação das reuniões nas redes sociais (Figura 29) para incentivar as pessoas a fazer o Boletim de Ocorrência (BO) na delegacia (Figura 30), para engajar aos moradores na manifestação utilizando fotografias tiradas por dois dos membros do Coletivo (Figura 29), e um *flyer* tutorial para propagar nas redes sociais sobre como se faz um *stencil* (Figura 30).

Figura 28 - Enquetes no grupo do Facebook



Fonte: Captura de tela da página do CSSV no Facebook

Figura 29 - Filipetas para divulgação das reuniões nas redes sociais



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 30 - Filipetas para incentivar aos moradores a registrar as ocorrências na delegacia e no site ondefuirobado.com



Fonte: Elaborados pela Autora

Figura 31 - Contagem regressiva para engajar aos moradores na manifestação



Fonte: Elaborados pela Autora

### 1.6.3 Exploração de algumas iniciativas em outras comunidades

Após a manifestação, em 23 de junho, o Coletivo realizou uma reunião na casa de Sabrina. Angélica, Ingrid, Sabrina, Leonardo, Cláudio F. e eu estávamos presentes. Todos estavam contentes e satisfeitos com a forma como a manifestação ocorreu. No entanto, Leonardo ficou um pouco preocupado com um episódio que aconteceu naquele dia. Ele e eu estávamos no meio da rua tirando fotos dos manifestantes que estavam na estação de bonde e, de repente, um motociclista gritou que éramos “coxinhas”. Essa palavra é usada no Brasil para se referir a pessoas que se opõem ao governo do Partido dos Trabalhadores (PT). Leonardo argumentou que os ladrões não perguntavam sobre o seu partido político quando eles estão atacando. Além disso, ele se queixou de que um dos membros do Coletivo exibiu um desenho que apoiava a atual presidente e pediu para não incluir posições políticas na causa, porque faria com que muitas pessoas não quisessem participar dela. O resto do grupo concordou com isso e Angélica pediu a todos para pensar sobre os princípios do Coletivo, ou seja, sobre alguns pontos que guiassem nossas ações (Figura 32).

Figura 32 - Versão final dos Princípios do CSSV divulgados no grupo de *Whastapp*.



Fonte: Elaborado pela Autora

Além disso, com a intenção de avançar, Leonardo sugeriu fazer uma rápida exploração na internet de algumas outras iniciativas criadas por outras comunidades em todo o mundo para combater a violência nos bairros. Entre todos combinamos que iríamos trazer os casos pesquisados na reunião seguinte.

Por outro lado, antes da reunião e pelo grupo do *WhatsApp*, pedi 15 minutos para conversar um pouco sobre minhas intenções no grupo como doutoranda e jogar o ‘Jogo do Codesign’ que tinha desenvolvido no LaDA (Laboratório de Design e Antropologia) junto com minhas colegas (Figura 33). Preparei minha fala e levei o jogo com o objetivo de apresentar o conceito de codesign e, por tanto, uma forma de trabalhar. Porém, apesar de que falei sobre minhas intenções, o tempo não foi suficiente para jogar o jogo. A reunião que tinha começado às 19h30min, acabou às 21h. Os assuntos abundavam, o tempo era pouco e eu não queria fazer o papel de impositora de ferramentas de trabalho. Senti desinteresse por parte dos participantes e não encontrei outros momentos propícios para jogar.

No encontro seguinte, no dia 28 de junho, dois de nós trouxeram casos encontrados na internet e ideias para continuar com as atividades. Este encontro foi realizado novamente na casa de Sabrina, e Angélica, Leo, Cláudio F. e eu participamos.

Figura 33 - Jogo do Codesign desenvolvido no LaDA



Fonte: Foto da Autora

O encontro começou e Cláudio F. e eu conversamos sobre o que havíamos encontrado na internet. Cláudio F. propôs construir um sistema de câmeras de vigilância e eu mostrei através de uma apresentação em PowerPoint algumas iniciativas colaborativas como: dar vida a uma praça, instalar banners e cartazes para alertar sobre o crime, configurar eventos noturnos e estimular o uso de um aplicativo criado para unir os moradores em situações de emergência. Todos gostaram das iniciativas, mas gostaram mais do sistema de câmeras de vigilância. Angélica pediu que eu enviasse a apresentação para todos e ela disse que deveríamos mostrá-la à comunidade na próxima reunião. Além disso, dias depois, Angélica enviou por e-mail a alguns dos membros do coletivo os princípios que ela preparou para discuti-los em uma de nossas reuniões.

Tabela 2 - Iniciativas de moradores para combater a violência

***A Batata precisa de você:***

*É um coletivo de moradores que se juntaram para dar vida ao Largo da Batata do bairro Pinheiros de São Paulo. Eles preparam atividades como: plantar flores nos canteiros de uma avenida, debates e oficinas na praça, performances às margens de um rio, horta comunitária ou bailes embaixo de um viaduto na madrugada*



Fonte: BBC, 2015

***Faixas contra criminalidade:***

*No bairro Gutierrez, de Belo Horizonte, moradores se juntam para criar faixas que apelem ao poder público e alertem aos vizinhos. Esta iniciativa nasceu com os constantes assaltos na Rua Oscar Trompowski, uma das principais vias do bairro.*



Fonte: JORNAL DO GUTIERREZ, 2015

***Noches sin Miedo:***

*Iniciativa de moradores, organizada por jóvenes de Bogotá, que consistia em fazer atividades relacionadas com música, circo, futebol, jogos típicos colombianos, desde as 18h até as 6h (12 horas de duração) para incrementar a sensação de segurança nos moradores e por uma localidade ativa.*



Fonte: ANARKISMO, 2009

***Aplicativo HAUS:***

*Este aplicativo chileno gratuito promove a criação de redes de comunicação e segurança entre moradores para que possam se ajudar em ocasiões de emergência. O aplicativo evita que os usuários colapsem usando-o (como o WhatsApp), pois permite organizar a discussão por temas, tem um botão de alerta, e possibilita enviar mensagens privados.*



Fonte: PUBLIMETRO, 2017

***Vizinhos em Alerta:***

*A crescente insegurança em Montevideo motivou os moradores de diferentes bairros a fazer cartazes para repelir os delinquentes. Com o lema “vizinhos em alerta” se organizaram para manter o contato entre eles e avisar em caso de perigo.*



Fonte: EL PAIS, 2014

Fonte: Elaborada pela autora a partir da pesquisa realizada.

#### 1.6.4 Livreto para apresentação de proposta

No dia 24 de setembro, em uma reunião geral no Parque das Ruínas, entreguei para alguns dos participantes um livreto que tinha preparado para esse encontro. Na etapa de análise do trabalho de campo, e em retrospecto, essa reunião se converteu em um dos pontos mais importantes da minha pesquisa devido ao fato de que as coisas não aconteceram como eu estava planejando.

Naquela época eu estava preocupada com o meu papel como designer no Coletivo. Para mim era importante ter um papel além do designer tradicional. Eu estava preocupada com a maneira como estávamos tomando decisões e com as ideias que estávamos desenvolvendo. Em uma sessão de orientação com a professora dinamarquesa Sissel Olander<sup>10</sup>, ela fez algumas sugestões sobre minhas preocupações e eu as considerei muito apropriadas e importantes.

A Prof<sup>a</sup> Sissel me recomendou visitar cada membro do Coletivo e entregar um pequeno livro que mostrasse explicitamente meu trabalho como designer e meu compromisso com a causa. Também me aconselhou a levar uma proposta para eles, em relação ao tema da violência, para ser discutida em um dos encontros e falou sobre a possibilidade de trabalhar em pequena escala, criar uma pequena rede, prototipá-la e testá-la para ver se era sustentável no tempo.

A proposta que a Prof<sup>a</sup> Sissel sugeriu seria como “um serviço de *following*, ou mais luzes no bairro, algo que fosse interessante para eles”, apontou. Esta proposta não seria definitiva, haveria um espaço para críticas, seria só um ponto de início de uma discussão que poderia nos levar a construir juntos, o que queríamos.

Com essas ideias em mente, pensando no que seria a proposta, pesquisei na internet aplicativos que ajudavam a combater a violência. Encontrei vários relacionados com a luta contra a violência contra as mulheres e concluí que o objetivo deles era reunir as pessoas. Inspirada por esse conceito me perguntei: "Como podemos unir as pessoas em Santa Teresa? Quem? Turistas e moradores? Residentes antigos com residentes novos? Eu achava que criar um aplicativo implicava um alto custo, então, com base em algumas declarações que eu tinha lido no grupo do *WhatsApp* do Coletivo, como a ideia de acompanhar aqueles que precisavam ir de um lugar para outro, criar rondas pelo bairro, ocupar as ruas com as pessoas, e a

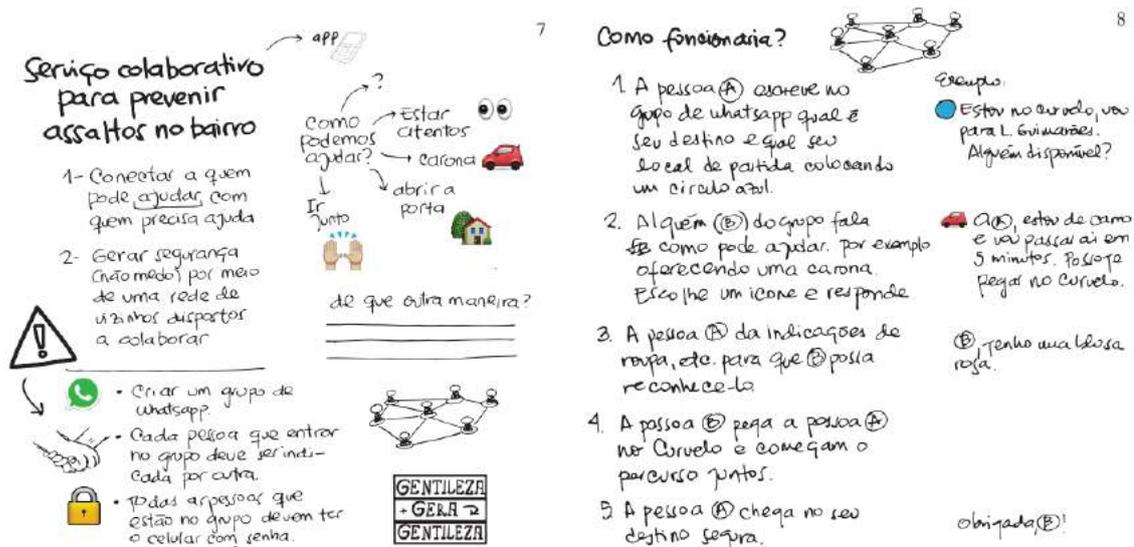
---

<sup>10</sup>Sissel Olander é professora de *The Royal Danish Academy of Fine Arts*, escola de design e arquitetura localizada em Copenhague (Dinamarca). Olander faz parte do Codesign Research Centre (CODE) e na sua pesquisa de doutorado explora novos modos de cidadania e coprodução em bibliotecas públicas e centros comunitários da cidade.

necessidade de ser independente das autoridades, desenvolvi a proposta final para ser debatida em reunião.

A proposta consistiu na criação de um serviço colaborativo através de um grupo *WhatsApp* para juntar àqueles que precisavam de ajuda os que queriam ajudar (Figura 34). As ajudas poderiam ser quatro: (1) estar atento, (2) oferecer uma carona, (3) abrir a porta da casa em situações perigosas ou (4) acompanhar. A pessoa que precisava de ajuda (A) iniciava o diálogo com um ideograma do círculo azul dizendo "preciso de ajuda", e a pessoa que poderia oferecê-la (B) responderia com outro ideograma relacionado ao tipo de ajuda que ele poderia oferecer, por exemplo, com um *emoji* na forma de um carro. (A) esperaria por (B) em um local combinado.

Figura 34 - Proposta para criação de um serviço colaborativo



Fonte: Elaborado pela autora

Levei essa ideia para minha orientadora e com ajuda dela e de outros membros do LaDA a melhorei e organizei o livreto que se chamou: "O que tenho para dar?". Tinha 7 sessões que mostravam: algumas informações sobre mim, algumas ideias sobre o que os designers fazem, alguns conceitos sobre codesign, design participativo e design *anthropology*, a proposta a ser discutida, alguns comentários dos membros do Coletivo tomados do grupo de *WhatsApp* que inspiraram a proposta e perguntas que convidavam a debater e pensar juntos (Figura 35).

Apesar de que a Prof<sup>a</sup> Sissel me recomendou visitar cada um dos membros e fazer o livreto com explicações sobre meu trabalho como designer e sobre meu compromisso com a

causa, eu decidi que podia juntar as duas ideias: o livreto e a proposta aberta a críticas. Primeiro, porque o tempo que tinha cada um dos membros do Coletivo era escasso para me receber na casa deles e segundo porque considerei que era um tema a ser trabalhado em grupo.

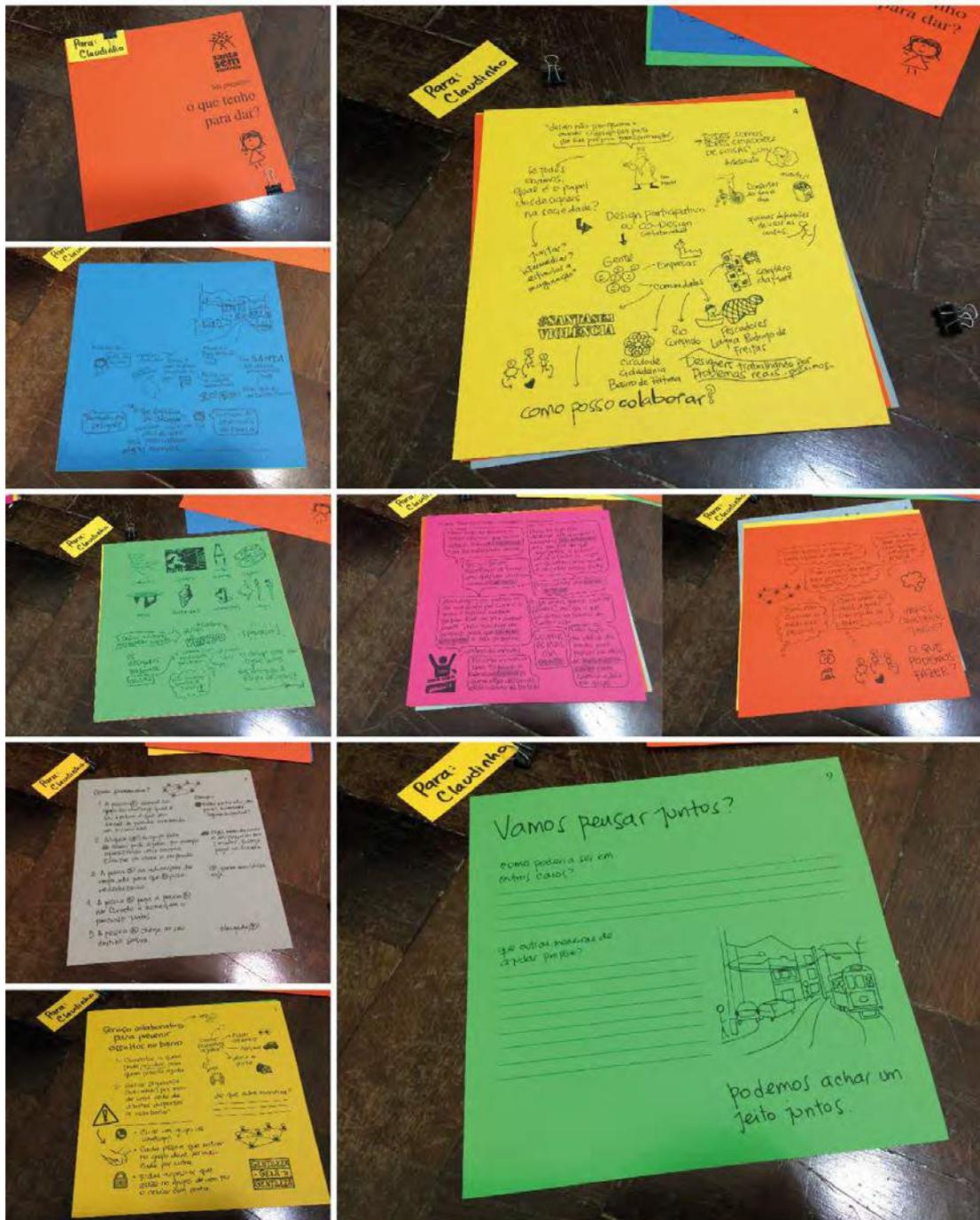
Imprimi os livretos e com eles fui para a reunião geral no Parque das Ruínas que tinha sido marcada para as 10 h.

Naquele dia, a reunião começou com Angélica, Ingrid, Cláudio F., Lili e duas senhoras novas: a Cris e a Mavi (Figura 36). A Cris tinha sido assaltada no bonde recentemente junto com a Natty que chegou depois com a filhinha de colo. Começamos falando sobre o projeto das câmeras de segurança. Cláudio F. falou que Leonardo tinha dado a ideia de buscar casos que deram certo em outros lugares e que as câmeras de vigilância tinham sido uma solução que tinha dado certo. Por esta razão, ele argumentou, foi que o Coletivo empreendeu o projeto das câmeras de vigilância.

Tinha colocado os livretos sobre a mesa. Todos ficaram curiosos de saber exatamente o que era. Eu estava muito nervosa e tensa, pois para mim, nesse momento, os livretos representavam o meio que eu tinha para mostrar minha insatisfação com as ideias que Coletivo queria desenvolver e com meu papel como designer no trabalho com eles. Entreguei os livretos para Angélica, Ingrid, Cláudio F. e Lili. Estes estavam marcados com o nome de cada um, com a esperança de que eles os aceitassem e se apropriassem deles.

Depois de entregar os livretos aos participantes, Cláudio F. me pediu para falar. Comecei meu discurso dizendo que era uma designer colombiana e tentando expor o que os designers tradicionalmente fazem, enumerei alguns produtos como: cadeiras, cartazes, marcas, sapatos, ilustrações, animações, roupa, etc. Disse que atualmente também há designers que desenvolvem serviços, sites, ou aplicativos, mas que apesar de que o design estava em todos os lados, nem tudo era feito por designers, pois todos somos criadores de coisas. Continuei falando sobre o design participativo ou codesign. Mencionei alguns designers que têm colaborado com comunidades e citei o caso de colegas que trabalharam no Rio de Janeiro com os pescadores da Lagoa Rodrigo de Freitas, o Complexo da Maré, o Círculo de Cidadania do Bairro de Fátima e moradores do bairro Rio Comprido.

Figura 35 - Livreto criado para apresentar uma proposta ao grupo



FONTE: Elaborado pela Autora

Em seguida expus algumas falas dos membros do coletivo que tinha coletado do grupo de *WhatsApp*, entre elas a do Cláudio F. que dizia: “Mais do que isso, devemos nós moradores, nos mobilizarmos em prol do que desejamos e parar de colocar a culpa no governo, na polícia, etc., e fazer a nossa parte”.

Continuando, apresentei a proposta de serviço colaborativo que tinha levado para abrir a discussão. Expliquei como funcionaria todo o serviço e ressalté a importância que era

estarmos juntos e nos conhecermos como vizinhos. Expressei que era uma proposta para ser pensada, que estudassem a ideia, levassem para casa e depois poderíamos discuti-la. Apesar de que a proposta foi pensada para ser analisada nesta reunião, devido ao ambiente de silêncio que eu já estava percebendo naquele momento, sugeri às pessoas refletirem sobre a proposta em casa e debatê-la em outra ocasião.

Figura 36 - Reunião geral no Parque das Ruínas



Fonte: Foto da autora

No meio da minha fala chegaram mais duas pessoas e quando terminei de falar a Lili pediu para o Cláudio F. repetir a questão do projeto das câmeras de vigilância. Cláudio F. repetiu e ninguém mais mencionou sobre a proposta que tinha levado, só quando os dois assistentes que recém tinham chegado perguntaram o que tinha a ver a questão das câmeras com o livreto e a Ingrid e eu falamos que foi uma ideia que eu tinha trazido.

Embora houvesse da minha parte uma sugestão de analisar e proposta e discuti-la em outra reunião, eu esperava que algumas das pessoas para quem tinha dirigido o livreto mostrassem sua opinião à respeito e, desta maneira, encerrar a sessão para continuar com outros assuntos. Porém, nada disto aconteceu.

Mesmo com estes inconvenientes, eu rapidamente esqueci o livreto e a minha proposta e continuei participando da reunião que tratava-se do projeto das câmeras.

#### 1.6.5 Sendo uma designer tradicional

Como mencionado anteriormente em uma reunião na casa de Ingrid, em 7 de setembro, Lili sugeriu aproveitar o evento "Arte das Portas Abertas" e fazer uma atividade cultural. Depois de observar que as paredes do bairro eram predominantemente cinzas e

vendo casos<sup>11</sup> em que a pintura de escadarias reduzia a violência e impulsionava a sensação de pertencimento no local, sugeri pintar algumas escadarias onde a violência era mais evidente no bairro. No momento da reunião ninguém fez nenhum comentário sobre a ideia e nem provocou um debate, mas assim que cheguei em casa, mandei para o grupo *WhatsApp* algumas fotos de escadarias pintadas ao redor do mundo e eles ficaram animados com a ideia.

Lili e Ingrid, também membros da AME Santa, a Associação de Amigos e Empresários do bairro, levaram a ideia da pintura de escadarias para eles. Com o apoio de moradores locais e lojistas, foram adquiridas tintas e impressos *flyers* (Figura 37) para convidar as pessoas a participarem da pintura de escadarias e do concerto 'Choro pela Paz', organizado pelo Restaurante Pau Brasil, na Rua André Cavalcanti (Figura 38).

Figura 37 - Filipetas e convite para o dia do Choro pela Paz



Fonte: Elaborado pela autora

<sup>11</sup> Por exemplo, no México, o coletivo de arte 'Germen Grew', financiado pelo governo, pintou 209 casas de uma comunidade em 14 meses, diminuindo a violência na zona. Para mais informação veja: <http://casavogue.globo.com/Arquitetura/Cidade/noticia/2015/12/grafiteiros-pintam-comunidade-no-mexico-e-violencia-diminui.html>

Figura 38 - Choro pela Paz na Escadaria da Rua André Cavalcanti



Fonte: Fotos da autora

Para a pintura de escadarias no Largo do Curvelo eu atuei mais como uma designer tradicional, isso significa que trabalhei mais no desenvolvimento de produtos gráficos, como folhetos, *e-flyers*, *banners* e adesivos. Criei um evento no *Facebook* (Figura 39) convidando a comunidade para a atividade, vários *flyers* para divulgação do evento nas redes sociais, também dois *banners* financiados pelo Restaurante Pau Brasil para serem colocados na Rua André Cavalcanti no dia do show 'Choro pela Paz', e no Largo do Curvelo no dia da pintura das escadarias (Figura 40).

Figura 39 - Evento no *Facebook* e filipeta para divulgação nas redes sociais

**26ª EDIÇÃO DO ARTE DE PORTAS ABERTAS DO BAIRRO DE SANTA TERESA (RJ)**

O COLETIVO SANTA SEM VIOLÊNCIA CONVIDA A TODOS OS MORADORES A PARTICIPAR DE NOSSA AÇÃO NA

**26ª EDIÇÃO DO ARTE DE PORTAS ABERTAS DO BAIRRO DE SANTA TERESA (RJ)**

- Pintura da **escadaria** que leva ao parquinho (Leve pincéis, trinchas, rolos de pintura, baldes, etc.)
- Pintura de muros e asfalto com aplicação do estêncil com a logo do movimento
- Aplicação do estencil em camisetas (Leve a sua para ser pintada)

**DIA 08/10/16 – SÁBADO**  
**LOCAL: PRACINHA DO LARGO DO CURVELO**  
**HORÁRIO: DE 14:00 ÀS 18:00**

**santa sem violência**

Facebook event details:  
**Santa sem Violência no Arte de Portas Abertas**  
 Public · Hosted by Santa sem violência  
 Going 8  
 Saturday, October 8, 2016 at 11 AM - 3 PM  
 about 7 months ago  
 Largo Do Curvelo  
 20241-320 Rio de Janeiro, Brazil

Fonte: Elaborado pela autora

Figura 40 - *Banner* colocado na Escadaria da Rua André Cavalcanti no dia do Choro e no Largo do Curvelo no dia da pintura.



(a)

(b)

Legendas: (a) *Layout* do Banner (b) *Banners* impressos e pendurados na rua. Fonte: Fotos da Autora

No dia da atividade no Largo do Curvelo meu papel foi conduzir, junto com Lili, a pintura das escadarias realizadas pelos adolescentes (Figura 41). Como a maioria dos membros estava trabalhando com as crianças, convidei as adolescentes a pintarem a escada da Travessa Cassiano que fica ao lado da praça. Seguindo a sugestão de Lili, fizemos um arco-íris, misturando as tintas brancas que foram doadas com pigmentos de cores diferentes que ela havia trazido.

Além disso, após a reunião na casa de Ingrid, Angélica sugeriu no grupo *WhatsApp* imprimir adesivos com o logotipo do Coletivo e vendê-los, a fim de obter recursos econômicos para nossas atividades, mesmo que fossem poucos. Todos concordaram e eu propus fazer algumas amostras. Depois de desenhar os *layouts*, fiz alguns testes de impressão em um espaço de impressão não comercial localizado na Universidade. Embora o adesivo tivesse um preço razoável, percebemos que em uma gráfica convencional poderia ser mais barato. Com os *layouts* que enviei para Lili ela fez os adesivos, mas infelizmente eles ficaram prontos depois da pintura de escadarias (Figura 42).

Figura 41 - Pintura da escadaria com adolescentes



Fonte: Foto de Sabrina Mesquita.

Figura 42 - Adesivos do Coletivo Santa sem Violência



(a)



(b)

Legendas: (a) Provas de impressão (b) Adesivos finais

Fonte: Fotos da Autora

### 1.6.6 Tomando distância

No final de fevereiro mudei-me de Santa Teresa devido ao meu enorme sentimento de insegurança e o medo de andar nas ruas. No entanto, antes de sair, no final de janeiro, participei de uma reunião do Coletivo e, no início de fevereiro, de uma sessão plenária do AMAST aberta à comunidade para discutir a violência com alguns membros do setor público. A ideia de mudar de bairro surgiu do medo que me produzia saber sobre a grande quantidade de assaltos e roubos que ocorriam no bairro através do grupo de *WhatsApp* do Coletivo e das redes sociais. Por meio de relatos de moradores e amigo, fui conhecendo as ruas mais perigosas e fui criando hipóteses das formas e horários mais seguros para me deslocar. Muitas vezes, durante minha colaboração com o coletivo, testemunhei furtos na frente de casa através da janela do segundo andar. Tais experiências deixaram claro para mim o perigo de se andar no bairro depois da oito horas da noite. Fiquei com medo de descer ou subir pelas escadarias e de andar de Uber ou táxi de madrugada. O medo de sofrer um ato de violência se tornou uma constante para mim, como moradora daquele bairro.

Uma noite, sentada na sala de casa, escutei uns gritos que provinham da rua e me assomei à janela com cautela. Eram três rapazes armados roubando o carro da vizinha que morava no prédio da frente. Os rapazes desceram de um carro e ordenaram para a mulher entregar as chaves e deixar a bolsa dentro. A mulher entregou as chaves, saiu e abriu a porta para que as duas meninas que estavam com ela pudessem sair. Os homens entraram no carro e avançaram rapidamente. A mulher entrou no prédio e não houve rastros de policiais.

Nessa mesma semana, voltando para casa de Uber aproximadamente às 23 horas, presenciei um assalto na Rua André Cavalcanti. O carro que estava a minha frente foi abordado por 3 ou 4 homens armados. Repleta de medo, pedi para o motorista entrar em outro caminho que já me haviam alertado a usar nestes casos, desci na esquina e corri em direção a casa, pedindo para o motorista sair do bairro o mais rápido possível. Também, nessa mesma semana, meu amigo, morador do casarão, sofreu uma tentativa de assalto na Ladeira de Santa Teresa, mas saiu ileso. Esses três casos, somados aos comentários e histórias que lia nas redes sociais e à deterioração da minha qualidade de vida fizeram com que, em fevereiro de 2017, eu fosse morar em outro bairro do Rio de Janeiro.

Enquanto morava em outro bairro fiz várias visitas esporádicas a Santa Teresa: uma para participar de uma reunião convocada pelo delegado da 7ª Delegacia de Polícia Civil, Orlando Zaccone, e outras para entrevistar alguns membros do CSSV, o AME Santa e também o delegado. Apesar de todas essas interações e participações, no final do ano de 2016, comecei

a me distanciar gradualmente do Coletivo e do bairro. Esta distância foi acentuada no dia em que fiz a última entrevista.

Em seguida, no capítulo 2, apresento algumas abordagens que se relacionam com o trabalho e experiência em Santa Teresa. A teoria que informam essas abordagens constituem as bases para analisar o trabalho de campo descrito neste capítulo. Esta análise é apresentada no Capítulo 4.

## 2 ALGUMAS PERSPECTIVAS E ABORDAGENS DE DESIGN RELACIONADAS AO TRABALHO E EXPERIÊNCIA EM SANTA TERESA

A seguir, apresento diferentes abordagens como *Design Anthropology*, Design Participativo, *Design Anthropological Innovation Model*, *Adversarial Design* e Design Ativismo. Estas abordagens se relacionam com a experiência em Santa Teresa e, embora seja difícil de fazer uma classificação, a maioria delas é formulada por pesquisadores em design, trabalhando em departamentos de design. Partindo das teorias que sustentam estas abordagens, neste capítulo, posicione a pesquisa com o CSSV e, no capítulo 4, faço uma análise do trabalho do coletivo como uma tentativa de contribuir a estes campos.

### 2.1 *Design Anthropology* (DA)

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

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

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

Os autores explicam que as novidades de DA estão relacionadas com as formas intervencionistas de trabalho de campo e design que trabalham por meio de ciclos iterativos

de reflexão e ação, e empregam métodos e ferramentas como *feedbacks* de vídeo, cenários, *mock-ups*, *props*, provo- e protótipos, interações tangíveis, e várias formas de jogos e performances. Igualmente, DA também compreende várias formas de colaboração interdisciplinar dentro e fora do estúdio de design. O campo de DA está caracterizado por um uso particular da teoria que visa gerar conceitos e novas estruturas ou perspectivas.

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

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

**Da** – O trabalho de campos dos antropólogos é colocado ao serviço das práticas de design.

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

Esta última abordagem é a tratada nas quatro coletâneas mais representativas na área que são: *Design Anthropology. Object culture in the 21st Century*, editada por Alison Clarke (2011), *Design and anthropology (Anthropological Studies of Creativity and Perception)*, editada por Wendy Gunn e Jared Donovan (2012), *Design Anthropology: Theory and Practice* editada por Wendy Gunn, Ton Otto, Rachel Smith (2013) e o livro *Design Anthropological Futures*, editado por Mette Gislev Kjaersgaard, Joachim Halse, Rachel Charlotte Smith, Kasper Tang Vangkilde, Thomas Binder e Ton Otto (2016).

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

Esta primeira coletânea foi reeditada em 2017, adicionando um artigo do antropólogo Arturo Escobar titulado *'Stirring the Anthropological Imagination'*. Esta contribuição de Escobar fez com que o título da coletânea fosse redefinido para: *Design Anthropology - Object Cultures in Transition*. No artigo, o autor propõe um exercício de imaginação de transição para o vale geográfico do rio Cauca na Colômbia. Este texto surge a partir do livro *'Diseño y Autonomía'* (2016) em que o autor expõe a noção de design autônomo, como uma abordagem do design ontológico em sintonia como o design para a transição (ver capítulo 3).

A segunda coletânea, *Design and anthropology (Anthropological Studies of Creativity and Perception)*, editada por Wendy Gunn e Jared Donovan (2012), surge de uma série de seminários, disciplinas para estudantes de doutorado e colaborações entre diferentes universidades da Europa. O livro, assim como a primeira coletânea, também mostra abordagens fora da resolução de problemas. Os autores e editores estão preocupados na aproximação entre usar e produzir (*using and producing*), projetar e usar (*designing and using*) e pessoas e coisas. Os editores explicam que, no que se refere a relação entre usar e produzir, na coletânea, Ingold (2012b) introduz o conceito de 'praticantes habilidosos', mostrando que os usuários não são passivos e que nas suas práticas há apropriação e habilidade.

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

A terceira coletânea, *Design Anthropology: Theory and Practice* editada por Wendy Gunn, Ton Otto, Rachel Smith (2013), identifica a ligação do design e da antropologia como um campo com um estilo próprio. Os editores esclarecem que parte dos artigos presentes nesta coletânea nasceram de um painel realizado em agosto de 2010 na *11º Biennial European Association of Social Anthropologist Conference*, na Universidade Nacional da Irlanda, Maynooth. O painel se chamou *Design Anthropology: Intertwining different Timelines, Scales and Movements*. Este livro, segundo os autores, abre um espaço para pensar a relação entre

teoria e prática. Eles explicam que os colaboradores deste volume tem mostrado como a teoria gerada através da prática pode se envolver nos processos de design. Igualmente, neste livro, há uma preocupação em direcionar a antropologia à ação, diferente da descrição. Desde minha perspectiva, neste livro propõe-se a antropologia como uma prática intencionalmente intervencionista e o design como uma prática interpretativa.

A quarta coletânea, *Design Anthropological Futures*, editada por Mette Gislev Kjaersgaard, Joachim Halse, Rachel Charlotte Smith, Kasper Tang Vangkilde, Thomas Binder e Ton Otto (2016), “é uma culminação material da Rede de Pesquisa para Design Anthropology<sup>12</sup> [...] o objetivo da rede tem sido reunir pesquisadores da Dinamarca e internacionalmente para identificar potenciais e desafios no campo de design anthropology” (SMITH et al, 2016, p. xiv). Desde minha perspectiva, esta coletânea está preocupada tanto com o futuro do campo de DA, como com a criação de futuros. No livro, os autores insistem que o futuro é plural e que não é um lugar vazio. Os autores propõem perspectivas alternativas para as noções de singularidade, linearidade, novidade e localidade, como será explicado mais adiante.

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

Igualmente, nas quatro coletâneas há uma preocupação em escapar da separação tradicional de coisas e humanos ou do material e o imaterial. Essa tradição torna os objetos em passivos e os humanos em ativos e impede perceber as relações que há entre ambos. Os autores destas coletâneas estão preocupados com estas questões.

Por outro lado, nas quatro coletâneas há um interesse em ampliar o horizonte temporal do design e da antropologia. Há uma crítica ao design moderno e a seus conceitos de inovação e universalização. Nestes livros, mostra-se que os praticantes de DA estão preocupados com os fenômenos emergentes e com a relação do passado, presente e futuro.

---

<sup>12</sup> A Rede de Pesquisa para *Design Anthropology* (*The Research Network for Design Anthropology*) foi criada em 2014, na Dinamarca, por professores de *The Royal Danish Academy of Fines Arts* (KADK), da *Aarhus University*, e da *University of Southern Denmark*. Esta rede está formada por pesquisadores do mundo inteiro e explora modos emergentes de conhecimento relacionados ao campo. Zoy Anastassakis, orientadora da pesquisadora, é única membra da América Latina. Para mais informação sobre a rede ver site: <https://kadk.dk/en/research-network-design-anthropology>

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

### 2.1.1 A antropologia e a cultura consumista do design

Na literatura pesquisada, especificamente nos textos de Wasson (2000), Clarke (2017) e Otto e Smith (2013), identificam-se duas linhas que exploram a relação histórica entre design e antropologia. Estas linhas não se contradizem, pelo contrário, se complementam (Figura 43). Uma surge no design e a outra na antropologia. Por um lado, alguns autores tratam os anos 1970 como um momento crucial, no qual os designers questionam seu papel social e ecológico na produção de mercadorias. Neste ponto, é importante a proximidade do designer austríaco Victor Papanek com a antropologia e a publicação do seu livro *Design for the Real World* em 1971.

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

Na introdução do livro *Design Anthropology: Object culture in the 21st Century*, Alison Clarke<sup>13</sup> (2011) comenta que, no começo dos anos 1960, Victor Papanek criou um rádio a partir de uma lata de suco que podia ser carregado usando esterco de vaca como fonte de energia. Este rádio foi desenvolvido para países ‘em desenvolvimento’ baseando-se em observações etnográficas de culturas indígenas da Indonésia.

---

<sup>13</sup>Alison Clarke é professora de história e teoria do design e diretora da Fundação Victor J. Papanek, na Universidade de Artes Aplicadas de Viena.

# Linha do tempo Design Anthropology

1930/40	1970/ 80/ 90	2000	2005	2010	2015	2020
<p><b>1930</b> Pesquisadores na área de administração e <b>designers colaboraram com antropólogos</b> nas indústrias para estudar aspectos sociais e físicos da produtividade dos trabalhadores.</p> <p><b>1940</b> <b>Antropólogos fizeram estudos nas indústrias</b> desenvolvendo técnicas para prever elementos de comportamento interpessoal e criar insights para gestão empresarial.</p> <p><b>1950</b> A apropriação do vernacular, da cultura popular e de objetos antropológicos começou nas últimas décadas do modernismo. Em 1955, <b>Charles Eames fez um filme baseado numa exposição no MoMA</b> sobre têxteis e ornamentos da Índia. Depois, o governo da Índia o convidou a escrever um relatório no qual buscasse maneira de proteger culturas tradicionais do impacto das tecnologias ocidentais.</p>	<p><b>1970</b> Emergência do <b>design participativo (DP)</b> nos Estados Unidos e na Escandinávia. Na escandinávia esta prática se focava na inclusão e participação ativa dos empregados em dar forma a suas próprias condições de trabalho - Democracia nos lugares de trabalho.</p> <p>Livro <b>Design for the Real World</b> de Victor Papanek (1971). Este livro censurou à profissão do designer por sua aliança irresponsável com a cultura do capitalismo, despedaçadora e sem significado.</p> <p><b>The Whole Earth Catalog</b> foi uma publicação distribuída em todos os EUA. O catálogo baseou-se em um gênero de publicações sobre índices contraculturais ecologicamente conscientes; Em 1971, este catálogo já tinha muitos seguidores.</p> <p>Exposição <b>MAN transFORMS</b> no museu Hewitt National Design Museum em Nova York. A ideia da exposição era valorizar desde o design o entendimento antropológico dos objetos como resultados de processos sociais.</p> <p>Em 1973, o Centro Internacional de Design lançou uma exposição intitulada <b>Do it yourself: Furniture for basic living</b> com alguns designs de Papanek.</p> <p>Em 1976, Victor Papanek e Gui Bonsiepe se encontram em Londres.</p> <p><b>1980</b> Lucy Suchman (1987) e outros no Practice and Technology Group na PARC - Xerox Palo Alto Research Center promoveram a <b>pesquisa etnográfica</b> no design.</p> <p><b>Etnometodologia:</b> Enquadramento que traduzia ações e padrões do comportamento humano em direções para o design (Button, 2000; Garfinkel 1967, 2002; Shapiro 1994).</p> <p>O livro <i>Plans and situated action de Suchman</i> (1987) foi um dos primeiros estudos que lidou especificamente com a relação entre design e antropologia, focando-se no detalhe nas interações entre pessoas e computadores.</p> <p><b>1990</b> Companhias estadunidenses como E-Lab, The Dublin Group, e outras, tiveram um importante papel em introduzir métodos etnográficos no desenvolvimento de produtos.</p> <p>Outras figuras principais: Fulton Suri (IDEO) e Liz Sanders (SonicRim)</p>	<p><b>2002</b> Modelo da gravata-borboleta (Wasson, 2002): Modelo para compreender a integração entre design e antropologia.</p> <p>Livro <b>Design and the Social Sciences</b> de Jorge Frascara</p> <p><b>2003</b> Blomberg et al (1993, 2003) apresentou um guia dos princípios básicos da etnografia para o design junto com ferramentas e modelos que facilitem o envolvimento de usuários em processos de design).</p> <p><b>Dissertação em Design Anthropology</b> de Joachim Halse. Designing Mobile IT and Studying Design Practice: Exploring intersections of Anthropology, Interaction Design and the emergent discipline of Design Anthropology. Design and Use of IT. Copenhagen, IT University.</p> <p><b>2004</b> Pesquisadores na área de HCI (Human-Computer Interaction) tem conduzido a integração de valores humanos em abordagens de design críticas e reflexivas. Eles acionaram uma prática de design como cocriação que aborda contextos mais amplos de relações sociais, experiências, valores e ética.</p>	<p><b>2006</b> Primeiro volume do <b>Periódico CoDesign</b> International Journal of CoCreation in Design and the Arts</p> <p><b>2007</b> Suchman (2007) propõe uma preocupação nos comportamentos do dia a dia e na imaginação, mais do que na cognição e em práticas propostas, na atenção nas apropriações cotidianas da tecnologia por parte das pessoas, além do foco tradicional em usabilidade e design de interfaces.</p> <p><b>Tese em Design Anthropology</b> de Brendon Clark</p> <p><b>Tese em Design Anthropology</b> de Jens Pedersen</p> <p>Livro <b>Creativity and Cultural Improvisation: an introduction</b> de Elizabeth Hallam e Tim Ingold (eds.).</p> <p><b>2008</b> <b>Tese em Design Anthropology</b> de Joachim Halse - Design Anthropology : Borderland Experiments with Participation, Performance and Situated Intervention.</p> <p><b>2009</b> Interesse pelos usuários e design participativo em contextos comerciais e corporativo de design centrado no usuário e inovação (Brown, 2009), assim como em campos de desenvolvimento organizacional e gestão empresarial.</p>	<p><b>2010</b> <b>Tese em Design Anthropology</b> de Kyle Kilbourn.</p> <p><b>Livro Rehearsing the Future</b> de Joachim Halse, Eva Brandt; Brendon Clark e Thomas Binder.</p> <p><b>Mestrado de Design em Design Anthropology</b> oferecido pela Swinburne University of Technology (Australia)</p> <p><b>Curso em Design Anthropology</b> para alunos de doutorado. U. of Aberdeen e U. of Southern Denmark organizado por W.Gunn, J. Donovan, T. Ingold e J. Leach.</p> <p><b>Mestrado em Design Anthropology</b> na Universidade de Aberdeen.</p> <p><b>2011</b> DP na Escandinávia agora trabalhando em <b>novas áreas</b> como desenvolvimento de produto, serviços públicos de saúde, manuseamento do lixo e práticas de exposição em museus.</p> <p>Livro <b>Design Anthropology: Object Culture in the 21st Century</b> de Alison Clarke.</p> <p>Livro <b>Design Things</b> do Atelier A.</p> <p><b>Tese em Design Anthropology</b> de Mette Gislev Kjærsgaard</p> <p><b>Mestrado</b> Materials, Anthropology and Design na University College London.</p> <p><b>Disciplina Design Anthropology:</b> Objects, Landscapes, Cities na Harvard University Graduate School of Design.</p> <p><b>2012</b> Livro <b>Design and Anthropology</b> de Wendy Gunn e Jared Donovan.</p> <p><b>Tese em Design Anthropology</b> de Kasper Tang Vangkilde.</p> <p><b>2013</b> Livro <b>Design Anthropology: Theory and Practice.</b> Wendy Gunn, Ton Otto, Rachel Charlotte Smith.</p> <p>Livro D.A. de Yana Milev (Editor).</p> <p><b>2014</b> Mestrado em Codesign na The Royal Academy of Fine Arts.</p> <p><b>Tese em Design Anthropology</b> de Sissel Olander.</p> <p>Criação da Rede de Pesquisa para o Design Anthropology (<b>The Research Network for Design Anthropology</b>).</p>	<p><b>2016</b> Livro <b>Design Anthropological Futures</b> de Rachel Charlotte Smith, Kasper Tang Vangkilde, Mette Gislev Kjærsgaard, Ton Otto, Joachim Halse, Thomas Binder.</p> <p><b>Livro Autonomia y Diseño</b> de Arturo Escobar.</p> <p><b>2018</b> Segunda edição do livro <b>Design Anthropology: Object Cultures in Transition</b> de Alison Clarke.</p> <p>Painel <b>Design Anthropology: Uniting experience and imagination in the midst of social and material transformation</b> na Conferência Art, Materiality and Representation realizada no British Museum em Londres.</p> <p>Referências: ANASTASSAKIS, Zoy. Design and Anthropology: an interdisciplinary proposition. In: DE MORAES, D; ALVARES, R.; SALES, R. Proceedings of Fourth International Forum of Design as a Process. EDUEMG   Editora da Universidade do Estado de Minas Gerais. 2014. ANASTASSAKIS, Zoy. Design e Antropologia: Desafios em busca de um diálogo promissor. Anais P&amp;D 2012. Disponível em: <a href="https://www.slideshare.net/amenidadesdodesign/pd2012-zoy-anastassakis">https://www.slideshare.net/amenidadesdodesign/pd2012-zoy-anastassakis</a>. Acesso em: 22 out 2018. CLARKE, Alison. "The Anthropological Object in Design: From Victor Papanek to Superstudio". In: CLARKE, Alison J. (Ed.). Design Anthropology. Object culture in the 21st Century. Viena: Springer-Verlag, 2011. p. 84-87 IBARRA, Maria Cristina. Linha do tempo 'Design Anthropology', codesign e afins. Disponível em: <a href="https://www.academia.edu/37404556/Linha_do_tempo_Design_Anthropology_codesign_e_afins">https://www.academia.edu/37404556/Linha_do_tempo_Design_Anthropology_codesign_e_afins</a>. Acesso em: 18 out 2018. TUNSTALL, Dory. Students Wanted: Swinburne Design Anthropology FAQ. Disponível em: <a href="http://dori3.typepad.com/my_weblog/2010/11/students-wanted-swinburne-design-anthropology-faq.html">http://dori3.typepad.com/my_weblog/2010/11/students-wanted-swinburne-design-anthropology-faq.html</a>. Acesso em: 23 out 2018 GOTTESMAN LIBRARIES. Design Anthropology: a resource guide. Disponível em: <a href="http://gottesman.pressible.org/todd/design-anthropology-a-resource-guide">http://gottesman.pressible.org/todd/design-anthropology-a-resource-guide</a>. Acesso em: 23 out 2018 OTTO, Ton; SMITH, Rachel. "Design Anthropology: A Distinct Style of Knowing". In: Gunn W, Otto T, Smith RC, eds. Design Anthropology: Theory and Practice. London: Bloomsbury. p. 242-274. 2013</p>	

Figura 43 - Linha do tempo de Design Anthropology. Fonte: Elaborado pela autora baseada em: ANASTASSAKIS (2012, 2014); CLARKE (2011), IBARRA (2018); GOTTESMAN LIBRARIES (2018); OTTO; SMITH (2013); TUNSTALL (2018).

No século XXI, esse rádio tem representado as ambições de uma contracultura de design no período do pós-guerra tardio, voltada para a inclusão social e oposta ao poder corporativo. Este gênero do ‘objeto humanitário’, afirma Clarke (2011), resume a tese do livro de Papanek *'Design for the real world'*, que promulga o conceito do design como uma extensão natural da prática antropológica. Logo depois, em 1973, Gui Bonsiepe considerou o rádio do Papanek como um design paternalístico coberto com uma camada de humanitarismo. O produto e o designer foram condenados por espalhar a dominação militar americana e o capitalismo (CLARKE, 2011).

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

Figura 44 - Fotografias da exposição tomadas do site de Hans Hollein



Fonte: HOLLEIN, 2018

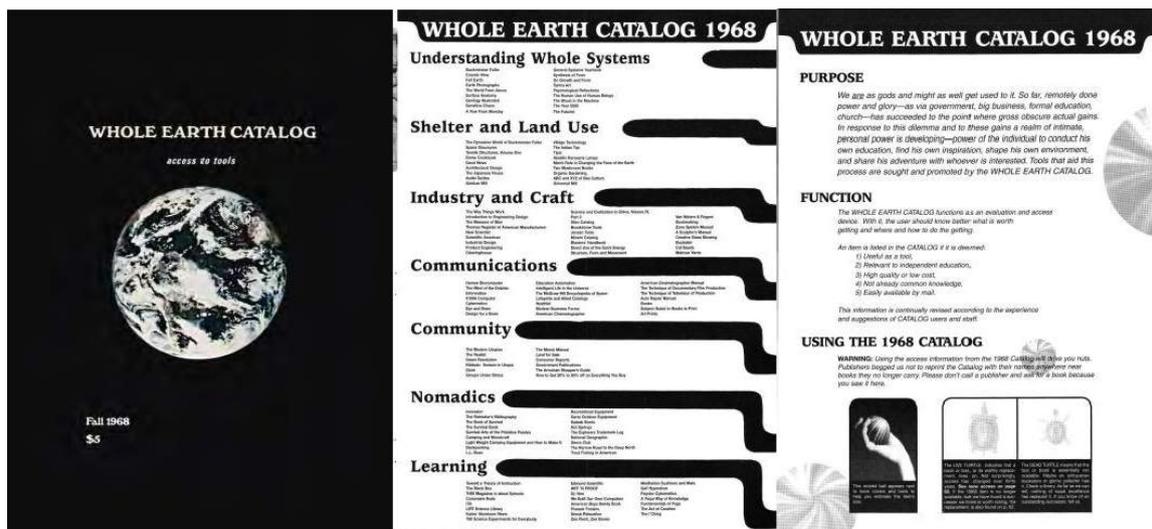
Considerando a natureza conservativa dos museus de design, esta exposição resultou chocante para os designers modernistas. Sua ênfase no espiritual, no emocional e no

significado das coisas antecipou o movimento, no século XXI, de um design com bases no significado, valor e consumo. A abordagem da exposição provocou a aproximação contemporânea entre etnografia e design e sua reivindicação em colocar em primazia o usuário.

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

Uma publicação mais direcionada ao público geral, que criticava o consumo de *gadgets*, foi o *The Whole Earth Catalog*, que, em 1971, já tinha muitos seguidores. Distribuído em todos os EUA, o catálogo baseou-se em um gênero de publicações sobre índices contraculturais ecologicamente conscientes, formulados para aqueles que buscavam estilos de vida holísticos e socialmente responsáveis (Figura 45).

Figura 45 - Páginas do *The Whole Earth Catalog* de 1961



Fonte: WHOLE EARTH CATALOG, 2018

Este catálogo foi para a contracultura o que o livro de Victor Papanek, *Design for the real world* (1971), foi para o design, aponta Clarke (2017). Este livro criticou a profissão dos designers por sua aliança irresponsável com a cultura desperdiçadora e sem significado do

capitalismo. Baseando-se na antropologia, o livro procurou um antídoto a essa condição alienada. Papanek colecionava objetos da cultura material indígena, nos quais se inspirou para criticar o design e a cultura de consumo.

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

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

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

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

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

Por outra parte, para eles, a antropologia é o estudo comparativo de sociedades e culturas. Quando a antropologia foi institucionalizada como um campo acadêmico a finais do século XIX, ela se focava em estudar culturas não-ocidentais. Porém, atualmente os antropólogos desenvolvem pesquisas em diferentes contextos sociais: desde companhias de alta tecnologia e laboratórios científicos em áreas urbanas até vilas rurais em países em

desenvolvimento. No século XX, o desenvolvimento da observação participante foi uma característica principal da antropologia. Este ‘método de pesquisa de campo’, explicam Otto e Smith (2013), envolve períodos prolongados de imersão dos pesquisadores em um contexto social, com o objetivo de observar e documentar em detalhe suas práticas cotidianas.

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

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

Wasson (2000) afirma que talvez para os designers a inserção de métodos etnográficos nos seus processos criativos é algo relativamente recente, porém a antropologia tem olhado para esses temas por muitos anos. O estudo do consumo pode ser rastreado desde Mauss e suas teorias sobre o troca de dons<sup>14</sup>. Estas teorias têm sido reavaliadas nos últimos anos através de estudos da cultura popular e a vida depois do capitalismo por vários antropólogos.

A autora aponta que a introdução da etnografia em processos de design tem aproximadamente quatro décadas. Desde o final dos anos 1980, muitos antropólogos têm atuado em consultorias para departamentos de desenvolvimento e *marketing* de produtos. Porém, estes antropólogos não eram integrados ao grupo de designers. Suas recomendações eram resumidas e, logo depois, os designers faziam uma tradução dessas descobertas em produtos concretos de design.

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

---

<sup>14</sup> A primeira edição do livro ‘O ensaio sobre a Dádiva’ de Marcel Mauss foi publicada em 1925. Mauss foi um antropólogo e sociólogo francês.

Wasson (2000) explica que este grupo estava influenciado por dois paradigmas de pesquisa: a etnometodologia e a ‘atividade teórica’.

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

Por outra parte, a ‘atividade teórica’ estava baseada nas teorias do psicólogo russo Vygotsky (1978). Ele acreditava na examinação holística dos sistemas de aprendizagem das crianças, ou seja, nas interrelações entre aprendizes, professores, objetos, e outros aspetos relevantes do ambiente. Nos anos 1980, diversos antropólogos começaram a expandir as ideias de Vygotsky para o estudo de comunidades de adultos, muitos deles estudando práticas de trabalho cotidianas. Assim como a etnometodologia, a atividade teórica dava ênfase ao exame de interações a um micronível (WASSON, 2000).

Desde os anos 1980, explicam Otto e Smith (2013), a pesquisa etnográfica tornou-se parte do design interdisciplinar e de comunidades de pesquisa de Trabalho Cooperativo Apoiado por Computador (CSCW, siglas em inglês) e Interação Humano-Computador (IHC). Nestes grupos, cientistas sociais, cientistas da computação e designers de sistemas compartilhavam conhecimento acerca do uso de tecnologias em práticas de trabalho. Os autores explicam que a teoria nestes campos focava-se principalmente em lugares de trabalho de Interação Humano-Computador e a etnografia funcionava como um método para coletar dados e obter *insights* a partir de experiências do ‘mundo real’ e das necessidades dos usuários.

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

entrevistas básicas nas lojas e entrevistas profundas em casa, e criação de narrativas fotográficas (WASSON, 2000).

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Por outro lado, as contribuições do design para a antropologia, segundo estes autores, são: a primeira é o papel chave da teoria e da interpretação cultural. Um ponto forte da antropologia é a teorização dos contextos de uso e interpretação do sentido cultural das coisas. O campo de DA integra a tradição da antropologia de teorizar e interpretar às tarefas do design, enfatizando no papel generativo da teoria no desenvolvimento de conceitos de design e examinando criticamente estruturas conceituais.

Segundo, a antropologia estuda o passado para entender o presente. Um desafio do campo de DA é ampliar esse horizonte temporal e ancorar imagens do futuro em construções confiáveis do passado, evitando o risco de desfuturização (Fry, 2011) que é inerente ao design, e de generalizar e essencializar valores modernos de inovação e mudança. Terceiro, a antropologia dota o campo de DA com sensibilidade única à orientação de valores de vários grupos afetados por projetos de design.

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

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

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

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

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

#### 2.1.4 A temporalidade no campo de DA

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

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

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

Para Tony Fry, filósofo do design e sustentabilidade, esta relação do design com o futuro é diferente (HUNT, 2011). Segundo ele, o design tem uma profunda habilidade para 'desfuturar'. Isso significa que ao mesmo tempo que o design prefigura os ambientes sociais, suprime múltiplas alternativas possíveis. Ou seja, o design ao mesmo tempo que cria,

destrói. Hunt (2011) explica que para Fry o design coloca em primeiro lugar as exigências do mercado e se esquece da sustentabilidade. Fry nos chama atenção para um pensamento radical das práticas e premissas do design.

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

Como tornar visíveis as diferentes possibilidades que temos para o futuro? Hunt (2011) coloca como exemplo o *Critical Design*, uma prática que reúne a análise social crítica e o design. Através da técnica de cenários, os projetos buscam mostrar como os ambientes construídos materiais e imateriais incitam novos comportamentos. Este tipo de cenários sociais fictícios foram iniciados pelos designers britânicos Anthony Dunne e Fiona Raby.

Inspirados em tecnologias sociais existentes, eles constroem cenários futuros que amplificam nossas ansiedades e revelam as apostas de nossos investimentos atuais. Este tipo de projetos, afirma Hunt, são mais especulativos que intervencionistas. Eles conjugam uma análise crítica do presente com projeções de possíveis futuros prototipados. Eles também, desaceleram o futuro e sua ‘desfuturização’ representando antecipadamente esses momentos futuros. Eles juntam, continua Hunt (2011), a acuidade analítica do olho dos etnógrafos com a visão materializante dos designers.

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

O emergente e um entendimento não-linear do tempo são elementos chaves em DA. Na introdução do livro *Design Anthropological Futures*, Kjærsgaard *et al* (2016) afirmam que os praticantes de DA tem pontos de partida não-lineares como a emergência, a constituição mútua entre passado, presente e futuro, a especulação de alternativas, e o engajamento crítico

do presente. Esta compreensão não-linear do tempo torna o presente incerto e implica que as coisas poderiam ser diferentes.

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

Para Kjærsgaard *et al* (2016), o futuro não é um lugar vazio esperando visões conectadas desde um presente incompleto. Também não é um destino pré-definido que podemos prever e chegar. Em vez de perceber o futuro como um tempo ou espaço separado, ou autores explicam que os praticantes de DA percebem o futuro como uma multiplicidade de ideias, críticas e potencialidades que estão inseridos nas narrativas, objetos e práticas da nossa vida cotidiana. Neste sentido, o futuro já está aqui como parte de um presente e passado se que desdobra continuamente.

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

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

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

contínuas. DA considera que a construção de futuros não acontece desde um lugar privilegiado, senão que é uma prática dispersa e circular.

O conceito de que a criação de futuros não é um território exclusivo de um grupo privilegiado é um dos argumentos de coletâneas anteriores. No livro *Design and anthropology (Anthropological Studies of Creativity and Perception)* editado por Wendy Gunn e Jared Donovan, Ingold (*apud* GUNN, DONOVAN, 2012) introduz o conceito de ‘usuário-comprodutor’ (em inglês *user-cum-producer*). Com ele, explicam os autores, o autor defende a ideia de que durante os processos de uso, as pessoas tornam-se praticantes habilidosos ou ‘*skilled practitioners*’. Ou seja, que os consumidores não são passivos, pelo contrário, na suas práticas há apropriação e habilidade. Com isto, o autor sugere que as práticas de conceber, projetar e fazer coisas deve permitir às pessoas desenvolver habilidades ao longo da sua vida.

Por outro lado, no centro de pesquisa SPIRE<sup>15</sup>, os editores deste livro trabalharam com parceiros externos (empresas e indústrias, o setor público e comunidades locais) sob uma abordagem que eles chamam de ‘inovação participativa’, na qual as pessoas se engajam em processos de inovação. Com esta abordagem, os pesquisadores estão interessados em justapor diferenças e em ‘*drawing things together*’. Eles explicam que, por um lado, trabalhar com a justaposição de diferentes conhecimentos e institucionais é uma maneira formal de trabalhar com contraste e gerar formas. Por outro lado, ‘*drawing things together*’, se refere ao trabalho de Pelle Ehn (2010) em relação a Latour e busca “desenvolver maneiras de aproximar os movimentos gestuais de projetar (*design*) e usar” (GUNN; DONOVAN, 2012, p.4).

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

---

<sup>15</sup>SPIRE - *Sønderborg Participatory Innovation Research Centre*. Centro de pesquisa que une diferentes pesquisadores de diferentes universidades e países, localizado na *University of Southern Denmark*. Os editores desta coletânea, Wendy Gunn e Jared Donovan, trabalharam no SPIRE como parte de uma equipe de pesquisa colaborativa envolvendo pesquisadores com formação em antropologia, design, engenharia, linguagem e comunicação, estudos de negócios e inovação.

A emergência destas possibilidades relacionadas às habilidades dos chamados usuários, segundo os autores, exige que os processos teóricos e de produtos tenham características de natureza generadora. Para eles, os praticantes habilidosos que se envolvem em processos de fazer, criam formas através do fluxo e de movimentos orientados para o futuro. Para Ingold, o fazer (ou *making*) é um processo de transformação, fluido e improvisatório. Os praticantes habilidosos ajustam seus movimentos em resposta às tarefas emergentes, isso implica trabalhar com a incerteza e aprender na medida que se avança, não antes de começar.

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

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

Os autores explicam que já que o presente inclui o passado e o futuro, os antropólogos têm que desenvolver formas de incluir a antecipação e criação de novas formas em seus relatos etnográficos e em sua teorização. Na coletânea *Design Anthropology: Theory and Practice*, Gatt e Ingold (2013) propõem uma possível maneira de conectar-se com o futuro das pessoas por meio da correspondência (ver capítulo 3). Segundo os autores, fazer design e intervir é um salto grande para a antropologia, porém, é um passo necessário face às transformações locais-globais contemporâneas (OTTO; SMITH, 2013).

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

Igualmente, para Kjærsgaard *et al* (2016), o futuro é plural, múltiplo e heterogêneo. Estas versões múltiplas do futuro se moldam por meio da incerteza, experimentação, colaboração e contestação em lugares específicos. Os praticantes de DA acreditam que a

inovação não nasce de locais privilegiados, senão do dia-a-dia. Eles percebem o tempo como uma constituição do passado, presente e futuro, não como uma linha na qual o progresso está na frente e o passado trás.

Por último, para Otto e Smith (2013), a antropologia se apoia no design para desenvolver etnografias intencionalmente intervencionistas e, assim, valorizar a questão da emergência na realidade social humana. A antropologia por meio do design que propõem Gatt e Ingold (2013) se conecta com o futuro das pessoas a partir da correspondência. Este tema será aprofundado no capítulo 3 desta tese.

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

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

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

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

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

- *Especulação intervencionista*. Segundo Kjærsgaard *et al* (2016), em DA a intervenção é uma maneira de fazer pesquisa. A intervenção é cada vez mais utilizada como método de pesquisa-ação, possibilitando o surgimento de novas formas de experiência,

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

- *Constituição colaborativa de questões*. Kjærsgaard *et al* (2016) afirmam que em DA a colaboração é um aspecto presente tanto no design como na antropologia. Os autores identificam que a colaboração e a participação entre diferentes *stakeholders* têm se tornado pontos de convergência nas duas áreas. Partindo de Gatt e Ingold (2013), Otto e Smith (2013) propõem que um possível novo critério de sucesso para o campo de DA poderia ser a capacidade dos seus praticantes de corresponder e colaborar com as pessoas como co-criadores de futuros desejáveis (KJÆRSGAARD *et al*, 2016).

- *Coisas engajadoras*. Um ponto em comum da convergência do design e da antropologia é o engajamento com coisas em seus encontros sociais e colaborativos. Na antropologia, o recente giro material tem dado ênfase à agência dos objetos, às *affordances* dos materiais, e à interação entre humanos e não-humanos. O resultado é um elevado interesse nas ‘coisas’ e na criação de coisas como objetos de, e para, a pesquisa antropológica. No design e na pesquisa em design, por exemplo, Binder *et al* (2011) propuseram que as colaborações em design devem ser tratadas como assembléias sócio-materiais de humanos e não-humanos. Eles sugeriram o conceito de ‘*design things*’ para capturar o que é realizado em design, pois essas assembleias se formam e evoluem como uma reunião em torno de questões de interesse.

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

O que se destaca nos quatro temas, afirmam Kjærsgaard *et al* (2016), é uma curiosidade renovada sobre nossos modos de viver como incertos, construídos e transformáveis. Juntos, os temas mostram como diferentes experimentos podem abrir espaços para percepção e mudança social. Eles demonstram como o futuro faz parte das práticas cotidianas, emergentes, colaborativas e políticas de modelar e definir possibilidades.

Com a apresentação da estrutura do livro, vemos como o DA está orientado à transformação social e aborda o que pode ser possível e as complexidades dos futuros

emergentes. DA utiliza metodologias inventivas e intervencionistas como uma maneira de fazer pesquisa. DA é uma prática de colaboração entre diferentes *stakeholders* ou atores e percebe as 'coisas' como ferramentas para colaborar, explorar e experimentar e, também, como objetos de pesquisa.

## **2.2 Design Anthropological Innovation Model (DAIM)**

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

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

Para Halse (2010), a inovação não emerge da identificação de necessidades latentes ou de traduzir observações feitas aos usuários em *insights* acionáveis. Estas presunções emergem de uma tradição racionalista e realista do design do século passado. Racionalista, segundo o autor, porque se assume que uma vez que se tenha coletado informações suficientes sobre os usuários, irá-se inventar a melhor solução. Realista, porque se assume que as necessidades dos usuários estão em algum lugar lá fora esperando a ser descobertas por antropólogos inteligentes, com acesso privilegiado ao mundo dos usuários.

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

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

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

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

Além disso, Halse (2010) argumenta que compreender o real e inventar o visionário são momentos intrinsecamente ligados. Para ele é contraproducente organizá-los como processos sequenciais: primeiro compreender e depois criar. Ele explica que o processo de design ajuda a encenar aquilo que se quer criar e propõe pensar a exploração/pesquisa inicial do processo como ensaios de uma peça de teatro antes de ser apresentada ao público: novos vestidos são experimentados, alguns diálogos se desenvolvem através da improvisação, o cenário está parcialmente pronto, etc. Halse (2010) considera que há um grande potencial quando nos perguntamos: "E se?" (ou '*What if?*'). Nestes ensaios, os participantes se perguntam: '*o que aconteceria se fizermos assim?*'.

Por outro lado, o autor manifesta que a inovação é um processo aberto. É importante reconhecer que a inovação, as descobertas e a aprendizagem acontecem em processos indefinidos. Como designers, não devemos fingir que sabemos o que vai acontecer, devemos reconhecer que dependemos de uma série de competências espalhadas nas organizações e nas pessoas com as quais estamos trabalhando. Os processos de design e inovação, segundo o autor, precisam de mais insegurança e instabilidade. A ideia do projeto DAIM de 'ensaiar o

futuro' consiste em desafiar a ideia de que no final do processo de design se ensaia o novo artefato. Eles propõem que esses ensaios sejam feitos a partir das primeiras etapas de exploração e que o foco do processo esteja direcionado para o encontro entre a vida vivida e o artefato.

### 2.2.1 Princípios e estratégias

Os seis princípios do DAIM são:

1. Você não pode trabalhar sozinho. Mobilize e envolva todos os *stakeholders*, tanto para explorar o que é bem conhecido como para esboçar o que é novo.
2. Esqueça enviar antropólogos para o campo para coletar dados. Esqueça as idéias autônomas e inventores individuais. A inovação pode surgir quando criamos novas conexões nas redes de pessoas e coisas e damos suporte à continuidade de um novo dia-a-dia.
3. Impulsione a inovação como uma cadeia de eventos coletivos. Eventos freqüentes no projeto podem expor diferenças, permitir novas conexões e fornecer estabilização de um processo aberto e inseguro.
4. Imagine intervenções de design que prototipem um modo de vida melhor. Através de experimentos iniciais e contínuos com esboços e protótipos, forma, função e prática humana relevante podem evoluir simultaneamente.
5. Insista em que os processos de inovação sejam abertos. Somente reconhecendo que a inovação nos começos difusos exige descoberta e aprendizado imprevisível, a verdadeira inovação pode ser realizada.

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

1. A primeira estratégia é chamada de 'investigação exploratória' (ou *exploratory inquiry*). Eles explicam que é exploratória porque não há uma hipótese a ser testada, nem categorias a serem aplicadas no mundo. É investigação, porque é algo mais e algo menos do que a típica coleta e análise de dados. Algo menos, porque não busca fatos comprováveis, e algo mais, porque se preocupa com sua intenção e propósito: por que, para quem e para que a compreensão está direcionada?
2. A segunda estratégia é chamada de 'participação constante' (ou *sustained participation*). Eles argumentam que uma equipe de design não tem todas as respostas. Para

eles, o diálogo constante entre o cliente e a rede de *stakeholders* é necessário para dar direção ao projeto.

3. A terceira estratégia é chamada de 'prototipagem generativa' (ou *generative prototyping*). Ela é diferente da prototipagem avaliativa, pois toma os problemas e suas soluções como elementos base para realizar ciclos iterativos contínuos. Não consiste em testar uma ideia, ela se mantém aberta para a intenção da investigação e a forma em que se engajam os *stakeholders*.

### 2.3 Design Participativo / Codesign<sup>16</sup>

O Design Participativo (DP) é um campo sólido na área do design, com uma tradição arraigada e pesquisadores comprometidos com sua exploração e desenvolvimento. A seguir, trataremos sobre sua história, características, movimentos que o tem inspirado e ferramentas, técnicas e atividades que seus praticantes usam para desenvolver produtos, serviços ou ambientes com não-designers.

#### 2.3.1 Raízes do Design Participativo

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

Kensing e Greenbaum (2013) afirmam que o DP surgiu a partir de três raízes principais: (1) *Economia política, movimentos de trabalhadores e direitos nas lutas entre trabalhadores e administração/capital*. Alguns projetos como UTOPIA (1981-1984), buscavam confrontar regras de administração/gestão com o envolvimento de trabalhadores

---

<sup>16</sup>Codesign para alguns autores é considerada outra palavra para Design Participativo (DP) (AGGER ERIKSEN, 2012). Muitas publicações simplesmente mudam de um termo para outro sem necessidade de fazer esclarecimentos. É válido apontar que, neste trabalho, considero o DP e o Codesign termos equivalentes.

criativos. Estes movimentos foram inspirados pelo livro *Labor and Monopoly Capital* (1974) de Braverman's que mostrava como a gestão nas empresas, em um suposto benefício dos acionistas, obtiam mais trabalho dos operários através do processo de “des-habilitação”/“desqualificação” ou “*de-skilling*”. Este processo removia o conhecimento qualificado dos operários e introduzia tecnologias que não precisavam operários qualificados.

(2) *Democracia, a crença no direito das pessoas se expressarem em governos e comunidades, e sua extensão no local de trabalho e no design da tecnologia.* O trabalho de John Dewey, apesar de ser diretamente aplicado à área de educação, também tem sido inspirador para o DP porque incentiva o engajamento ativo na criação e preservação de práticas democráticas. As propostas de Dewey vão além da ideia de envolver usuários nos processos de design ou do design centrado no usuário. Seu trabalho não ajuda as pessoas a obter e reter conhecimento. Pelo contrário, o seu trabalho usa esse conhecimento para atingir objetivos mais amplos e fundamentais como a liberdade e direitos democráticos.

(3) *Feminismo, os movimentos das mulheres fazendo perguntas e iniciando mudanças através de ações diretas.* O feminismo é o terceiro aspecto que deu base a ações participativas. Para Kensing e Greenbaum (2013), nos anos 1960, mulheres de todo mundo desenvolveram práticas *grass-roots* para ganhar voz e controle sobre suas próprias vidas. Em 1970 e nos anos 1980, essas ações foram apoiadas por uma rica literatura que deu visibilidade a esses pensamentos e ações. Na ciência, por exemplo, Evelyn Fox Keller (1985), se perguntou porque a ‘objetividade’ e o ‘julgamento impessoal’ eram a base para o que era considerado como boa ciência. E, por extensão, em alguns projetos, como o projeto de pesquisa *Florence*, as enfermeiras se perguntavam porque os sistemas de computadores desenvolvidos para elas eram projetados sem as suas experiências e o seu conhecimento pessoal.

### 2.3.2 O Design Participativo como um campo do design

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

Um processo de investigar, compreender, refletir, estabelecer, desenvolver e apoiar a aprendizagem mútua entre múltiplos participantes na "reflexão-em-ação" coletiva. Os participantes normalmente assumem as duas funções principais de usuários e designers, onde os designers se esforçam para aprender as realidades da situação dos usuários, enquanto os usuários empenham-se em articular seus objetivos desejados e

aprender meios tecnológicos apropriados para obtê-los (ROBERTSON E SIMONSEN, 2013, p. 02, tradução nossa)<sup>17</sup>

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

Segundo Mette Agger Eriksen (2012), há duas maneiras diferentes de envolver *stakeholders* em um projeto de design. Eles podem ser convidados a testar e experimentar as propostas feitas pela equipe principal ou eles podem envolvidos como *codesigners* participando no desenvolvimento e exploração de futuros possíveis. Agger Eriksen (2012) afirma que a primeira abordagem ainda é predominante nas empresas de consultoria em design na Escandinávia. A pesquisadora faz um paralelo entre o Design Industrial como é conhecido tradicionalmente e o Codesign. O design industrial é usualmente caracterizado por ser uma prática que desenvolve produtos e serviços para o mercado, para produtores e usuários. Os produtos do design industrial são bem estruturados, com argumentos ergonômicos e semânticos fortes e desenvolvidos com abordagens centradas no usuário. Apesar deste foco nos usuários, o design industrial ainda pode ser considerado uma prática que nasce de um *briefing*, e desenvolve produtos ou serviços *para* usuários e produtores. Ao contrário, explica Mette Agger Eriksen (2012), o prefixo ‘co’, antes da palavra design, cria uma grande diferença, fazendo com que a prática do design não seja praticada para outros, senão *com* outros.

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

---

<sup>17</sup> A process of investigating, understanding, reflecting upon, establishing, developing and supporting mutual learning between multiple participants in collective ‘reflection-in-action’. The participants typically undertake the two principal roles of users and designers where the designers strive to learn the realities of the users’ situation while the users strive to articulate their desired aims and learn appropriate technological means to obtain them.

último, Sanders (2013) comenta que o PD é praticado entre as (4) empresas e as pessoas que a empresa atende, e que esta é uma aplicação que tem crescido muito rapidamente.

Para Bannon e Ehn (2013), o DP se preocupa no “como” da prática do design. Por exemplo, as necessidades de prover meios para que as pessoas possam se engajar, a necessidade de respeito às diferentes vozes, o engajamento para além dos modos técnicos ou verbais, a preocupação com improvisação e avaliação contínua através de processos de design etc.

Apesar desta preocupação com o “como”, para Robertson e Simonsen (2013) o DP não é definido por fórmulas, regras e definições escritas, mas pelo compromisso aos princípios fundamentais de participação em design. Os autores afirmam que o DP reúne esforços para investigar, entender, suportar e praticar o que pode ser chamado de “participação genuína”. Este termo se refere “à transcendência fundamental dos usuários de ser meros informantes a ser legítimos e reconhecidos participantes no processo de design” (ROBERTSON; SIMONSEN, 2013, p. 5). Por exemplo, os autores ressaltam que este papel é estabelecido quando os usuários não são só entrevistados acerca de seu ponto de vista sobre um determinado tema, senão que são convidados a discutir e refletir coletivamente com ferramentas que possibilitem a construção coletiva.

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

Segundo Bannon e Ehn (2013), a introdução de *mockups* e protótipos em processos de DP mostra como, no pensamento dos seus pioneiros, estavam implícitas algumas considerações estéticas e ideológicas da Bauhaus. Por exemplo, nos anos 1980, no projeto UTOPIA<sup>18</sup>, os ideais modernistas eram evidentes. Bannon e Ehn (2013) explicam que o projeto reunia cientistas da computação, cientistas sociais, designers industriais, designers gráficos, trabalhando juntamente com gráficos e seus sindicatos no desenvolvimento de

---

<sup>18</sup>UTOPIA (1981-4) é um projeto bastante recorrente na literatura sobre DP. Este projeto foi realizado por pesquisadores da área de informática e as ciências sociais no *Swedish Center for Working Life*, o *The Royal Institute of Technology* (Suécia) e a *Aarhus University* (Dinamarca). O projeto colaborou com um fornecedor Liber/TIPS e um jornal sueco e dinamarquês. Ele se focou em questões tipográfica como paginação e processamento de imagem na indústria dos jornais. Os objetivos do projeto foram desenvolver tecnologia para trabalhadores gráficos que contribuiu para produtos de papel-jornal de alta qualidade, trabalho qualificado e uma organização democrática do trabalho (KENSING; GREENBAUM, 2013)

ferramentas para um trabalho qualificado. Neste projeto, os *mockups* e protótipos introduzidos pelos designers industriais para “fazer design por meio do fazer” (*design-by-doing*) ou “fazer design por meio do jogo” (*design-by-playing*) estendiam a ideia de *workshop* da Bauhaus, para também incluir aos usuários futuros das ferramentas que estavam projetando.

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

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

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

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

a sociedade civil. Estes objetivos emancipatórios são compartilhados com a arquitetura e o planejamento urbano.

Por fim, é válido ressaltar que o DP tem se inspirado em abordagens que criticam a postura de práticas racionalistas. Robertson e Simonsen (2013) esclarecem que DP sempre tem dado primazia à ação humana e ao direito das pessoas de participar em dar forma ao seu futuro. Em relação à crítica ao racionalismo, Kensing e Greenbaum (2013) identificam que desde seus inícios o PD se propôs a quebrar com o dualismo cartesiano inerente no trabalho tradicional de desenvolvimento de computadores. Em relação a isso, citam ao pesquisador Pelle Ehn: “O cientista cartesiano prototípico ou designer de sistemas é um observador. Ele não participa do mundo que está estudando, mas vai para casa para encontrar a verdade sobre isso por dedução dos fatos objetivos que ele reuniu” (EHN, 1988 *apud* KENSING e GREENBAUM, 2013, p. 31). Ao invés disso, nas práticas do DP, os seus participantes escapam do dualismo cartesiano colocando mãos na massa e aproximando-se do problema, em vez de se distanciar. É isso o que os autores querem dizer com não separar a mente do corpo.

### 2.3.3 Movimentos inspiradores para o Design Participativo

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

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

Ambos, Schön e Simon, reconhecem a complexidade e desorganização dos problemas em design, ou melhor, das complexas situações em design. Porém, os autores identificam que, enquanto Simon sugere formas de transformar e reduzir essa desorganização a um espaço estável onde os sistemas de pensamento, a lógica e as matemáticas possam ser aplicadas, Schön sugere que prestemos atenção aos modos com que os profissionais lidam com a desorganização e complexidade, reconhecendo que um estado estável é uma fantasia. Bannon

e Ehn (2013) manifestam que os conceitos de reflexão-na-ação e conversações-com-o-material-da-situação tem se tornado chaves para os processos de design participativo.

• *Etnografia e a emergência de Design Anthropology*. Bannon e Ehn (2013) explicam que, ao início do DP, seus praticantes estavam preocupados com conhecer as condições de trabalho e práticas em setores particulares como um prelúdio à intervenção. Foi assim que eles foram se abrindo paulatinamente aos estudos etnográficos, de tradição da antropologia e da sociologia, que proporcionavam uma análise detalhada das práticas laborais e as interpretava dentro de um marco que articulava as práticas de todos os membros.

Bannon e Ehn (2013) afirmam que, em anos recentes, a confluência de designers e antropólogos trabalhando juntos tem conduzido à emergência de um campo chamado de “*design anthropology*”. Baseados em Halse (2008), os autores explicam que os praticantes desta área pretendem ir para além da etnografia que informa o design, e fazer design diretamente, em e através da configuração social da vida cotidiana (ver subcapítulo 2.1).

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

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

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

Igualmente, Bannon e Ehn (2013) afirmam que o designer e pesquisador italiano Ezio Manzini tem espalhado referências de práticas em que novas ideias surgem de atores que estão envolvidos no problema a ser abordado. Para Jégou e Manzini (2008 *apud* BANNON; EHN, 2013), o papel dos designers é inicialmente apoiar o desenvolvimento de novos conceitos e depois, fazê-los alcançáveis de maneira que eles possam resultar em empreendimentos sociais.

### 2.3.4 Ferramentas e técnicas do Design Participativo

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

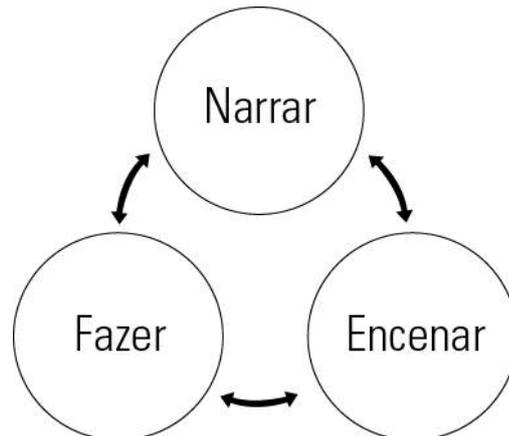
Brandt, Binder e Sanders (2013) propõem uma maneira de estruturar estas ferramentas, partindo das suas diferenças nas formas de fazer, narrar e encenar (*making, telling and enacting*). Eles advertem que as técnicas e ferramentas do DP que eles apresentam quando tratam deste tema não tem que ser rigorosamente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

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

Para Brandt, Binder e Sanders (2013), a prática do DP implica a combinação destas três categorias. Cada uma delas incentiva as outras. A figura 46 mostra como estas ações estão conectadas e indica que as iterações do processo de design podem ser realizadas dando voltas em qualquer sentido ao redor do círculo. Isto quer dizer, como explica Sanders (2013), que o

processo de design participativo pode começar em qualquer ponto do círculo: fazendo coisas, contando histórias ou encenando experiências. Partindo de qualquer ponto, pode-se continuar em qualquer direção. Este processo poder ser feito várias vezes.

Figura 46 - Estrutura para praticar design participativo



Fonte: Realizado pela autora a partir de SANDERS, 2013

#### 2.3.4.1 Ferramentas para fazer

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

As técnicas de prototipagem participativa (Figura 47) se caracterizam por estabelecer uma linguagem compartilhada e concreta entre os participantes. Usualmente, estes protótipos estão feitos de materiais básicos como papel, madeira, argila, cordas, plástico etc. (BRANDT; BINDER; SANDERS, 2013).

Figura 47 - Exemplo de Prototipagem participativa em processos de DP



Kit de ferramentas com casas de bonecas usados por profissionais do sector da saúde para explorar novas formas de quartos de hospitais. Fonte: BRANDT; BINDER; SANDERS, 2013.

De acordo com Brandt, Binder e Sanders (2013), as *cultural probes* (Figura 48) tem sido uma grande influência em processos de DP. Estes artefactos foram originalmente criados por William Gaver (1999) para coletar dados, expor os objetivos dos pesquisadores e incitar respostas dos informantes. Segundo estes autores, transformando questionários em instrumentos delicadamente projetados, Gaver (1999) e seu grupo abriu um novo campo para o intercâmbio e o diálogo.

Figura 48 - Exemplo de Cultural Probes



(a)

(b)

Legendas: (a) Pacote com *cultural probes* -mapas, cartão postal, máquina fotográfica, e outros materiais- que foram projetados para provocar respostas inspiradoras em pessoas idosas de diferentes comunidades. (b) Câmera descartável inclusa no pacote. Na parte de trás da câmeras estavam listadas umas fotografias que foram solicitadas ao grupo. Por exemplo: a casa, a roupa que vestiu hoje, a pessoa que viu hoje, uma coisa agradável, etc. Fonte: GAVER et al, 1999.

As ferramentas generativas (Figura 49), surgiram de observar a designers industriais e gráficos se comunicando entre eles com componentes volumétricos, fotografias ou imagens.

Estas observações conduziram à criação de conjuntos de componentes 2D e 3D “que os não-designers pudessem usar para expressar seus sentimentos, ideias e sonhos acerca de futuros cenários de uso” (BRANDT; BINDER; SANDERS, 2013, p. 159). Segundo estes autores, as ferramentas generativas emergem da interseção de práticas de design, psicologia aplicada e teoria psicolinguística. Da psicologia, as ferramentas generativas, se inspiram nas ‘técnicas projetivas’. Para os autores, assim como este tipo de técnica, um bom conjunto de ferramentas generativas provoca ambiguidade entre os não-designers, de maneira que eles possam expressar sentimentos ou pensamentos que seriam melhor expressos de forma oral. Da teoria da gramática generativa transformativa de Chomsky surge outra característica das ferramentas generativas. A gramática generativa dá a possibilidade de criar um conjunto infinito de declarações (ou *statements*) a partir de um grupo finito de componentes. Para os autores, um bom conjunto de ferramentas generativas fornece um grupo limitado de componentes que, combinando-os, podem dar lugar a uma infinita variedade de expressões acerca de futuras formas de vida.

Figura 49 - Exemplo de Ferramentas generativas



(a) (b)  
 Legenda: (a) A colagem de fotos pode auxiliar aos não-designers na expressão dos seus desejos para cenários futuros. (b) Pequenos componentes com velcro que possibilitam explorações imaginativas e materialização de futuros cenários de uso. Fonte: BRANDT; BINDER; SANDERS, 2013.

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

Igualmente, a empresa LEGO criou o *LEGO serious play*, que oferece um *kit* de ferramentas generativas para modelar negócios (BRANDT; BINDER; SANDERS, 2013).

Sanders (2013) resume em uma tabela as ferramentas técnicas e métodos que podem ser utilizadas para a criação conjunta com não-designers em processos de design participativo (Figura 50).

Figura 50 - Exemplos de ferramentas para a criação conjunta com não-designers

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

Fonte: Elaborado pela autora a partir de Sanders, 2013

#### 2.3.4.2 Ferramentas para narrar

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

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

não só a pensar nas situações atuais, mas também a criticar essas situações a imaginar cenários e ações para o futuro.

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

Sanders (2013) explica que narrar é uma descrição verbal de futuros cenários de uso ou futuros artefatos. Para muitas pessoas este pode ser um desafio. A autora expõe algumas ferramentas que têm sido utilizadas por designers para incentivar o diálogo com os futuros usuários. Entre elas há: *storyboarding*, diários, auto-observação, criação de filmes, linhas do tempo e mapas, cartas, etc. A figura apresenta uma síntese destas ferramentas e seus possíveis usos.

Figura 51 - Exemplos de ferramentas para incitar o diálogo

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

Fonte: Elaborado pela autora a partir de Sanders, 2013.

### 2.3.4.3 Ferramentas para encenar

As ferramentas ou atividades para encenar, de acordo com Brandt, Binder e Sanders (2013), se referem àquelas em que os participantes imaginam e encenam futuros possíveis, experimentando as coisas por meio do corpo, em locais parecidos ou locais finais onde a atividade futura vai ser realizada. Esta representação pode ser feita a partir de um roteiro ou baseada em experimentação e improvisação. Desta maneira, os participantes podem apresentar ideias por meio da corporificação, ou evocar ideias por meio da improvisação (Figura 52).

Muitos praticantes do DP tem usado técnicas do teatro para conduzir processos participativos. Por exemplo, Ehn e Kyng (1991) e Ehn e Sjögren (1991) se inspiraram informalmente na técnica ‘*Forum Theatre*’ ou teatro tribuna. Esta técnica consiste em que os atores apresentam um esquete<sup>19</sup>, na qual o público é convidado a fazer mudanças. Partindo destas mudanças, os atores improvisam. Assim, o público tem o papel de diretor ou autor. Brandt e Grunnet (2000), usaram uma técnica parecida, conhecida como a técnica das imagens congeladas. Estas imagens são feitas de repente parando aos atores no meio da ação.

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

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

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

---

<sup>19</sup> Significado de esquete: no teatro, rádio e televisão, designa peça de curta duração e poucos atores (DICIONÁRIO MICHAELIS, 2018).

Figura 52 - Exemplo de ferramentas para encenar



Legendas: No projeto *'Senior Interaction'* o grupo que estava conduzindo a oficina encenou diferentes cenários usando a técnica *'Forum Theatre'* ou teatro tribuna. Os stakeholders presentes tiveram papéis de espectadores e diretores sugerindo mudanças na peça. As sugestões foram encenadas (a) e documentadas e coladas na parede (b). Fonte: BRANDT et al, 2012.

Sanders (2013) define a encenação em processos de DP como o uso do corpo no ambiente para expressar ideias sobre experiências futuras. Ela enumera algumas como: jogos de tabuleiro, modelos em escala real, improvisação, *role-playing*, *bodystorming* etc. A figura 53 mostra uma compilação destas técnicas e ferramentas.

Figura 53 - Exemplos de ferramentas para encenação em processos de design participativo.

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

Fonte: Elaborado pela autora a partir de Sanders, 2013

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

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

- *O momento em que serão usadas no processo de desenvolvimento de design.* A natureza da história, dos objetos e da encenação mudam no processo. Sonhos, visões e experiências são mais comuns nas primeiras etapas do processo. As narrativas, cenários e feitas posteriormente provavelmente são mais parecidos como os objetos, serviços e ambientes que estão sendo projetados.

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

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

- *A materialidade.* Eles podem ser feitas de materiais simples, porém a autora adverte que o truque está em fornecer uma variedade de componentes que sejam abertos a interpretações variadas e combinações únicos, mas não tão variadas que seja constrangedor ou confuso para os participantes.

- *A forma em as pessoas se reúnem para o seu uso.* Em algumas ocasiões as pessoas são convidadas para fazer algo por si mesmas e em outras para fazer parte de um esforço colectivo. A primeira opção é preferível quando querem ser exploradas experiências pessoais, por exemplo, ou sentimentos e memórias. A segunda opção pode ser eficaz quando se exploram experiências futuras que serão compartilhadas. Em qualquer das duas abordagens, os resultados serão compartilhados com outras pessoas.

- *A escala.* A escala das ferramentas varia o processo será desenvolvido com um grupo ou com um indivíduo. Além disso, também depende dos componente tridimensionais a serem

usados. Componentes em escala real são ideais para fazer a situação mais real e provocar encenações mais naturais.

- *O propósito.* As ferramentas generativas podem ser classificadas em duas categorias: cognitivas e emocionais. As cognitivas permitem a expressão do entendimento de coisas e eventos. As emocionais permitem lembrar e expressar pensamentos, sentimentos e aspirações para o futuro.

A partir deste panorama do design participativo, percebemos que é um campo do design constituído, com uma tradição forte e com pesquisadores comprometidos com sua exploração e desenvolvimento. Além disso, vemos como o campo se fundamenta em outros movimentos e é uma janela para perceber processos de participação que estão acontecendo no mundo inteiro. No PD são importantes tanto o design como a participação. O design, porque a partir de oficinas, ferramentas e protótipos, os participantes refletem e constroem conjuntamente em processos de ‘fazer design por meio do fazer’ (*design by doing*), sem cair em perspectivas dualistas que separam a mente do corpo. A participação, porque há um compromisso ético e democrático de envolver os chamados usuários em processos que dão forma ao seu futuro. O DP, como dito anteriormente, começou com o desenvolvimento de tecnologias, mas esse campo tem se expandido a múltiplas áreas, entre elas o trabalho com comunidades. A seguir apresentamos os conceitos de design político, democracia, agonismo e design ativismo a partir de diferentes autores da área do design.

#### **2.4 Design e Democracia: o político, agonismo e ativismo no design**

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

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

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

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

Esta diferença entre política e o político pode ser traduzida à prática e estudo do design. Para DiSalvo (2010), o design para a política apoia e melhora os mecanismos e processos de governança através do design, por exemplo, incrementa a participação de votantes, faz o governo mais transparente e eficiente, aumenta a eficácia dos processos de votação, etc. De outro modo, o design político trabalha para criar espaços de agonismo. Isto significa, principalmente, criar espaços para confrontar e revelar relações de poder. O design político identifica novos termos e temas para contestação e novas trajetórias de ação. Na maioria dos casos, segundo o autor, estes temas estão em contraposição ao design para a política.

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

O design político pode ser percebido, de acordo com DiSalvo (2010), como um tipo de investigação, uma prática que ajuda a formular novas perguntas sobre nossa condição social e política. Como exemplo do design político e *Adversarial Design* (2012), o autor traz à tona o projeto *Million Dollar Blocks* (Quadras de milhões de dólares) desenvolvido por Laura Kurgan no Laboratório de Design de Informação Espacial (ou *Spatial Information Design Lab*) na Universidade Columbia. Em vez de se perguntar onde acontecem os crimes, o projeto começou com a pergunta “de onde provém a população carcerária?”. O principal produto do projeto é uma série de mapas (Figura 54) que visibilizam a localização das residências de pessoas que estão em prisão em quatro cidades dos Estados Unidos: Phoenix, Wichita, New Orleans e Nova York. O título do projeto faz referência ao fato de que há conjuntos de quadras em que o governo gasta mais de 1 milhão de dólares anualmente para manter seus residentes na cadeia.

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

O espaço para contestação, ou espaço agonístico, pré-requisito para a democracia, também tem sido explorado em processos de design participativo. Como dito anteriormente, o design participativo surgiu nos anos 1970, na Escandinávia, com a preocupação de fomentar a democracia em lugares de trabalho. Atualmente, o design participativo não está engajado só nos lugares de trabalho, mas, também, na esfera pública e na vida cotidiana (Björgvinsson *et al*, 2010). Isto implica em uma reorientação, não só dos lugares onde se pratica o design participativo, mas em uma mudança de foco da chamada ‘democracia no trabalho’ a uma ‘inovação democrática’.

Figura 54 - Mapa do bairro de Brooklyn (NY) mostrando a localização das residências da população carcerária.



Fonte: Website do projeto *Million Dollar Blocks*

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

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

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

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

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

Os *Malmo Living Labs*, iniciativa que os autores trazem como exemplo, podem ser percebidos como espaços públicos agonísticos que democratizam a inovação. Os *Malmo Living Labs* são ambientes de inovação aberta “onde novas constelações, questões e ideias evoluem a partir de colaborações *bottom-up* a longo prazo com diversos *stakeholders*” (BJÖRGVINSSON *et al*, 2010, p. 43). Esta iniciativa tem existido desde 2007 e com ela mais

de 30 experimentos tem se realizado junto com 300 participantes e 18 organizações e empresas na cidade de Malmö (Suécia). O seu objetivo é criar relações a longo prazo, permitir que os participantes tornem-se co-criadores e que o que está sendo desenvolvido com eles faça parte da suas vidas cotidianas.

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

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

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

Para o autor, desde o ponto de vista político, o ativismo se manifesta como um boicote, greve, protesto, manifestação ou alguma outra forma de resistência política. No design ativismo, um ato ativista não toma forma de um protesto político, mas é uma forma de resistência, que surge por meio do design, intervindo na vida das pessoas. Markussen (2011)

tem encontrado um ponto cego na literatura sobre design ativismo “que tem bloqueado nossa visão de como o design ativismo funciona como uma prática estética e não só como uma prática sóciopolítica” (MARKUSSEN, 2011, p. 2).

Aproximando-se da filosofia de Jacques Rancière, o autor percebe o design ativismo como uma prática estética disruptiva, ou seja, “o seu efeito estético reside simplesmente em romper e perturbar a evidência com que um sistema de poder geralmente distribui formas de fazer, determina quem tem o direito de falar, quem deve ouvir, o que é considerado apropriado e o que não é” (Knutz et al, 2014). Para Markussen (2011), o design ativismo urbano (ou *urban design activism*) trata de introduzir

objetos materiais e artefatos heterogêneos no campo urbano da percepção. Em sua intervenção direta no espaço urbano, eles convidam ao engajamento ativo, interação ou simplesmente oferecem novas maneiras de habitar o espaço urbano. Ao fazê-lo, o design ativismo altera as condições para a experiência urbana (MARKUSSEN, 2011, p. 4).

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

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

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

Por outro lado, o dissenso suspende a normalidade da ordem social e incita certo impropério. Para Markussen (2011), o dissenso é um efeito de uma atividade estética, não só política. O dissenso político se manifesta como a luta entre dois ou mais grupos. O seu

objetivo se centra em reordenar as relações de poder entre esses grupos. Em contraste, o dissenso estético não pretende atingir grandes utopias através de atos violentos. Ele cria perturbações não-violentas da auto-evidência dos sistemas de poder que controlam e restringem nosso comportamento e interação cotidiana.

Analisando o trabalho de DiSalvo (2010), Markussen (2011) afirma que há um problema na sua abordagem: ela dá ênfase só às condições políticas de um artefato, ou seja, às possibilidades de contestação para aqueles no poder. Segundo o autor, DiSalvo (2010) não trata sobre como os artefatos ativistas interferem diretamente na vida das pessoas. É isso o que Markussen (2011) propõe através da partilha do sensível de Rancière (2005).

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

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

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

No projeto Ecobox, o aaa convidou os moradores de *La Chapelle* a planejar e construir jardins como uma tática para intervir em terrenos baldios. Esta área da cidade se caracteriza por problemas como dependência de drogas, desemprego e falta de infraestrutura cultural. Com o projeto Ecobox foram construídos jardins e áreas de interação social feitos de materiais recicláveis. Ao redor deles, foi construída uma parede com uma série de olhos mágicos que determinavam as condições de como as pessoas de fora olhavam para o que

estava acontecendo dentro. Esta parede, segundo Markussen (2011), contestava os regimes visuais dominantes no espaço público, sugerindo uma reordenação das relações de poder entre diferentes grupos nas sociedade. Usualmente, os moradores deste bairro são perseguidos visualmente pelos policiais e as câmeras de segurança, por ser considerados imigrantes ilegais. Porém, o projeto Ecobox, explica Markussen (2011), virou essa relação de poder, dando aos moradores o controle em relação a quem olha.

Figura 55 - Projeto Ecobox desenvolvido por *Atelier d'architecture autogérée* (aaa) em Paris



Fonte: Atelier d'Architecture Autogérée (AAA)

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

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

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

Por último, Markussen (2011), partindo da obra de Rancière, nos convida a considerar a estética disruptiva do ativismo por meio de práticas de design não-violentas, que coloquem em evidência e desequilibrem as estruturas de poder e o lugar e o comportamento que os cidadãos normalmente deveriam seguir. Ele propõe a introdução de artefatos heterogêneos no espaço urbano que fomentem o engajamento ativo e novas formas de habitar esse espaço. Diferentemente dos dois primeiros autores, Markussen (2011) propõe contemplar a perspectiva estética do design ativismo, que nos ajuda a compreender as particularidades das intervenções políticas em design.

### 3. A PRÁTICA DO DESIGN RELACIONADA À ALGUMAS PERSPECTIVAS ANTROPOLÓGICAS

Neste capítulo, exponho as teorias de Arturo Escobar, Tim Ingold e Hirokazu Miyazaki, antropólogos que foram fundamentais para analisar *a posteriori* meu trabalho e experiência com o Coletivo Santa Sem Violência. Estes antropólogos me deram as bases para pensar um design mais alinhado às esperanças e preocupações da comunidade com a qual trabalhei em Santa Teresa. Os principais temas abordados por cada um dos antropólogos em suas obras: autonomia, correspondência e esperança são explorados nas seções que compõem este capítulo. Escobar propõe um design autônomo, em busca de escapar dos preceitos da modernidade, baseando-se em pensamentos e práticas de comunidades indígenas latino-americanas. Ingold expõe o conceito de correspondência para praticar e experimentar uma antropologia em tempo real. Miyazaki explora como a esperança pode ser percebida como uma perspectiva prospectiva para a antropologia aplicada à construção de relatos etnográficos. A seguir, apresento em detalhe cada um destes pensamentos.

#### 3.1 Design e Autonomia

Arturo Escobar é um destacado antropólogo colombiano, professor da Universidade da Carolina do Norte, em Chapel Hill, Estados Unidos. Entre seus interesses de pesquisa se destacam a ecologia política, a antropologia do desenvolvimento e movimentos sociais na América Latina. Nos últimos 25 anos, tem colaborado com organizações afro-colombianas no Pacífico e no Estado do Norte do Cauca, Colômbia (ESCOBAR, 2016). Escobar está preocupado com os pressupostos da modernidade e em como o design tem surgido a partir deles. Neste trabalho, Escobar tem sido fundamental para perceber o design por uma ótica latino-americana e tecer nossas aprendizagens desde uma base decolonial. A seguir, faço uma resenha das teorias do autor.

##### 3.1.1 Design e Autonomia

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

(ESCOBAR, 2016, p. 25). Apesar dos contextos sociais dos dois pensadores serem diferentes, segundo Escobar (2016), ainda há continuidades. A seu ver, assim como Papanek muitos designers contemporâneos têm levado a sério a responsabilidade social do design, embora nem sempre com o empenho requerido. Para ele, o seu livro *Diseño y autonomía* é parte desse compromisso.

No livro, Arturo Escobar (2016) esboça o conceito de design ontológico partindo da identificação da associação do design à tradição racionalista e à epistemologia cartesiana. O design ontológico surge da ideia de que ao desenvolver ferramentas ou objetos estamos criando formas de ser. Ele apresenta este design "como um meio para pensar e contribuir à transição da hegemonia moderna de um mundo só, a um pluriverso de configurações sócio-naturais". (ESCOBAR, 2016, p.27)

O autor apresenta diferentes discursos e iniciativas relacionadas a esta transição cultural e ecológica no Sul Global e no Norte Global. No Sul Global, especificamente na América Latina, identifica as lutas pelo bem viver, os direitos da natureza, as lógicas comunais e as transições civilizatórias. No Norte Global, ideias como o decrescimento, os comuns, e a convivialidade. O argumento de Escobar (2016) é que estes imaginários de transição podem construir marcos ou estruturas mais apropriadas para uma reformulação ontológica do design.

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

### 3.1.2 Do ‘desenvolvimento’ ao pluriverso

Um dos argumentos mais importantes no livro de Escobar (2016) é o passo do ‘desenvolvimento’ ao pluriverso. Ele cita um documento das Nações Unidas que estabelece medidas para o desenvolvimento econômico de países em desenvolvimento. O documento, criado em 1951, chamado por Escobar de o início da era do desenvolvimento estabelece, entre outras coisas, que o progresso econômico rápido é impossível sem ajustes dolorosos, sem desenhar filosofias ancestrais, sem a desintegração de velhas instituições sociais, etc. Escobar (2016) qualifica esta visão como arrogante e como um projeto de design atrevido. Ele afirma que este é um design de eliminação, como diria Tony Fry.

Escobar se pergunta: pode ser detida esta máquina? Muitos críticos acreditam que não é possível seguir com a modernidade. Para a socióloga Claudia Von Werlhof (2015), citada por Escobar, tem que haver uma reconstrução da civilização em todo o planeta. Esta noção de mudança de civilização, explica Escobar (2016), é considerada atualmente por teóricos, ativistas e povos indígenas.

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

### 3.1.3 Outros mundos são possíveis

O autor se pergunta: “o design pode se soltar de seu enraizamento nas práticas modernistas de insustentabilidade e desestruturação e se reorientar em direção a outros compromissos, práticas, narrativas e atuações ontológicas?” (ESCOBAR, 2016, p.39) Existem exemplos no continente americano como os zapatistas, no México, que desejam um mundo onde caibam muitos mundos, o povo Nasa, na Colômbia e os Mapuche, no Chile. Estas manifestações demonstram que outros mundos são possíveis.

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

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

Escobar (2016) ressalta que explorar a relação entre design e o futuro estende as capacidades políticas do design, isto é, a capacidade de ampliar a gama de possíveis formas de ser, através de nossos corpos, espaços e materialidades.

### 3.1.4 Uma relação entre design e antropologia

No livro, Escobar propõe uma relação do design e da antropologia que,

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

Em outras palavras, sob minha perspectiva, Escobar propõe suscitar um design a partir da multiplicidade de mundos vivida nas comunidades que, frequentemente, são consideradas como nativas por alguns antropólogos. Na América Latina, algumas comunidades lutam pela defesa e reconstituição do território. Estas lutas podem ser percebidas como pluriversais, quer dizer, como o fomento da coexistência de múltiplos mundos. O autor coloca quatro exemplos localizados na Colômbia.

O primeiro exemplo provém do Pacífico colombiano, perto da cidade de Tumaco. Nesta zona, desde os anos 1980, muitos mangues têm sido destruídos para dar espaço a cultivos de dendezeiro e de camarão. Em 1970, os dendezeiros eram inexistentes na região, porém, na década de 1990, já havia 30 mil hectares de terra cultivada e, já naquela época, se pensava em duplicar esta área. Escobar (2016) explica que este monocultivo tem substituído os mundos diversos, heterogêneos e entrelaçados dos bosques e as comunidades que neles vivem.

Esta substituição violenta se baseia em uma ontologia dualista de dominação humana sobre a natureza. As plantações apagam uma relação mantida com e pelo mundo dos bosques. Igualmente acontece com os cultivos industriais de camarão. Escobar (2016) explica que essa é uma indústria muito contaminante e destrutiva, e, por isso, esse é outro claro exemplo de ocupação ontológica. Nos mangues há uma lógica rizomática nas tramas que se formam neles. O apetite insaciável de um mundo dentro do mundo nega aos mangues sua possibilidade de existir como tal.

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

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

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

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

O quarto exemplo provém das comunidades indígenas Kogui, Arhuaco, Wiwa e Kankuamo, da Sierra Nevada de Santa Marta, no norte do país. Segundo o autor, eles têm mantido uma luta lúcida e radical pelo reconhecimento de seus direitos e territórios por muitas décadas. De acordo com Escobar (2016), nestes grupos encontramos também uma noção dos territórios como entes vivos com memórias, onde se exerce uma territorialidade e onde se articulam diversas relações. Na figura 56 abaixo vemos a localização das comunidades mencionadas nestes exemplos.

Figura 56 - Algumas comunidades em luta pelo território na Colômbia



Fonte: Elaborado pela autora

Como estes exemplos, vemos como as formas de pensar, ser e fazer destas comunidades contrastam com as formas euro-latinoamericanas modernas. É por isso que “eles podem ser vistos como instâncias de insurgência epistêmica, econômica e cultural, pois [...] buscam preservar práticas ancestrais de diferença econômica, ecológica e cultural, embora orientadas para sua futura sobrevivência como mundos particulares que são”. (ESCOBAR, 2016, p. 92) Estes exemplos não são os únicos, no mundo existem muitas comunidades que estão em luta pelo território.

Desta maneira, Escobar (2016) propõe uma abordagem político-ontológica para o design que permita imaginar caminhos para sua própria prática, que contribuam à defesa de territórios e culturas. Esta abordagem é chamada por ele de design autônomo. Para Escobar, pensar novos caminhos “requer sair do espaço epistêmico da teoria social ocidental e entrar nas configurações epistêmicas associadas com as múltiplas ontologias relacionais de mundo em luta”. (ESCOBAR, 2016, p. 94)

### 3.1.5 Design ontológico

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

Para Escobar (2016, 2018), o design surge de uma tradição racionalista na qual se privilegia a razão e não a emoção e onde o mundo se reduz a fórmulas, algo que para ele não tem muito sentido. Segundo ele, esta tradição racionalista pode ser vista como o que se chama em filosofia de dualismo ontológico. O autor afirma que,

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

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

Além disso, o design ontológico vai além da divisão sujeito/objeto. Escobar (2016) expõe que privilegia modos de ser-no-mundo para além do humanismo, niilismo e antropocentrismo centrado na razão. O design ontológico, segundo o autor, tem como objetivo contribuir a um novo entendimento relacional do material. Isto implica uma renovada atenção à prática, uma recuperação da agência das coisas, sua materialidade vibrante, a diferença do caráter inerte dos objetos; uma realocização do material no metabolismo da economia (produção e consumo); e uma reintegração do design dentro de tramas localizadas mais amplas.

### 3.1.6 O design autônomo e a realização do comunal

Partindo de exemplos de determinação de defesa e criação de mundos em todo o continente, como os zapatistas de Chiapas, as comunidades autônomas de Oaxaca (México), os Nasa na Colômbia, e os Mapuche no Chile, Escobar (2016) afirma que é favorável à criação de uma agenda de design desde o espaço teórico-político das lutas sociais. Ele afirma que as noções de autonomia e comunidade, junto com a reelaboração de formas comunais de saber-ser-fazer poderiam construir as bases para um novo pensamento de design. Estas manifestações de múltiplas vontades coletivas, explica o autor, manifestam a convicção de que outro mundo é possível.

Escobar (2016) sugere a possibilidade de um design ontologicamente concebido para e desde a autonomia. É possível desvincular o design das práticas modernistas não sustentáveis e desfuturizantes e reorientá-lo em direção a outros compromissos ontológicos e realizações?

#### 3.1.6.1 Autopoiese e autonomia biológica

Escobar (2016) traz à tona a teoria de 'autonomía biológica', dos biólogos e filósofos chilenos Francisco Varela e Humberto Maturana, que trata da organização do vivo. Para eles, o caráter essencial do vivo é ter uma organização autônoma que permita uma efetividade operativa. Eles chamam a essa organização de autopoiese, pois como eles propõem, os seres vivos estão continuamente se autoproduzindo.

Escobar (2016) pensa esta organização como um sistema de relações entre os componentes, cuja interação contínua produz a unidade em questão. É importante que todos os seres vivos mantenham essa organização, pois de outra forma poderiam se desintegrar. Os sistemas autopoieticos são totalidades que se relacionam com o entorno através do 'acoplamento estrutural'. Isso quer dizer que a relação com o entorno é ditada pela organização da unidade ou o seu sistema básico de relações. Assim é como define Escobar (2016), através de Varela e Maturana, a autonomia biológica.

Vinculando o sistema de autonomia com os movimentos sociais e o design, Escobar (2016) explica que a autonomia tem se intensificado na América Latina, principalmente entre os povos indígenas, com a irrupção do zapatismo e seu grito: *¡Ya basta!*. Na América Latina, expõe Escobar, o reclame pela autonomia implica em uma forma diferente de governo, ancorada na vida da sociedade em harmonia com outros povos e culturas.

Para Escobar, a autonomia descreve situações nas quais as comunidades se relacionam entre si e com outros (como o Estado) mediante o acoplamento estrutural com a conservação da *autopoiesis* da comunidade.

No contexto de povos indígenas e afrodescendentes na Colômbia, a autonomia é um processo cultural, ecológico e político. Ele implica suas próprias formas de existência e tomada de decisões. O autor cita o pensamento do povo Nasa: "*Quando paramos de ter nossas próprias propostas, acabamos negociando as dos outros. Quando isso acontece, não somos mais nós: são eles; nos tornamos parte do sistema global de crime organizado*". Esta declaração, para Escobar (2016), mostra o deslizamento contínuo entre autonomia e heteronomia. Para Escobar (2016), a autonomia absoluta não existe na prática, ela serve como um horizonte teórico e político que guia a prática política e do design.

A autonomia, desde os povos indígenas de América Latina, implica uma condição ontológica de ser comunal, explica Escobar (2016). Ele chama esses movimentos sociais de sociedades em movimento ou mundos em movimentos, devido à sua longa história. Esta condição da autonomia surge como uma resposta à conjuntura atual de destruição de mundos comunais por parte da globalização neoliberal. O objetivo destes movimentos autônomos não é visto como 'mudar o mundo', mas como a criação de novos mundos, como o estabelecimento de novas bases para a vida social.

Apesar de que a autonomia tem uma dimensão territorial forte, se deriva de e reconstrói territórios de resistência e diferença, como é o caso dos movimentos indígenas. Para Escobar (2016), isto também se aplica a todo tipo de territórios em diferentes maneiras. Por exemplo, no movimento de desempregados na Argentina em 2001, o exercício da autonomia incluiu também a criação de novas formas de vida: creches, hortas urbanas, clínicas gratuitas, reestruturação de escolas públicas e recuperação e autogestão de fábricas abandonadas. Isso quer dizer que implicou a "criação de espaços não capitalistas e de novas formas de territorialidade". (ESCOBAR, 2016, p.200) Nestes movimentos urbanos, ressalta Escobar, pode se ver a interação entre a organização territorial, as identidades coletivas e a criação de novas formas de vida que, frequentemente, estão no núcleo da autonomia. Para o autor, a autonomia "é uma teoria e prática da interexistência e o inter-ser, um design para o pluriverso". (ESCOBAR, 2016, p.201)

### 3.1.6.2 O Comunal

Escobar (2016) ressalta que quando se fala em comunidade usam-se vários sentidos: comunalidade, o comunal, o popular-comunal, as lutas pelos comuns, comunitismo (ativismo comunitário). No livro, ele usa 'o comunal' ou lógicas comunais para abranger este leque de conceitos.

O autor cita a antropóloga mexicana Raquel Gutierrez que faz uma distinção de dois modos contrastantes de organização do social: tramas comunitárias *versus* coalizões de corporações transnacionais. Por tramas comunitárias se refere à "multiplicidade de mundos humanos que povoam e engendra o mundo sobre diversas normas de respeito, colaboração, dignidade, amor e reciprocidade, e que não estão completamente submetidos à lógica da acumulação do capital, embora eles sejam frequentemente atacados e subjugados por ela". (GUTIERREZ, 2012, p.3 *apud* ESCOBAR, 2016, p. 203) Segundo a própria autora, as tramas comunitárias são as diversas e enormemente variadas configurações coletivas humanas que dão sentido e povoam o espaço sócio-natural. Para Escobar (2016), embora os modos de organização estejam misturados ou entreverados, as coalizões de corporações transnacionais sempre tentam permear, incorporar ou destruir as tramas comunitárias.

Na América Latina, e fortemente na Bolívia, tem havido lutas e insurreições indígenas contras as reformas neoliberais. Alguns críticos consideram estas insurreições como parte de um mundo indígena-popular em movimento, fruto de uma sociedade diferente do liberalismo, uma verdadeira fratura do paradigma liberal e uma mostra de formas de organização não capitalistas e não liberais. Este tipo de organização, segundo Escobar (2016), inclui assembleias deliberativas para a tomada de decisões, a horizontalidade nas organizações e a rotação de obrigações.

Segundo Escobar (2016), na economia comunal, como é praticada por grupos indígenas, os recursos naturais, a terra e os meios de trabalho são de propriedade coletiva, embora sejam distribuídos e utilizados de forma privada. Tudo está controlado pela coletividade, e isso implica em direitos e obrigações. Na dimensão política, o poder não está ancorado em um indivíduo, mas na coletividade, o representante manda, porque obedece.

A autonomia, afirma Escobar (2016), não se baseia no desenvolvimento impulsionado pelo Estado com o argumento de 'necessidades' e soluções baseadas no mercado. Ela se fundamenta em formas de aprendizagem, sanção, vivenda, produção, trabalho agrícola e etc, que são mais livres dos mandatos e regulações heterônomas. Além disso, a autonomia requer uma organização que tenda a ser horizontal porque o poder não se delega nem opera sobre a

base da representação, pelo contrário, promove alternativas de poder através de formas autônomas de organização, como as assembleias comunais na Bolívia e a rotação de obrigações.

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

Estas alianças ou entrelaçamentos, apesar de estarem sendo feitos em ambientes muito hostis e violentos, podem ir se juntando como pequenas ilhas de tentativas de autonomia para dar forma a continentes renovados. O autor se pergunta: pode o design contribuir a esta realização pluriversal e comunal?

### 3.1.6.3 Design autônomo

O design autônomo, segundo Escobar (2016), se deriva dos seguintes pressupostos: (1) toda comunidade pratica o design de si mesma; (2) toda atividade de design deve começar com a premissa de que toda pessoa no coletivo é praticante de seu próprio saber; (3) o que a comunidade projeta, em primeira instância, é um sistema de pesquisa e aprendizagem sobre si mesma; (4) cada processo de design implica em um enunciado de problemas e possibilidades que permite ao designer decidir sobre alternativas de ação; (5) este exercício pode envolver a construção de um modelo do sistema que gera o problema de preocupação comunal e ante este modelo nós perguntarmos o que podemos fazer ao respeito.

Referindo-se ao primeiro ponto, Escobar (2018) enfatiza a sua importância porque com o chamado desenvolvimento acontece o oposto (informação verbal)<sup>20</sup>. Por exemplo, o desenvolvimentista especialista impõe o conhecimento à pessoas que supõe serem ignorantes. Para o autor, esta é uma atitude arrogante. Um especialista de Bogotá, continua Escobar (2018), que aprendeu agronomia, chega às comunidades camponesas falando para as pessoas que elas não sabem cultivar, querendo lhes ensinar como fazer isso de uma maneira

---

<sup>20</sup> Apresentação do Livro 'Autonomía y Diseño'. Palestra de Arturo Escobar. Exibido no canal MAEID, Universidad de Caldas, Popayán, no dia 07/12/2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=3xrLM7fP6UU&t=3213s>> Acesso em: 4 out 2018.

tecnificada. Para o autor, isso faz um pouco de sentido, mas ao mesmo tempo não faz sentido algum.

Falando especificamente sobre a comunidade 'La Toma', localizada no departamento Cauca, Colômbia, Escobar (2018) coloca um exemplo se referindo ao terceiro ponto. Na sua luta contra a mineira ilegal, a comunidade de 'La Toma' se reúne, conversa, busca contatos, etc. Desta maneira, explica Escobar (2018), eles estão projetando um sistema de pesquisa e aprendizagem sobre eles mesmos ao redor de um problema (ponto 4), que neste caso é a mineração ilegal.

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

Ainda sobre o quinto ponto, Escobar (2016) explica que na definição de um problema a comunidade expressa suas preocupações. Isto é importante para os designers, pois desde um design autônomo o que eles desejam conseguir na comunidade é que esta seja mais sensível as suas próprias inquietações. Os designers podem iluminar novos espaços para a autonomia que nascem dessas preocupações enquanto a comunidade se ocupa do problema do momento. Para Escobar (2016), a situação ideal para o design autônomo é uma em que os clientes, os designers, os tomadores de decisões e o gerente do sistema sejam a mesma entidade: a comunidade e suas organizações.

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

- Tem como objetivo a realização do comunal.
- Acolhe a ancestralidade e a 'futuralidade'.
- Privilegia formas de organização não patriarcais, não liberais, não centradas no Estado e não capitalistas.
- Cria espaços propícios para os planos de vida das comunidades e para a criação de sociedades conviviais.
- Considera a articulação da comunidade com atores sociais e tecnologias heterônomas desde a perspectiva da preservação e do fortalecimento da *autopoiesis* da comunidade.

- Leva a sério os imperativos do design de transição de construção de lugar, relocalização, atenção renovada à materialidade e aos não humanos e à criação de organizações colaborativas intepistêmicas.
- Presta atenção ao papel dos comuns na realização do comunal, elabora meios eficazes para 'marginalizar a economia' e potencializar economias diversas, economias sociais e solidárias e economias não capitalistas.
- Articula-se com as tendências em direção ao Bem Viver e os direitos da natureza e com tendências similares em outros lugares.
- Fomenta aberturas pluriversais para o florescimento da vida no planeta.
- Pensa profundamente e cria espaços para o fortalecimento da conexão entre a realização do comunal e a Terra.
- Dá esperança à rebelião atual dos humanos e não humanos em defesa dos princípios da vida relacional.

Escobar (2016) afirma que o design autônomo pode ser considerado como uma resposta ao impulso para a criação de novas formas de vida que surge das lutas, das formas de contra-poder e dos projetos de vida das ontologias relacionais e comunais ativadas politicamente. O autor admite que a sua proposta seja muito ambiciosa para qualquer imaginário teórico-político, porém, para ele, o que está em jogo não é como são as coisas, senão como podem ser.

Fazendo referência a grupos urbanos modernos sempre em movimento, Escobar (2016) afirma que o imperativo histórico claramente é o da recomunalização e reterritorialização: "precisamos imaginar novos territórios de existência e novas formas de ser em comunidade, muitos deles sem precedentes, apropriados à era do desenraizamento e à deslocalização". (ESCOBAR, 2016, p. 226) Para o autor, não somos indivíduos, nós existimos como nós ou grupos em rede de relações e o comunal é o nome que ele dá a essas tramas e tecidos de relações entre as quais existimos.

Ao longo deste subcapítulo, percebemos o convite que o Escobar (2016) traz para o design. O design autônomo busca escapar dos preceitos da modernidade, baseando-se em pensamentos e práticas de comunidades indígenas latino-americanas. No capítulo 4, analisaremos estas teorias no meu engajamento com o Coletivo Santa Sem Violência.

### 3.2 Em correspondência com o mundo

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

#### 3.2.1 Derrubando o modelo hilemórfico de Aristóteles

Ingold (2012a) propõe "restaurar a vida num mundo que tem sido efetivamente morto". (INGOLD, 2012a, p. 26) No artigo "*Trazendo as coisas de volta à vida*" o autor se propõe a derrubar o modelo hilemórfico de Aristóteles e substituí-lo "por uma ontologia que dê primazia aos processos de formação ao invés do produto final, e aos fluxos e transformações dos materiais ao invés dos estados da matéria". (idem, p.26) O artigo tem como objetivo diferenciar as noções de objeto e coisa, vida e agência, materiais e materialidade, improvisação e abdução e rede e malha. Este último par faz relação à teoria ator-rede, principalmente exposta por Bruno Latour, da qual trataremos mais adiante.

Falando em objetos e coisas, a partir de uma visão heideggeriana, Ingold (2012a) manifesta que os objetos, diferente das coisas, se colocam diante de nós como fatos consumados. A coisa, por sua vez, "é um acontecer, ou melhor, um lugar onde vários acontecimentos se entrelaçam. Observar uma coisa não é ser trancado do lado de fora, mas ser convidado para a reunião. Nós participamos [...] na coisificação da coisa em um mundo que mundifica". (INGOLD, 2012a, p. 29) Ou seja, à diferença dos objetos que estão contidos numa superfície, e fechados para o exterior, a coisa tem o caráter de um nó "cujos fios constituintes, longe de estarem nele contidos, deixam rastros e são capturados por outros fios noutros nós. Numa palavra, as coisas vazam, sempre transbordando das superfícies que se

formam temporariamente em torno delas". (Idem, p. 29) Referindo-se a uma árvore, Ingold (2012a) pondera que ela não é um objeto, mas um certo agregado de fios vitais, ou um parlamento de fios, ela é uma árvore-no-ar, considerando que reage às correntes de vento, que seus galhos se balançam e suas folhas farfalham.

Por outra parte, James Gibson<sup>21</sup> (1989), psicólogo americano, acredita que um ambiente se torna habitável quando tem objetos. O chão, para Gibson, é a superfície fundamental de todas, marca a interface entre céu e terra, como se não houvesse troca entre eles. Ingold (2012a) discorda, dizendo que "o mundo aberto pode ser habitado justamente porque, onde quer que haja vida, a separação da interface entre terra e céu dá lugar à mútua permeabilidade e conectividade". (idem, p. 31) Quer dizer que "não se pode falar da terra sem pensar no céu, e vice-versa". (idem, p. 32). Quando as coisas estão vivas, elas vazam. As coisas se movem e crescem, não porque têm agência, mas porque estão vivas. Como disse Ingold, "tomar a vida das coisas pela agência de objetos é realizar uma dupla redução: de coisas a objetos, e de vida a agência. A fonte dessa lógica reducionista é o modelo hilemórfico". (idem, p. 34)

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

Ingold continua o texto diferenciando improvisação e abdução, com a intenção de reverter a tendência de ler a criatividade de trás para frente: "começando pelo resultado na forma de um objeto novo e traçando-a, através de uma sequência de condições prévias, a uma ideia sem precedentes na mente de um agente" (idem, p 37). Essa leitura de trás para frente foi chamada pelo antropólogo Alfred Gell de 'abdução da agência' (Figura 2a). Para Ingold, o trabalho de um artista não é reproduzir uma ideia preconcebida, "mas juntar-se a e seguir as

---

<sup>21</sup> James Gibson (1904-1979) é considerado um dos psicólogos mais importantes no campo da percepção visual. O termo *affordance*, criado por ele a partir do verbo *to afford* que significa propiciar, oferecer, suprir, faz referência às possibilidades de ação que os objetos oferecem. (KASPER, 2007)

forças e fluxos dos materiais que dão forma ao trabalho [...] A criatividade do seu trabalho está no movimento para frente, que traz à tona as coisas. Ler as coisas ‘para frente’ implica um enfoque não na abdução, mas na improvisação". (idem, p.38)

Improvisar, para Ingold, é "seguir os caminhos do mundo à medida que eles se desenrolam, e não conectar, em retrospecto, uma série de pontos já percorridos". (idem, p. 38) Para ele, "a vida está sempre em aberto: seu impulso não é alcançar um fim, mas continuar seguindo em frente. A planta, o músico ou o pintor, ao seguirem em frente, "arriscam uma improvisação" [...] A coisa, todavia, não é só um fio, mas um certo agregar de fios da vida". (idem, p. 38) Isso é chamado por Deleuze e Guatarri (2004) de *ecceidade*.

Para encerrarmos com os temas que Ingold aborda no texto, ele sugere que é essencial fazer uma distinção entre linhas de fluxo da malha e linhas de fluxo da rede. O termo ‘malha’ foi emprestado por Ingold da filosofia de Henri Lefebvre. Ingold faz uma analogia das redes de comunicação com os fios de uma teia de uma aranha que "não conectam pontos ou ligam coisas [...] eles são linhas *ao longo* das quais a aranha vive". (idem, p. 40, grifo meu) Ingold explica que o termo ‘*actor-network*’ (ator-rede) foi a tradução ao inglês de ‘*acteur réseau*’, e que lhe deu ao termo um significado que não era o pretendido. Segundo Latour (1999, *apud* Ingold, 2012a), o atributo definidor da rede é sua conectividade, mas o termo *réseau*, afirma Ingold, "pode se referir tanto a rede (*network*), como a tecer (*netting*) - tecer uma malha [...] ou a teia de uma aranha". (idem, p. 40) Os fios de uma teia de aranha não conectam pontos como se faz numa rede. A teia da aranha é como se fosse uma extensão do corpo da aranha que ela mesma vai criando na medida em que vai se movimentando. A linha da mosca, que é capturada pela aranha, e a linha da aranha se desenrolam em um processo contrapontual, afirma Ingold (2012a), uma correspondendo à outra. A teia possibilita a relação da aranha com a mosca, mas elas não são linhas de interação. Em vez de ‘entre’, são relações ‘ao longo de’.

Com este texto, percebemos como Ingold (2012a) propõe seguir as linhas de vida em lugar de reproduzir ou trabalhar com ideias preconcebidas ou intenções. Seguir estas linhas significa juntar-se com<sup>22</sup> as coisas e fazer parte de um mundo que mundifica e que está em contínuo fluxo, transformação, permeabilidade e troca. As coisas, incluindo as pessoas, vazam porque têm vida. Elas são como emaranhados onde vários aconteceres se entrelaçam dando forma a uma malha, uma textura, que é a história do mundo. A improvisação, ligada estreitamente com a criatividade, consiste nisso, em seguir aqueles fluxos, em vez de conectar

---

<sup>22</sup>Gramaticalmente, a forma correta em português seria ‘unir-se às coisas’, mas, precisamente, Ingold está propondo exatamente o oposto. Por esta razão, a ideia de conexão que sugere a preposição ‘a’, é substituída pela preposição ‘com’, porque esta última sugere companhia, um andar junto.

em retrospecto uma série de pontos já percorridos.

Estes conceitos que Ingold desenvolve neste texto são base para entender outros textos de sua autoria. Por isso comecei com eles. Aqui ele mostra o pensamento de alguns autores-chaves que embasam seu trabalho, como Paul Klee, Heidegger e Deleuze e Guattari. Ingold (2012a) propõe uma forma de perceber e de se relacionar com o mundo, derrubando pressupostos que têm sido afincados no pensamento ocidental desde Aristóteles. Em seguida entraremos no conceito de correspondência, mas não sem antes nos aprofundar na forma como Ingold percebe a vida social.

### 3.2.2 A vida social como anêmonas e polvos no mar

Para falar sobre a vida social, Ingold (2016) cita o antropólogo francês Marcel Mauss (1954). Para ele, a vida social se caracteriza pela fluidez, e não pela solidez. O próprio impulso que a mantém fluindo é o dar e o receber das vidas que se tornam responsivos entre si. Para presenciar a totalidade dos fenômenos sociais, afirma Mauss (1954), temos que perceber as pessoas em movimento, como quando percebemos polvos e anêmonas no mar. Com esta metáfora, Mauss reafirma o que ele já tinha dito no "Ensaio sobre a Dádiva" (1925): as vidas se ligam e se atraem em interpenetrações duradouras.

Segundo Ingold (2016), Mauss mostra como o presente que uma pessoa dá a outra é incorporado em seu próprio ser e permanece completamente unido à pessoa que dá. Esta interpenetração pode durar tanto quanto dure esse entregar e receber. É como se as vidas estivessem vinculadas umas às outras, como quando duas pessoas se dão as mãos. Nesse mundo fluido, aponta Ingold (2016), "todo ser tem que encontrar um lugar para si mesmo, enviando ramificações que possam prendê-lo aos outros. Assim, agarrando-se uns aos outros, os seres se esforçam para resistir à corrente que os varreria de outra maneira, mas no meio da qual, eles são gerados indefinidamente". (INGOLD, 2016, p.10, tradução nossa)<sup>23</sup>

Entendendo as dinâmicas da vida social como o entrelaçamento de anêmonas e polvos no mar, Ingold (2016) percebe a cada ser vivo como uma linha ou um conjunto de linhas que se enredam umas com outras. Como já tínhamos mencionado antes, o resultado desse emaranhado é o que ele chama de malha, e as interpenetrações ele chama de nós. Para o autor desatar um nó não significa uma desarticulação, nem uma decomposição, nem uma quebra

---

<sup>23</sup> Every being has to find a place for itself by sending out tendrils that can bind it to others. Thus hanging on to one another, beings strive to resist the current that would otherwise sweep them asunder, but in the midst of which they are nevertheless endlessly generated. (INGOLD, 2016, p.10)

das coisas em pedaços. É antes, uma liberação ou rejeição, na qual as linhas, uma vez unidas, seguem caminhos separados. A filiação, quer dizer a relação pai/filho, por exemplo, para Ingold (2016) é um processo de transformação, no qual "o filho continua a vida dos seus pais, enquanto diferencia progressivamente sua vida daquela que a engendrou. Filiação não é uma conexão de pai e filho, porém uma conexão de pai com filho". (INGOLD, 2016, p. 14, tradução nossa)<sup>24</sup>

Ingold (2016) considera que essa diferenciação entre 'com' e 'e' é importante, porque "a vida social não é a articulação, mas a correspondência dos seus constituintes". (INGOLD, 2018, p. 14, tradução nossa)<sup>25</sup> Eles têm uma relação contrapontual e não aditiva. Como ele já discutiu em outros textos, as linhas de cada ser vivo se entrelaçam como linhas melódicas em contraponto, como as diferentes melodias de um quarteto de cordas.

A correspondência neste sentido, aponta Ingold (2016), "é o processo pelo qual seres ou coisas literalmente respondem uns aos outros ao longo do tempo, por exemplo, na troca de letras ou palavras numa conversação, de presentes ou mesmo, em dar as mãos". (INGOLD, 2016, p. 14, tradução nossa)<sup>26</sup> A seguir analisaremos o conceito de correspondência. Primeiro, entendendo a sua diferença com interação e, logo depois, através dos três princípios que Ingold propõe: O princípio do hábito, 'agencing', e atencionalidade.

### 3.2.3 Correspondência

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

Uma das coisas que vem à minha cabeça quando penso em correspondência é a troca de cartas entre duas pessoas. Às vezes as pessoas se referem às próprias cartas como correspondência. Ingold (2013) também faz essa associação, ainda que para ele o significado de correspondência seja outro, mais amplo, relacionado com as dinâmicas de vida no mundo.

No livro 'Making', Ingold (2013) afirma que existem dois aspectos que são centrais ao conceito de correspondência e que se evidenciam na prática de envio de cartas: primeiro, que é um movimento em tempo real, e segundo que é um movimento senciente<sup>27</sup>. Com respeito ao

<sup>24</sup> The child carries on the life of its parent while progressively differentiating its own life from that which engendered it. Indeed, filiation is not the connection of parent and child so much as the life of parent with child.

<sup>25</sup> Social life, then, is not the articulation, but the correspondence of its constituents.

<sup>26</sup> Correspondence, in this sense, is the process by which beings or things literally answer to one another over time, for example in the exchange of letters or words in conversation, or of gifts, or indeed in holding hands.

<sup>27</sup> A palavra 'senciente' foi a tradução que atribuímos ao termo 'sentient' que usa o autor na versão original do texto 'Sentient' (adj.) e que significa, segundo o dicionário de Cambridge, ser capaz de experimentar sentimentos.

primeiro ponto, o autor afirma que o processo de enviar cartas toma tempo. Ele faz uma comparação com uma corrida de revezamento em atletismo na qual cada participante toma o bastão (ou testemunho) e o leva para a frente, enquanto os outros esperam a sua vez. Um dos participantes pode esperar para sempre e paulatinamente perder a esperança. Ninguém sabe quando a esperança pausada vai ser retomada. Para o autor, enquanto as cartas podem ir e voltar, a correspondência não tem ponto de início nem de final. Ela simplesmente acontece.

Com respeito ao segundo ponto, o autor afirma que as linhas de correspondência são linhas de sentimento que se evidenciam não só na escolha das palavras, mas nos traços que a mão faz na escrita. Ler uma carta não implica só ler *sobre* quem escreve, mas ler *com* ele ou ela. É como se o escritor estivesse falando desde a página e o(a) leitor(a), estivesse escutando.

Ingold (2013) associa a ideia de que o destinatário lê *com* o remetente da carta, com a percepção de Alfred Schutz (1962) da vida social como processo de envelhecimento conjunto.

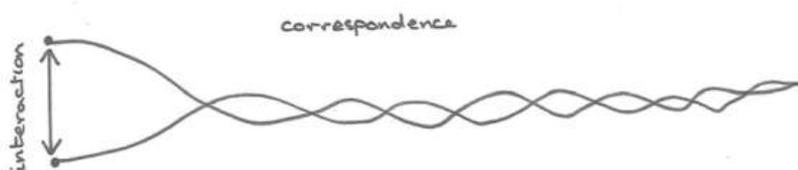
Schutz (1962), fenomenólogo do mundo social, afirma que compartilhando o tempo todos participam da vida cotidiana de todos os outros. Ingold (2013) explica que Schutz compara essa participação com fazer música e coloca um exemplo: “Os atores de um quarteto de cordas [...] não estão trocando ideias musicais - eles não estão *interagindo*, nesse sentido, porém estão se movendo juntos, ouvindo enquanto tocam e tocando enquanto escutam, a cada momento compartilhando no ‘presente vívido’ de cada um”. (INGOLD, 2013, p.103) Na vida social não interagimos, mas vamos crescendo juntos, compartilhando ao longo do tempo.

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

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

Segundo Ingold, o prefixo inter, em ‘interação’, significa que as partes são fechadas umas às outras, como se elas só pudessem ser conectadas através de uma operação de ligação, de construção de pontes ou *bridging* (Figura 57). Em correspondência, de acordo com Ingold, “os pontos são colocados em movimento para descrever linhas que se envolvem entre elas como melodias em contraponto”. (INGOLD, 2013, p.107) Ele coloca como exemplo as linhas melódicas entrelaçadas do quarteto de cordas. Enquanto os instrumentistas estão tocando sentados em um lugar fixo, seus movimentos e sons correspondem, buscando uma mistura, “nem aqui nem ali, mas no meio”.<sup>28</sup> (INGOLD, 2013, p.107)

Figura 57 - Interação versus correspondência



Fonte: INGOLD, 2013

A noção de correspondência que Ingold (2013) propõe nasce de uma determinada bagagem teórica. Ingold (2013) explica que ela foi essencial para o místico sueco do século XVIII, Emanuel Swedenborg, para quem descreve as relações de mutualidade e harmonia entre todas as coisas espirituais e naturais. Seguindo sua direção, Charles Baudelaire, no seu poema “*Correspondências*”, fala de um homem fazendo seu caminho no mundo natural, rodeado de polifonia de vozes e uma floresta de olhos, na qual perfumes, cores e sons correspondem.

Talvez, continua Ingold, isso tenha sido a base para Johann Wolfgang von Goethe, quando escreveu sobre a luz solar e sua relação com a visão humana. Ele disse que se o olho não fosse como o sol ele não poderia ver a luz. Ingold (2013) explica que com isso não quer dizer que o olho e o sol fossem parecidos, mas que o olho é formado de tal maneira que possa responder à luz. Em 1940, o biólogo estoniano Jakob von Uexküll acrescentou que se o sol não fosse parecido com o olho, o céu não poderia brilhar. Ele queria dizer, clarifica Ingold, que a luz celestial só poderia existir no mundo fenomenal de criaturas com olhos. A vida das criaturas, continua Ingold (2013), prossegue em contraponto, tomando para si algo das características do outro, de maneira que possa responder a ele. Por exemplo, “a abelha corresponde à flor que contém pólen e a aranha à mosca”. (INGOLD, 2013, p.107)

<sup>28</sup> neither here, nor there but in-between.

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

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

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

A correspondência, podemos dizer, é um movimento em tempo real diferente da interação. A interação sugere uma conexão de dois pontos imóveis através de uma linha reta. A correspondência é fluida. Ela implica resposta em colaboração com o mundo. Em continuação seguiremos analisamos este conceito, desta vez a partir dos três princípios em que ele a enquadra.

#### 3.2.4 Princípios da correspondência

Para Ingold (2016), a correspondência é a maneira de se relacionar de um ser que habita no hábito, cuja agência está sempre emergindo e cuja postura é atencional. Nesta tríade: hábito, ‘*agencing*’ e atencionalidade se apoia a correspondência. Ele afirma que os relatos tradicionais da vida social normalmente se enquadram na tríade vontade-agência-intencionalidade. Assim, o autor propõe estes princípios alternativos para se relacionar com a vida social.

### 3.2.4.1 Hábito

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

Ingold (2018a) escreve que o experimentar não está confinado dentro, mas antes transborda cada fazer<sup>29</sup>, porque, como afirma Dewey, o mundo não é episódico mas contínuo. Ingold (2018a) cita um parágrafo de Dewey (1987) no qual este explana sobre o processo de vida e sua continuidade. Para Dewey (1987), o processo de vida continua "porque é um processo eterno e renovado de agir sobre o meio ambiente e de ser influenciado por ele, juntamente com a instituição das relações entre o que é feito e o que é sofrido. [...] Através de hábitos formados em relação com o mundo, habitamos o mundo". (DEWEY, 1987, p. 109 *apud* INGOLD, 2018, p. 21, tradução nossa)<sup>30</sup>

O termo 'hábito', do qual trata Dewey nesta passagem, também é importante para entender o conceito de correspondência de Ingold. Ele se pergunta: é o hábito o que faz com que as pessoas façam coisas ou o que é formado nelas como consequência de fazê-las repetidamente? Para Dewey, afirma Ingold (2018a), esta ambiguidade se resolve ao pensar que estamos no meio, entre o hábito que fazemos e o hábito que nos faz. Assim, o hábito para Dewey não é produto, nem produtor, senão o que ele denomina de princípio de produção: "onde um ser que habita em suas próprias práticas é recursivamente gerado por elas". (INGOLD, 2018, p. 22) O que Dewey chama de hábito, então, segundo Ingold (2018a), é definido por uma relação entre o fazer e o experimentar, em que todo fazer é realizado no experimentar.

Ingold (2016) afirma que a experiência é ativa e não passiva, a "ação está dentro da experiência" (INGOLD, 2016, p.16), pois aquele que atua não é soberano, "isto é porque o que ele faz não é ação, mas experiência, e acionar uma experiência [...] é estar dentro dela".

<sup>29</sup> Undergoing is not confined within, but rather overflows, every doing.

<sup>30</sup> because it is an everlasting renewed process of acting upon the environment and being upon by it, together with institution of relations between what is done and what is undergone [...] Through habits formed in intercourse with the world, we also in-habit the world.

(idem, p. 16) O que aconteceria se a experiência estivesse subtendida por um ato de fazer e não vice-versa?, se pergunta Ingold (2018a). Ele responde que a inversão produziria o que ele denomina de 'princípio de vontade', o oposto ao princípio do hábito. O princípio de vontade, continua Ingold (2018a), faz com que haja uma intenção antes da ação. Este princípio divide o fazer do experimentar, colocando-os como opostos e separando o ativo do passivo, a agência da paciência.

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

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

Para explicar isto melhor Ingold coloca um exemplo baseado no fenomenologista James Hatley, que reflete sobre o caminhar do artista Hamish Fulton. Hatley observa que “andar, como Fulton o pratica, não é fazer uma experiência no sentido de que eu a possuo, que tenho uma experiência do mundo, mas no sentido de que eu a sofro, estou traumatizado por ela... o corpo experimenta em vez de dominar a terra que caminha”. (HATLEY, 2003, p. 204 *apud* INGOLD, 2016, p. 16) Esses traumas, a que Ingold se refere como dores e bolhas, fazem parte da vida ativamente experimentada, não podem ser separados do que se faz, da ação, porque não somos completamente soberanos, somos transformados na medida em que andamos, não temos o controle total da situação, não a dominamos completamente ou, como Ingold sustenta, o caminhar nos caminha. A experiência não pode ser separada da ação.

Ingold (2016) também afirma que, uma vez no caminhar, não pode se sustentar a ideia de que é um processo que não envolve a mente, que é irracional, “um automatismo corporal que liberta o intelecto para um pensamento desimpedido. Pelo contrário, caminhar é um hábito de pensar”. (p. 16) Ingold afirma que pensar não é uma operação cognitiva que acontece dentro da cabeça, mas o trabalho da mente que se junta com o corpo e com o mundo.

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

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

Ingold (2018a) afirma que se estamos/somos passivos no meio da experiência, seríamos esmagados por ela e sendo incapazes de lhe responder. Por isso, "devemos reunir energia e afiná-la em clave responsiva, a fim de assimilar". (DEWEY, 1987, p. 59 *apud* INGOLD, 2018a, p. 22, tradução nossa)<sup>31</sup> Para Ingold (2018a), “uma experiência ativa continuamente digere os finais do fazer (*doing*) e os expulsa tornando-os em começo puro”<sup>32</sup>. (idem) Para Dewey (1987), explica Ingold, a digestão é um assimilação e a expulsão uma saída. A fase chamada por Dewey (1987) de ‘experimental a experiência’, por um lado envolve renúncia, e por outro implica “a saída de energia a fim de receber, não uma retenção de energia”. (DEWEY, 1987 *apud* INGOLD, 2018, p.22)

Talvez o que Dewey (1987) e Ingold (2018a) estejam nos sugerindo aqui é o reconhecimento de que há troca de energias no meio de uma experiência. Quando experimentamos a experiência, não só a sofremos ou renunciamos à nossa ação mas também liberamos energia, ou seja, atuamos para receber essa energia de volta. Estamos ativos no meio da experiência. Essa atividade (diferente de passividade) significa reunir as energias necessárias para assimilar e responder à experiência. Assim que respondermos a experiência irá nos responder.

<sup>31</sup> We must summon energy and pitch it at a responsive key, in order to take in.

<sup>32</sup> Actively undergoing continually digests the ends of doing and extrude them into pure beginning.

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

#### 3.2.4.2 *Agencing*

Para explicar o conceito de '*agencing*' Ingold (2016) sustenta que "só porque tudo acontece de acordo com a própria vontade, não significa que alguém esteja no comando, ou que agência seja amplamente distribuída. Significa, sim, que deve haver algo errado na descrição da ação que presume que o que quer que aconteça conosco é um efeito de alguma agência ou outra". (INGOLD, 2016, p. 17)<sup>33</sup>

Entendendo que a "agência não é dada antes da ação, como causa e efeito, mas que está sempre se reformando e se transformando a partir da própria ação", (idem, p.17), ele propõe tornar o substantivo em gerúndio do verbo, ou seja, passar de agência a '*agencing*'. Isso porque não existe um agente, um sujeito que faz, senão que a agência se cria e se transforma na medida em que acontece. Com o termo '*agencing*', ele nomeia o que os franceses chamam de '*agencement*', palavra que tem duas conotações: assembleia ou '*do undergoing*'. Ingold dá preferência ao segundo significado do qual discorreremos no princípio anterior. Ele aponta que "na correspondência de '*agencing*', então, não há sujeitos volitivos (determinados pela vontade), não 'eu' ou 'você' para colocar antes de qualquer ação, é por isso que é difícil encontrar as palavras para expressá-lo". (INGOLD, 2016, p. 17).

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

Ingold (2016) compara esse devir ou '*in-between*' com estar dentro de um rio, talvez fazendo referência ao pensamento de Heráclito. Para Ingold (2016), a correnteza é um mundo desconhecido para os que estão nas margens; é um mundo no qual, depois de um tempo, não

---

<sup>33</sup> Just because not everything happens according to one's own volition does not, however, mean that someone else is in charge, or that agency is more widely distributed. It means, rather, that there must be something wrong with an account of action which presumes that whatever happens to us is an effect of some agency or other.

existe direita ou esquerda, onde o nadador deixa de estar no meio disto ou aquilo e vira um hífen, um habitante do meio termo ou do *in-between*. Isso é corresponder, para Ingold (2016), "se juntar ao nadador no rio. Não é questão de escolher um lado, mas de seguir em frente". (INGOLD, 2016, p.18) É seguir nesse meio fluído dos polvos e anêmonas, que é como Mauss percebe a vida social, não conectando pontos mas amarrando linhas.

### 3.2.4.3 Atencionalidade

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

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

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

Para Ingold (2016) a atenção é um movimento animado em si mesmo. Eu relaciono isso com estar no meio da correnteza. É como o poeta espanhol do século XIX, Antonio

Machado, escreveu: "*Caminante no hay camino, se hace camino al andar*". A visão do Ingold (2016) também me lembra de um ditado popular da América Latina, que diz: "no caminho se arrumam as cargas". Isso quer dizer que o caminhante tem que prestar atenção ao caminho para responder a ele na medida em que ele anda. As cargas são acomodadas no caminho, no processo, no caminhar.

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

Ingold (2016) aponta que a mente está na intenção e na atenção, ou seja, na ideia de ir dar um passeio e no passeio em si mesmo. O que ele discorda é que não é uma mente confinada na cabeça, que está contra o mundo em uma posição de superioridade. Ele afirma que é uma mente que "se estende ao longo dos percursos sensoriais da participação do caminhante ao ambiente" (INGOLD, 2016, p 19). A consciência dessa mente não é transitiva, ela é intransitiva, aponta o autor. Intransitiva, segundo Ingold (2013), denota um processo que não começa aqui e termina ali, senão que continua.

A consciência da mente não é "de", mas é "com". Essa distinção, explica Ingold (2016), ajuda a fugir da objetificação do mundo, tornando a exclusão (*othering*)<sup>34</sup> em conjunção (*togethering*). Com isso, ele quer dizer que com este tipo de atenção paramos de objetificar o mundo para nos abirmos a ele e aceitarmos que não o dominamos, como propõe o modelo hilemórfico de Aristóteles, que ao mesmo tempo em que somos sujeitos que fazemos somos objetos que sofremos. As operações da mente atenta, conclui Ingold (2016), não são cognitivas senão ecológicas, ou seja, não estão na mente mas no mundo.

### 3.2.5 Antropologia como prática de correspondência

Para Ingold (2016, 2018a, 2018b) a antropologia é generosa, aberta, comparativa e crítica. Generosa, porque ela "presta atenção e responde ao que os outros fazem e dizem".

<sup>34</sup> 'Exclusão' foi a tradução que dei para a expressão '*othering*' que Ingold (2016) usa no texto original. Quando tornamos as coisas em objetos, ou seja, quando objetificamos o mundo, estamos criando uma separação entre o mundo e a mente. O que Ingold (2016) está propondo aqui é que os processos cognitivos não excluam o mundo, senão que estejam em conjunção no mundo.

(INGOLD, 2018a, p.58)<sup>35</sup> Há um compromisso ontológico na antropologia, afirma Ingold (2018b), "de devolver o que devemos aos outros por nossa própria formação intelectual e prática moral. De fato, para nossa própria existência como seres no mundo". (INGOLD, 2018b, tradução nossa)<sup>36</sup> Essa generosidade lembra como Ingold, nos seus textos, tem se apoiado em Mauss para fundamentar seus argumentos. Para Ingold (2018a), quando respondemos a algo descarregamos nossa dívida ontológica, como Mauss nos tem ensinado. Ou seja, reconhecemos que devemos nossos seres ao mundo. Responder ao mundo é dar de volta o que previamente recebemos dele.

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

A antropologia é *comparativa*, porque ela acredita que não há uma única maneira possível de ser. Ela sempre se pergunta por que essa direção e não aquela outra. E por último, a antropologia é *crítica*, porque não podemos estar contentes com como as coisas estão. A era moderna tem colocado o mundo às margens de uma catástrofe, argumenta Ingold (2018a), e é nosso dever buscar toda a ajuda que seja possível. A chave para construir o futuro por nós mesmos, aponta Ingold (2018b), está no diálogo. E é esse um dos papéis da antropologia, expandir esses diálogos e estabelecer uma conversação sobre a vida mesma.

Ingold (2018b) se pergunta: os antropólogos têm se juntado à conversa? Ele responde que a maior parte ainda não. Em uma conversa, as linhas se contorcem ao redor de outras à medida que respondem e são respondidas. Esta relação é o que Ingold chama de correspondência. Os antropólogos, através da etnografia, em vez de criar uma relação correspondente com o mundo, criam uma relação tangencial. O seu objetivo, explica Ingold (2018b), não é estudar *com* as pessoas, mas fazer das pessoas um objeto de estudo.

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

---

<sup>35</sup> paying attention and responds, to what other people do and say.

<sup>36</sup> is an ontological commitment to give back what we owe to others for our own intellectual practical and moral formation.

A observação participante, aponta Ingold (2018a), é uma forma de trabalhar da antropologia, uma prática de "exposição e de atenção, de esperar em outros que nos conduzem a um mundo onde podemos compartilhar sua companhia, que os traz à presença, mas ao mesmo tempo desdobra e tira do destino". (INGOLD, 2018, p. 60, tradução nossa)<sup>37</sup> Um observador participante, aponta Ingold (2018a), passa grandes períodos de tempo se juntando à vida de um grupo de pessoas, em um lugar, conhecendo-os e aprendendo deles no processo. Ele nunca tem controle da situação e por isso é vulnerável, ficando em grande parte à mercê de eventos que vão se desdobrando e sempre dependente da improvisação. Ingold (2018a) acredita que a diferença entre o que todos os seres humanos fazem e o que faz um observador participante é a intensidade. Pois essa é a forma em que todos nós trabalhamos.

A observação participante, segundo Ingold (2014), é uma prática de correspondência. Ele acredita que esta está composta pelo movimento prospectivo da própria percepção e ação que se tem com os movimentos de outros. Ela consiste em "responder a esses acontecimentos com intervenções, perguntas e respostas próprias - ou, em outras palavras, viver atentamente com os outros". (INGOLD, 2014, p. 389, tradução nossa)<sup>38</sup>

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

Fazer antropologia *com*, por outro lado, ou observar *com* "é atender a pessoas e coisas, aprender com elas e seguir em princípio e prática. É assim que o aprendiz observa na prática de uma habilidade, como o devoto observa nas rotinas de adoração, como o antropólogo observa nas tarefas da vida cotidiana no campo". (INGOLD, 2018a, p. 61) O 'de' faz com que a observação se torne uma objetificação. O 'de' é intencional, o 'com' é atencional. Para Ingold (2016), uma antropologia fundada no princípio do hábito, de '*doing undergoing*', é uma antropologia 'com'. O propósito, dinâmica e potencial da antropologia, afirma Ingold (2016), reside em "juntar-se com outros numa exploração contínua, especulativa e experimental do que as possibilidades e potenciais da vida podem ser". (INGOLD, 2016, p. 24, tradução

<sup>37</sup> a practice of exposure and of attention, of waiting on others that lead us out into a world where we can share their company, that brings them into presence but at the same time unravels and un-destinies.

<sup>38</sup> It is rather about answering to these happenings with interventions, questions and responses of our own—or in other words, about living attentionally with others.

nossa)<sup>39</sup> Para ele, praticar antropologia é "restabelecer o mundo à presença, atender e responder. É avançar em tempo real, não parar o relógio, a fim de olhar para trás". (INGOLD, 2016, p. 24, tradução nossa)<sup>40</sup> A antropologia deve ser, Ingold (2016) conclui, uma disciplina de correspondência.

### 3.2.6 Antropologia por meio do design

Gatt e Ingold (2013) fazem uma proposta para o design e para a antropologia. Eles defendem um conceito de design aberto (*open-ended*), que considere as esperanças e sonhos e a dinâmica improvisatória do cotidiano e, também, uma antropologia concebida como uma investigação especulativa das condições e possibilidades da vida humana.

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

No livro *Making*, Ingold (2013) propõe liberar a antropologia da etnografia. Ele aponta que a antropologia, a fim de propor mudanças no mundo que observa e descreve, deve se juntar a outros campos do saber como a arte, a arquitetura e o design, não para analisá-las antropologicamente senão para criar conhecimento convergindo esforços, aprendendo uma com a outra e intercambiando mutuamente ferramentas, teorias e metodologias. Para ele, “a antropologia estuda *com* e aprende *de*, é levada adiante em um processo de vida, e causa transformações dentro desse processo. A etnografia é um estudo *de* e aprende *sobre*, seus produtos duradouros são relatos recordativos com propósitos documentários”. (INGOLD, 2013, p. 3, grifo meu, tradução nossa)<sup>41</sup> Para Ingold (2017), é importante liberar a antropologia da etnografia, para que assim ela possa se tornar "uma disciplina especulativa

<sup>39</sup> it is to join with others in an ongoing, speculative and experimental exploration of what the possibilities and potentials of life might be.

<sup>40</sup> to restore the world to presence, to attend, and to respond. It is to move forward in real time, not to stop the clock in order to look back.

<sup>41</sup> Anthropology is studying with and learning from; it is carried forward in a process of life, and effects transformations within that process. Ethnography is a study of and learning about, its enduring products are recollective accounts which serve a documentary purpose.

comparada com a arte e a arquitetura". (INGOLD, 2017, p.126)

Liberar a antropologia da etnografia para fazer antropologia por meio do design requer enxergar o design como uma prática para a vida que renuncia às predições. O design, “longe de ser uma atividade exclusiva de um grupo de profissionais especialistas, responsáveis pela produção de futuros a serem consumidos pelo resto de nós, é um aspecto de tudo o que fazemos, na medida em que nossas ações são guiadas por esperanças, sonhos e promessas”. (GATT; INGOLD, 2013, p. 251). Eles se perguntam: “O que significa projetar (*to design*) coisas em um mundo que está sendo construído perpetuamente por seus habitantes?”. (idem, p. 145) A sua resposta é que design não é um processo de inovação, mas de improvisação.

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

O design para a vida, escrevem Ingold e Gatt (2013), consiste em apontar direções em vez de especificar pontos finais, e segundo eles, isso implica flexibilidade e previsão<sup>42</sup>. Flexibilidade, porque os designers não devem especificar pontos de chegada, e sim apontar direções. E previsão (*foresight*), diferente de predição, porque prever (*to foresee*) significa "correr frente às coisas e puxá-las (para perto de você), em vez de projetá-las fazendo extrapolações do presente". (INGOLD, GATT, 2013, p. 253, tradução nossa)<sup>43</sup> Prever, segundo eles, é “improvisar uma passagem em vez de inovar com representações inéditas. É dizer como as coisas andarão em um mundo onde nada é preestabelecido, porém incipiente”. (INGOLD, GATT, 2013, p. 253, tradução nossa)<sup>44</sup> É, também, abrir caminhos em vez de estabelecer alvos; trata-se de antecipação, não de predeterminação, e, mais importante ainda, explicam eles, a previsão envolve o exercício da imaginação, ou seja, a percepção de um dever do mundo.

Se entendermos o ato de desenhar como um sinônimo de projetar (*to design*), como acontece em algumas línguas e também como o indício (ou traço) de uma percepção em evolução e não uma projeção geométrica de uma imagem mental, como seria o design? Os

<sup>42</sup> Esta foi a tradução para a palavra '*foresight*' que usam os autores no texto original.

<sup>43</sup> To foresee, however, is to run ahead of things and to pull them along behind you, rather than to project by an extrapolation from the present.

<sup>44</sup> it is to improvise a passage rather than to innovate with representations of the unprecedented. it is to tell how things will go in a world where everything is not preordained but incipient.

autores se perguntam e respondem dizendo que os designers seriam capturadores de sonhos, no sentido de que o design/projeto pode ser visto como uma linha que é levada a passear, do modo descrito por Paul Klee (1961). Essa linha não projeta nada, ela simplesmente vai traçando um caminho à medida em que anda, caçando os fantasmas da imaginação fugidia antes de eles irem embora.

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

Propondo uma antropologia por meio do design, os autores pretendem que os efeitos transformacionais da ‘observação participante’ toquem o design para ele poder corresponder em tempo real com as pessoas com quem trabalha. Eles propõem primeiro fazer design e depois etnografia, não o contrário, nos forçando a deixar que o mundo nos ensine, e a estar em meio das coisas.

Em uma antropologia por meio do design, a ativa participação do antropólogo (em construir relações e criar coisas) torna-se mais deliberada e experimental. Incluso, Ingold e Gatt (2013) acreditam que as relações construídas em campo e os produtos do trabalho do antropólogo são mais importantes que os textos etnográficos. Eles argumentam dizendo que a antropologia deve dar um passo à frente em relação ao que se conhece dentro dela como “*reflexive turn*”, ou reflexividade em português, um período nos anos 1980 quando a antropologia intensificou seu autoexame ou autoanálise.

Nesse período, a sensibilidade reflexiva motivou os antropólogos a incluir nos seus textos detalhes dos contextos no qual suas pesquisas particulares tinham sido desenvolvidas, “[...] como também a explicar suas fontes potenciais de preferências”. (GATT; INGOLD, 2013, p. 153) A criatividade do antropólogo é reconhecida no trabalho etnográfico. Ele é coautor do “conhecimento que resulta das relações pessoais criadas em campo” (*idem*, p.153), mas essa criatividade se limita aos textos escritos, “por várias razões, este novo paradigma

não motivou aos antropólogos a engajar-se no debate público ou a colaborar com seus informantes”. (idem, p.154)

Os autores do texto propõem que a produção de artefatos seja deliberada e reflexiva durante o trabalho de campo. Produzir artefatos de forma deliberada seria o próximo passo a ser tomado na antropologia como disciplina, seguindo o “*reflexive turn*”. Desta maneira, a antropologia por meio do design mostra sua preocupação com a reflexividade, uma questão de longa data.

Podemos perceber que o que Gatt e Ingold (2013) propõem é uma redefinição do campo da antropologia e do design. No primeiro, o antropólogo cria artefatos dialógicos em campo em tempo real de forma deliberada e experimental e, no segundo, o designer enxerga seu processo de criação não como inovação, mas como improvisação. Praticar uma antropologia por meio do design, ou *design anthropology* tal como eles propõem, denota corresponder com o mundo. Corresponder significa estar no meio das coisas e do mundo, entender que ele (e nós) está (mos) em constante transformação, que o design faz parte desse processo, mas que não é o único uma vez que seus habitantes também o transformam continuamente. Significa responder ao que está sendo percebido em campo, não só ser ensinado (a) por ele, mas contribuir com entendimentos, experiências e habilidades.

Percebemos ao longo desta seção que Ingold propõe a observação participante como a base do engajamento antropológico. Ele enfatiza que o mundo não é um objeto de estudo, mas um lugar para imergir (mergulhar) e se expor, viver a experiência para ganhar sabedoria. Junto com Gatt (2013), sugere uma antropologia por meio do design que convida seus praticantes a corresponder com o mundo. No capítulo 4, analisaremos como isso aconteceu no meu engajamento com o Coletivo Santa sem Violência.

### 3.3 O método da Esperança<sup>45</sup>

Hirokazu Miyazaki é um antropólogo japonês, professor da *Northwestern University* no Estado de Illinois, Estados Unidos. Um dos seus interesses de pesquisa é como manter viva a esperança. Ele investigou esta questão em dois lugares diferentes, uma vila em Suva, Fiji, e uma grande corretora japonesa em Tóquio. Entre seus temas de pesquisa se destacam a antropologia social, esperança e futuro, presentes e intercâmbio e arte e cultura material

---

<sup>45</sup> Parte deste texto foi escrito sob orientação do Professor Doutor Thomas Binder da *The Royal Danish Academy of Fine Arts* de Copenhague (Dinamarca) durante o Doutorado Sanduíche da pesquisadora realizado entre 2017/2018 e financiado pela CAPES.

(WEINBERG COLLEGE, 2018). Neste trabalho, Miyazaki tem sido fundamental para pensar a relação: passado, presente e futuro em práticas do design. Apesar de que o autor, nos seus textos, não faz referência ao campo do design, alguns pesquisadores como Gatt e Ingold (2013) e Thomas Binder (2016) têm criado essa aproximação. A seguir, apresento uma resenha do livro ‘O método da Esperança’, que tem como base o trabalho do autor em Suva, Fiji.

No livro *The Method of Hope* (2004), Hirokazu Miyazaki explora como a esperança é apresentada na vida das pessoas Suvavou, no campo da filosofia e na antropologia. Ele compara a esperança do povo Suvavou com a esperança acadêmica, baseado no trabalho da antropóloga Marilyn Strathern, que justapõe o conhecimento melanésio e o conhecimento antropológico. Suvavou é a aldeia dos descendentes dos proprietários originais das terras de Suva, a capital de Fiji. Desde o final do século XIX, eles exigiram do governo uma indenização adequada por suas terras durante mais de cem anos, sem sucesso e mantendo viva a esperança por várias gerações.

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

Miyazaki, em seu livro, traçou um paralelo entre os rituais cristãos e os rituais de troca de presentes em Suvavou. Ele apontou que existem semelhanças em ambos. De um lado, igrejas cristãs como a Metodista e a Adventista do Sétimo Dia (ADS) tem coexistido por mais de cem anos na vila. Em ambos, há uma forma predominante de aprendizagem religiosa que consiste em uma troca de perguntas e respostas. Por exemplo, nas igrejas metodistas, todo domingo de manhã, antes da abertura da adoração, um grupo de senhoras idosas sentadas nos bancos de trás lia em voz alta perguntas e respostas impressas no verso do hinário. A líder do grupo lia em voz alta uma pergunta e, em seguida, o resto do grupo lia em voz alta a resposta. As idas e vindas das perguntas e respostas funcionavam como uma espécie de música de

fundo, na medida em que as mulheres não se concentravam no conteúdo, mas no ritmo que produziam.

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

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

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

Podemos perceber, em ambos os rituais, os cristãos e o de troca de presentes, algo que Miyazaki chamou de suspensão da agência. Significa um momento em que todos ou um deles estão esperando por uma resposta, quando há um silêncio, quando não há agência. O autor observou: “quando o porta-voz do presenteador ficava em silêncio, ele colocava os presenteadores em risco de rejeição - ele colocava sua esperança nas mãos dos receptores de presentes”. (p.106) Essa absoluta quietude dos doadores de presentes “implicava uma negação temporária da agência dos participantes do ritual”. (MIYAZAKI, 2004, p.106) No entanto, como disse Miyazaki, esses movimentos para suspender a agência não eram completamente abertos. Ele destacou: “o momento de esperança que emergiu no momento da suspensão da agência era, então, simultaneamente aberto e fechado”. (MIYAZAKI, 2004, p.106) Os

sucessivos momentos de suspensão da agência e a recuperação sucessiva da agência permitiram que os participantes dos rituais antecipassem outro momento de esperança.

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

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

Vemos que, para Miyazaki, a esperança é o único método de recuperar a esperança. Em seus relatos sobre o povo Suvavou, ele trouxe alguns eventos nos quais os atores conseguiram manter um momento esperança. Toda vez que a esperança era recapturada, ela aparecia em um terreno diferente (rituais de entrega de presentes, grupos de estudos bíblicos, negócios, etc.). Por exemplo, a esperança para o sucesso da *Nadonumai Holdings* (uma empresa formada pelo povo Suvavou) foi deslocada no ritual de entrega de presentes da cerimônia de fundação da empresa, como Miyazaki apontou, pela esperança do primeiro-ministro Rabuka no sucesso das etnias fíjianas como um todo.

Miyazaki, em seu livro, trouxe novas questões para a antropologia e apresentou uma modalidade de engajamento etnográfico comprometida, não apenas com a crítica, a análise e a objetivação, mas com a recepção e a resposta. Ele reivindicou um lugar para a esperança e o método que ele propôs, na antropologia e nas ciências sociais. Isso significa que, em vez de tentar seguir o mundo de maneira tardia, sempre olhando retrospectivamente, ele propôs que “é preciso tornar explícita a própria esperança retrospectivamente através da replicação da esperança do outro em um novo terreno”. (MIYAZAKI, 2004, p.140) A esperança de

Miyazaki é que sua esperança seja replicada em novos terrenos enquanto ele reproduz a esperança do povo Suvavou. Minha tentativa com esse trabalho é replicar a esperança de Miyazaki e do CSSV em um novo terreno: design. No capítulo 4, relaciono a descoberta de Miyazaki (2004) com o meu trabalho com o CSSV. Nele, me permito desdobrar e desenvolver suas reflexões nas experiências vivenciadas com o coletivo e aprofundar ainda mais nas suas reflexões.

## **4 VOLTANDO PARA SANTA TERESA**

Neste capítulo, analiso minha experiência e prática com o Coletivo Santa Sem Violência no bairro de Santa Teresa à luz da literatura apresentada nos capítulos 2 e 3. As abordagens e práticas expostas nestes capítulos serviram de base para criar uma linguagem comum que dá coerência ao trabalho desenvolvido ao longo desta tese. Além disso, as descobertas destes autores nortearam minhas reflexões e fundamentaram as ideias que serão apresentadas a seguir. Começo com ponderações resultantes do capítulo 2, em que exponho algumas abordagens de design que se relacionam com meu trabalho como designer e pesquisadora em Santa Teresa e, contínuo com considerações derivadas do capítulo 3, em que apresento três abordagens antropológicas que me permitiram mergulhar na minha experiência com o CSSV e refletir sobre o papel dos designers em processos colaborativos e participativos.

### **4.1 Design, antropologia e participação no Coletivo Santa Sem Violência**

O Coletivo Santa sem Violência foi um grupo de moradores do bairro de Santa Teresa que se mobilizou para minimizar os assaltos na área. Para este fim, o coletivo criou lugares de discussão, realizou ações coletivas no espaço público e planejou a instalação de câmeras de segurança no bairro. Nesse grupo, eu era mais uma moradora. Esta condição me possibilitou fazer parte do coletivo de uma maneira genuína. Além de moradora, eu era pesquisadora e designer. Uma das minhas inquietações de pesquisa antes de começar a trabalhar com o coletivo era: como o design pode contribuir para que os frequentadores do espaço público sejam considerados ‘praticantes habilidosos’?

Me instigava o fato de que as pessoas que frequentavam o espaço público não fossem apenas receptores de algo que foi planejado com antecedência por outras pessoas. Eu queria explorar como os não-designers se engajavam na criação do espaço público. Descobrir a iniciativa do coletivo Santa sem Violência foi como encontrar um tesouro, não para ser admirado, e, sim, para me juntar a eles ou, como Ingold (2012a) sugere, ‘se juntar à reunião’. O grupo se propunha a pensar, enquanto moradores, como podíamos mudar a situação que o bairro estava passando. Naquela primeira reunião no Largo das Neves, o convite de Angélica foi para pensarmos coletivamente em alternativas à realidade que estávamos vivendo. Como designer, como eu podia contribuir para isso? A antropologia poderia contribuir?

Me aproximando ao universo da antropologia, encontrei autores que acreditavam nas habilidades dos não-designers, algo que comecei a pesquisar no mestrado. Na coletânea *Design and anthropology (Anthropological Studies of Creativity and Perception)*, editada por Wendy Gunn e Jared Donovan (2012), uma das preocupações dos autores é a aproximação entre usar e produzir (*using and producing*). Em um dos artigos desta coletânea, Ingold (2012b) propõe a noção de ‘praticantes habilidosos’. Com este conceito, o autor defende a ideia de que durante os processos de uso, os consumidores não são passivos, pelo contrário, nas suas práticas há apropriação e habilidade.

Os praticantes habilidosos envolvidos em processos de fazer (*making*), segundo Wendy Gunn (2012), criam formas através de fluxos e movimentos prospectivos. Citando Ingold, ela explica que a prática habilidosa não significa imposição, ao contrário, ela depende do entendimento das propriedades dos materiais. O fazer é fluido e improvisatório e está sempre em processo de transformação. Ela argumenta que o praticante habilidoso ajusta continuamente seus movimentos em resposta à tarefa ou ao trabalho que vai surgindo. Um dos principais pontos da prática habilidosa é trabalhar com incertezas, isso implica aprender à medida em que se avança, e não antes. Ou seja, as ações não podem ser entendidas como uma série de instruções ou regras, pois estas não se constituem antes, senão durante o processo. As maneiras de trabalhar são aprendidas através da prática.

Ingold (2012b) afirma que “cada objeto de design coloca armadilhas ao apresentar um problema na forma daquilo que parece ser a solução” (INGOLD, 2012b, p.20, tradução nossa)<sup>46</sup>. Assim, os designers estabelecem as regras do jogo, ou seja, através dos objetos projetados eles determinam a relação das pessoas com as coisas. O autor coloca como exemplo o ato de tomar café da manhã. Ele afirma que “manipular colheres, sentar-se numa cadeira e comer à mesa são habilidades corporais que levam anos para serem adquiridas” (idem, p. 21, tradução nossa)<sup>47</sup>. Os objetos de design dificultam as tarefas cotidianas de alguma forma e quem os utiliza precisa encontrar modos de lidar com essas regras do jogo que os designers determinaram antecipadamente. Os chamados ‘usuários’ lidam com as dificuldades improvisando (ANASTASSAKIS; KUSCHNIR, 2013), ou seja, respondendo na medida em que se confrontam com os objetos.

Ingold (2012b) está sugerindo uma maneira diferente de pensar design. Para ele, objetos projetados não determinam o seu uso, pois as pessoas não ‘usam’ os objetos, eles improvisam

<sup>46</sup> Every object of design sets a trap by presenting a problem in the form of what appears to be its solution.

<sup>47</sup> Manipulating spoons, sitting on chairs and eating from tables are bodily skills that take years to acquire.

na medida em que as dificuldades se apresentam. Os elementos que compõem o café da manhã não são “objetos acabados respondendo a um projeto (*design*) que precedeu e garantiu sua manufatura” (INGOLD, 2012b, p. 30, tradução nossa)<sup>48</sup>. Esses objetos são realmente coisas, não terminadas, mas continuadas no uso, como a vida de uma pessoa continua quando senta na mesa para tomar café. Isso tudo quer dizer que quem coloca a mesa e come está *designing*<sup>49</sup> o seu café da manhã. Seu papel é atuar como um mediador entre as coisas. Até que tudo esteja colocado, não se pode dizer com precisão para que serve cada item. Isso vai de encontro à teoria do “design centrado no usuário” que coloca os ‘usuários’ como meros consumidores de objetos criados para eles, e não por eles (INGOLD, 2013).

Nestes termos, os membros do coletivo Santa sem Violência eram praticantes habilidosos. Não se guiavam por regras e iam aprendendo no caminho. Seus processos eram improvisatórios e resultavam da destreza de saber manejar a incerteza e de não considerar as funções prévias das coisas. Igualmente, o espaço público é uma coisa em constante transformação, continuada no ‘uso’, e não um objeto terminado. Ingold (2012b) se pergunta:

“como os designers podem passar de conceber soluções que restrinjam os praticantes a jogar por meio de suas próprias regras, a uma posição na qual essas regras estejam abertas à negociação e em que as intervenções improvisatórias dos praticantes apresentem uma oportunidade e não uma ameaça?” (INGOLD, 2012b, p. 32, tradução nossa)<sup>50</sup>

Ele considera que esta e outras questões são centrais para *Design Anthropology* (DA) (INGOLD, 2012b, p.32). Como foi mencionado no Capítulo 2, DA é um campo em movimento e contínua transformação que conjuga elementos do design e da antropologia com o intuito de construir um terceiro espaço. Um ponto de encontro entre o design e a antropologia tem sido a etnografia. Wasson (2000), Clarke (2018) e outros autores mostram como, desde os anos 1980, antropólogos têm participado de processos de design produzindo etnografias que depois eram incorporadas ao trabalho designers, como insumos ao desenvolvimento de produtos.

Esta relação em que a antropologia cria recursos para o design, ainda que válida, tem sido repensada por designers e antropólogos. a coletânea *Design Anthropology - Object Cultures in Transition*, Alison Clarke (2018) afirma que a antropologia como uma disciplina

<sup>48</sup> as finished objects answering to a design that preceded and underwrote their manufacture.

<sup>49</sup> Esta palavra não tem tradução exata para o português, porque não é uma ação antecipada de “projetar”. Ingold (2012b) considera que o chamado uso é uma extensão do que chamamos de projeto, ou seja, ele inclui o uso no processo de design. Por isso o autor diz que quando uma pessoa senta à mesa e come, ele também está “projetando”.

<sup>50</sup> How can designers move from devising solutions that constrain practitioners to play by their own rules, to a position in which these rules are open to negotiation, and in which the improvisatory interventions of practitioners present an opportunity rather than a threat?

‘aplicada’ ao design tem se dissipado, dando lugar a uma prática conjunta, que se pergunta como a humanidade poderia ser (re)imaginada. Considerando que os membros do CSSV eram praticantes habilidosos, que DA conjuga elementos do design e da antropologia e que se propõe a reimaginar o mundo, pode-se dizer que esta pesquisa se enfoca na colaboração. Como designer e pesquisadora, eu não pretendia fazer um estudo dos habitantes de Santa Teresa para depois desenvolver um produto direcionado a este público. Eu me uni ao coletivo para construir alternativas para o futuro colaborativamente.

Para Gunn e Donovan (2012), a antropologia pode aprender a partir do design como reunir as pessoas (*draws people together*), pois as ferramentas dos designers tornam possíveis relações sociais. Já Kjærsgaard *et al* (2016) afirmam que, em DA, a colaboração é um aspecto presente tanto no design como na antropologia. Os autores identificam que a colaboração e a participação entre diferentes *stakeholders* têm se tornado ponto de convergência nas duas áreas.

Como designer e pesquisadora, não fui eu quem trouxe espaços de colaboração e discussão para o coletivo, ao contrário de projetos de design, em que a colaboração é um eixo central. A colaboração foi fundamental para o grupo desde o primeiro convite para conversar com moradores no Largo das Neves, e minha postura foi tentar respeitar esta condição através da correspondência (Ver capítulo 3.1) e da atenção a acontecimentos emergentes. Além disso, eu não tinha um *briefing* a ser seguido. Assim, como propõem Kjærsgaard *et al* (2016), no trabalho com o coletivo desenvolveram-se ferramentas para a investigação de fenômenos emergentes e indeterminados.

Como designer e pesquisadora, tal como sugere Halse (2010), ultrapassei os muros da universidade e abandonei a ideia de que o estúdio de design é um lugar privilegiado para a invenção. Levar o estúdio de design para o bairro de Santa Teresa significou não só a imersão em situações da vida real, senão a aceitação de que as necessidades não estão prontas esperando que uma designer ou antropóloga competente as descubra. As necessidades estão em contínua formação, e como Halse (2010) sugere, é através do engajamento nas contestações da vida cotidiana que nos colocamos em sintonia com elas. Deslocar o estúdio de design também implicou assumir que a inovação não surge só de lugares privilegiados. Como apontam Kjærsgaard *et al* (2016), do ponto de vista de DA, os futuros não são entendidos como visões surpreendentes criadas por cientistas ou designers, senão como explorações colaborativas de possibilidades, formações e ações situadas na intersecção do design com a vida cotidiana. Estes autores reiteram as capacidades de inovação e criatividade entre pessoas comuns em seus ambientes do dia-a-dia.

Nas quatro coletâneas de DA, é possível perceber que há uma preocupação com o tempo. Nestes livros, mostra-se que os praticantes de DA estão preocupados com os fenômenos emergentes e com as relações entre passados, presentes e futuros. Segundo Otto e Smith (2013), um desafio de DA é ampliar o horizonte temporal e ancorar imagens do futuro em construções confiáveis do passado, evitando o risco de desfuturização (Fry, 2010), que, por vezes, é inerente ao design moderno. Como mencionado no Capítulo 3, analisando episódios do coletivo à luz do pensamento de Miyazaki, houve momentos em que o grupo se preocupou em ancorar imagens do futuro em construções do passado. As teorias de Miyazaki, que serão aprofundadas mais adiantes neste capítulo, permitem perceber como os momentos de esperança no passado conduzem a novos momentos de prospectividade. Trazer o passado ao presente desequilibra o entendimento linear do tempo, que segundo Kjærsgaard *et al* (2016), é questionado por DA.

Para estes autores, o futuro não é um lugar vazio e separado. Como vemos nas formulações de Escobar (2016), por exemplo, o design moderno se ancora na ideia de progresso e desenvolvimento. Este autor, como tratarei mais adiante, nos convida a pensar em práticas de design para além destas formas. Para Kjærsgaard *et al* (2016), os praticantes de DA percebem que passados, presentes e futuros estão intimamente ligados e mutuamente constituídos. Como um exemplo contrário a este pensamento, podemos citar o livreto (ver capítulo 1.6) que levei para uma reunião geral do coletivo. Este episódio no meu engajamento de design/antropologia foi um ponto crítico porque, de alguma maneira, eu estava querendo construir uma solução a partir do zero, sem considerar, ou considerando pouco, o processo que estávamos levando como grupo. Este episódio será discutido mais adiante no subcapítulo 4.6.

O futuro nasce de nossa vida cotidiana e é múltiplo. Segundo Kjærsgaard *et al* (2016), os praticantes de DA devem compreender o futuro como uma multiplicidade de ideias, críticas e potencialidades. Pode-se ver este tipo de espaço no CSSV, pois era um grupo aberto a diálogos com a comunidade. No entanto, o coletivo não foi constantemente assim. Em meio ao diálogo haviam restrições às diferenças. Em uma das primeiras reuniões do grupo, pensando em como lidar com a violência, cada um dos participantes trouxe visões de como abordar o problema. Foi difícil chegar a um solução que todos concordassem. Inclusive, dois dos membros do coletivo deixaram de assistir às reuniões, suponho porque não aprovaram as idéias do grupo e a forma com que estávamos lidando com a situação.

Em várias circunstâncias, membros do núcleo (ver capítulo 1.4.1) excluíram outros membros das redes sociais porque não concordavam com as atividades que o grupo estava

desenvolvendo. É complexo trabalhar com a diferença, porém, como afirmam DiSalvo (2010) e outros autores, o pluralismo agonístico é fundamental para a democracia, pois evita o apagamento da diferença (ver subcapítulo 4.3). Uma das aprendizagens da experiência com o coletivo é que lidar com fricções não é uma tarefa simples.

Por último, em DA, a intervenção é uma forma de fazer pesquisa. Para Otto e Smith (2013), uma contribuição do design a DA é o desenvolvimento de métodos que empregam diferentes tipos de intervenção. Estes autores explicam que DA está mais orientado à intervenção do que a antropologia tem estado tradicionalmente. Para estes autores, alguns pesquisadores da antropologia têm pavimentado o caminho para uma etnografia intencionalmente intervencionista. As abordagens intervencionistas criam um novo paradigma que dá peso à capacidade humana de mudança por meio de um design intencional.

Na quarta coletânea, *Design Anthropological Futures*, Kjærsgaard *et al* (2016) afirmam que “a intervenção é cada vez mais utilizada como método de pesquisa-ação, permitindo o surgimento de novas formas de experiência, conscientização e diálogo” (KJÆRSGAARD *et al*, 2016, p. 6, tradução nossa)<sup>51</sup>. Neste livro, o termo ‘especulação intervencionista’ é usado para destacar abordagens que usam a especulação e a transformação para fazer pesquisa.

A pesquisa com o coletivo foi intencionalmente intervencionista e especulativa. Intervencionista, porque, como pesquisadora, eu trouxe propostas para modificar a realidade e participei das ações do grupo. Minha postura com o coletivo foi mais de participante do que de que observadora, embora meu papel se localize no meio dessas atitudes. Como intervenções posso citar a oficina de cartazes, todos os artefatos que produzimos para engajar as pessoas no bairro e comunicar ideias do coletivo, as ações realizadas no espaço público, as reuniões, os convites à comunidade etc.

Por outro lado, a pesquisa foi especulativa porque, como grupo, (re)imaginamos o futuro e indagamos sobre alternativas para escapar da violência que nos afetava diretamente. Especular implica em lidar com a incerteza e avaliar os recursos disponíveis. Houve vários momentos de especulação, como a oficina de cartazes, as reuniões em que criamos o estêncil e planejamos a manifestação, a reunião em que apresentamos os resultados de uma pesquisa rápida de como outros bairros tinham lidado com a violência, a reunião em que nasceu a ideia de pintar escadarias etc. A especulação fez com que se desequilibrasse o futuro hegemônico que outros organismos (o governo, a polícia, entre outros) estavam impondo para o bairro e

---

<sup>51</sup> intervention is increasingly employed as an action research method, allowing new forms of experience, awareness and dialogue to emerge

para os moradores. Assim, a especulação se torna uma ferramenta para pensar diferentes alternativas e criar futuros múltiplos.

A partir do que foi discutido neste subcapítulo e das outras seções deste capítulo, percebe-se as características da conjunção entre design e antropologia que estão presentes nesta pesquisa. A seguir, analiso a relação do design participativo com o trabalho e experiência com o coletivo Santa sem Violência, considerando que estas duas áreas têm pontos de convergência.

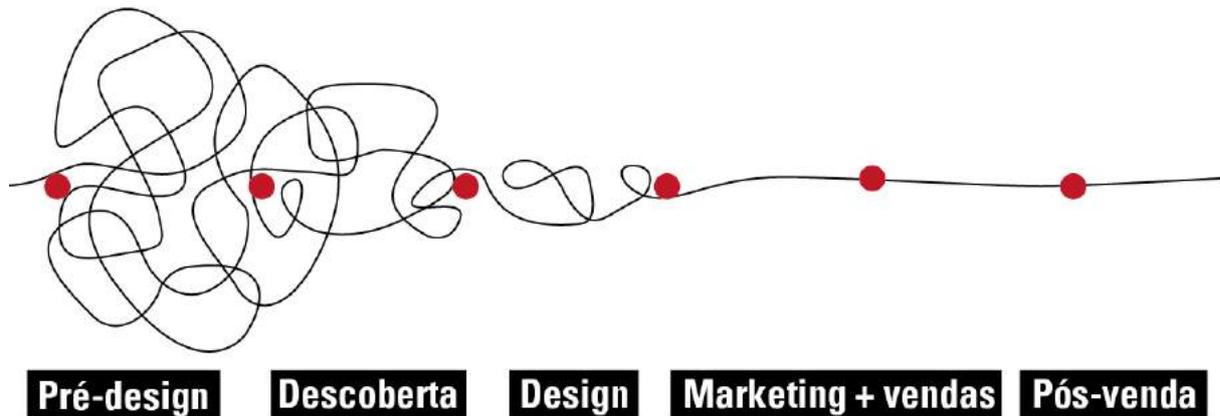
#### **4.2 Design e participação no Coletivo Santa Sem Violência**

Como mencionado no capítulo 2, o design participativo (DP) é um campo sólido na área do design, com uma tradição arraigada. Segundo Robertson e Simonsen (2013), o DP nasceu nos anos 1960 e 1970, na Escandinávia, em meio de vários movimentos sociais em que as pessoas demandavam mais participação na tomada de decisões. Embora o DP tenha surgido na área da tecnologia e informação, este é um campo que tem se aberto a outras áreas, como o trabalho com comunidades.

Para Robertson e Simonsen (2013), o DP não é definido por fórmulas, mas pelo compromisso com a participação em processos de design. Os autores afirmam que o DP reúne esforços para investigar, entender, suportar e praticar o que pode ser chamado de “participação genuína”. Este termo se refere à percepção dos 'usuários' não como meros informantes, mas como participantes legítimos e reconhecidos nos processos de design.

Voltando para Santa Teresa, podemos dizer que no CSSV estávamos envolvidos em um processo de design? Nele, havia 'usuários' que faziam parte do processo? Começamos com a primeira pergunta. O processo de design, segundo Elizabeth Sanders (2013), pesquisadora do DP, se divide em pré-design; descoberta; design; *marketing*, vendas e/ou distribuição; e pós-venda (Figura 58). Ela afirma que atualmente o DP está sendo praticado em todas as fases ao longo deste processo (SANDERS, 2013, p.65). Seria desnecessário e contraditório tentar encaixar o processo vivido com o coletivo em uma série de passos estabelecidos *a posteriori*. Diferente dos processos de design realizados em uma empresa ou mesmo com comunidades em que há objetivos a serem cumpridos e resultados a serem entregues, no CSSV esta dinâmica aconteceu de outra maneira.

Figura 58 - Design Participativo no processo de design



Legenda: Neste diagrama, Sanders (2013) mostra como o DP, representado pelos pontos vermelhos, está presente em todas as fases do processo de design. Fonte: Realizado pela autora a partir de SANDERS, 2013

Anusas e Harkness (2016) identificam ‘diferentes presentes no fazer’ (*different presents in the making*). Neste artigo, os autores comparam duas situações distintas relacionadas com o fazer (ou *making*). A primeira trata do trabalho cotidiano em um estúdio de design de produto. A segunda se foca no trabalho coletivo de pessoas que constroem suas próprias casas ecológicas. Estes autores identificam que estes diferentes processos de fazer ou produção revelam diferentes sentidos do presente e do tempo.

No primeiro caso, as observações mostram que, no estúdio de design, a experiência do tempo é vivida de maneira linear. Neste contexto, embora às vezes haja reflexões sobre o passado, há uma forte orientação para o futuro, como parte de um plano de ação. A noção do tempo, neste caso, se concentra em episódios que estão próximos a ocorrer e é chamada pelos autores de ‘presente-próximo’ (ou *close present*). Anusas e Harkness (2016) explicam que esta visão é aprendida pelos designers nas universidades através de diagramas geométricos que mostram um processo de design unidireccional que se realiza passo a passo.

No segundo caso, na construção de casas ecológicas chamadas ‘*Earthships*’, o presente não é nem próximo, nem limitado (Figura 59). É um presente que estende seu alcance para o mundo geográfica e temporalmente. Os autores afirmam que os construtores-habitantes estão situados em um presente aberto e de longo alcance (*far-reaching present*), no qual há um conceito do agora que se estende e conecta tempos, lugares, pessoas e se preocupa com o que está por vir sem esquecer o que veio anteriormente. As ‘*Earthships*’ são construídas no tempo livre, nos finais de semana, e também em horários de trabalho. Algumas das pessoas são pagas em dinheiro, outras com comida, outras simplesmente não são pagas.

Figura 59 - *Earthship* construídas em Novo México (2006)



Fonte: ANUSAS E HARKNESS, 2016

O processo vivido com o CSSV se identifica com a abordagem de autoconstrução de *Earthships*. No coletivo, as reuniões aconteciam no tempo livre dos participantes, não havia remuneração, os prazos eram estabelecidos entre todos e não havia uma concepção linear do tempo, pois os processos iam e voltavam, paravam, continuavam meses depois, as táticas eram repensadas, abria-se espaço para a comunidade, enfim, era um processo aberto e espontâneo.

Com relação à materialidade, pode-se dizer o mesmo. Anusas e Harkness (2016) analisam que as construções das *Earthships* acontecem a partir de uma abordagem baseada em preocupações materiais, espaciais, políticas, ecológicas e temporais no meio de um fluxo de materiais. Estas casas se materializam como parte de um movimento dos construtores dentro dos fluxos do mundo ao longo do tempo e de um lugar para outro. É um processo em que se pensa por meio do fazer.

No CSSV, o estar no mundo permitiu que o grupo pensasse com o corpo, com a experiência. A abordagem sobre as *Earthships* que discutem Anusas e Harkness (2016) têm uma relação direta com a crítica ao dualismo mente/corpo de Ingold (2016) e Escobar (2016), mencionados no Capítulo 3 desta tese, e que serão aprofundados mais adiante neste capítulo. Anusas e Harkness (2016) afirmam que a adoção do presente de longo alcance (*far-reaching present*) em processos de design, análise e fazer pode remover “ideias lineares de progresso e concepções da materialidade voltadas para os objetos e temporalmente limitadas” (ANUSAS,

HARKNESS, 2016, p. 67, tradução nossa)<sup>52</sup>. Estes autores identificam uma oportunidade para uma prática de DA com um pensamento de longo alcance e a longo prazo em sua essência.

O Coletivo também desafiou o dualismo mente/corpo, no momento em que seus participantes acreditaram que é no contato com as outras pessoas e com o espaço público que se entra em sintonia com as necessidades e se pode pensar a situação da violência em Santa Teresa. Esta forma de confrontar a situação desde um ponto de vista não-linear e em contato com o mundo é uma das propostas de DA. O processo vivido com o coletivo não se encaixa em um processo de design em que há estágios e um modelo a seguir. Se lembrarmos o exemplo do café da manhã proposto por Ingold (2012b) (ver subcapítulo 4.1), podemos perceber que ele propõe uma prática do design como um processo improvisatório, que acontece no contato com os materiais e não antes. Neste sentido, podemos dizer que o CSSV viveu e construiu um processo de design.

Passemos à segunda pergunta formulada ao começo deste texto: no processo com o coletivo havia usuários que faziam parte dele? A partir do apresentado na seção anterior, também ilustrado com o exemplo do café da manhã e embasado nos pensamentos de Ingold (2012b), podemos dizer que os participantes do coletivo eram ‘praticantes habilidosos’, pessoas ativas que deram forma às suas configurações cotidianas no encontro com os materiais. Nem eles eram ‘usuários’, nem eu fui uma designer facilitadora.

Se pensarmos o processo de design do DP como uma dinâmica linear em que os futuros ‘usuários’ de algo que está sendo projetado fazem parte do processo, podemos concluir que com o CSSV não houve design participativo, inclusive talvez não tenha havido design. Se percebemos o design no DP como um processo de improvisação e aos chamados ‘usuários’ como praticantes habilidosos, então, aí sim, podemos afirmar que houve práticas de design nesse processo.

Ora, que significa a palavra participação, neste caso? Para Robertson e Simonsen (2013), participar significa que os ‘usuários’ passam de meros informantes no processo de design para se tornar participantes legítimos. Um processo de design preocupado com a participação cria métodos de ‘*design-by-doing*’, porque eles tem possibilitado que trabalhadores comuns usem suas habilidades práticas quando participam destes processos. Estes autores também afirmam que a participação em processos de design se ancora no compromisso de assegurar que vozes de grupos e comunidades marginalizadas sejam ouvidas em processos cujas decisões os afetarão no futuro.

---

<sup>52</sup> linear ideas of progress and object-bound and temporally-limited conceptions of materiality.

A participação se manifestou no CSSV no desejo e preocupação dos membros de que outros moradores fizessem parte do processo para poder pensar juntos. Esta crença na participação era um eixo principal no grupo desde seu começo. No processo com o CSSV, eu, como designer, não criei métodos para dar voz a pessoas menos privilegiadas. Neste caso, eu não atuei como facilitadora, excetuando na oficina de cartazes, nem criei um processo em que o engajamento dos não-designers surgia de um compromisso com a participação. Eu, como designer, não permiti que os moradores do bairro entrassem no processo de design, ao contrário, eles me aceitaram no grupo como moradora e designer, com as mesmas possibilidades dos outros participantes. Meu compromisso com a participação era um reflexo da postura de correspondência que tentei manter durante todo o processo. Aprofundaremos nessa questão no subcapítulo 4.5.

Em suma, o CSSV não utilizou modelos de processo que se propõem a guiar o percurso de um grupo de praticantes. Assim como no exemplo do café da manhã, os membros do coletivo não eram 'usuários', eram praticantes habilidosos que confrontavam as dificuldades improvisando. Esta improvisação trazida para o design muda a forma como a prática do design pode ser percebida. Não se trata de criar um plano perfeitamente pensado na mente para depois ser aplicado no mundo. O design que Ingold está propondo surge no contato com os materiais, no contato com o mundo, como “a linha que cresce a partir de um ponto que foi posto em movimento” ou “a planta que cresce a partir de uma semente” (INGOLD, 2012a, p. 2). Ingold entende o design como verbo, e não como campo profissional.

O design, desde este ponto de vista, é um processo que não acontece na mente, mas no mundo. Estar no mundo implica experimentar e se deixar transformar. Uma designer que se abre à experiência aprende e se transforma. Alguns autores do DP apresentam o design como uma série de passos a serem seguidos. Porém, quando nos confrontamos com a vida cotidiana, usualmente, as coisas acontecem de maneiras diferentes de como são planejadas. Em uma conversa informal com Andrea Botero<sup>53</sup>, ela explicava que a solução para o DP não era criar um novo método que promettesse chegar a melhores resultados. As oficinas criadas por designers podem ocorrer de modos completamente diferentes a como foram pensadas.

Em entrevista, Lorena Otero<sup>54</sup> narrou, uma experiência em uma das oficinas realizada por ela com os pescadores da Lagoa Rodrigo de Freitas no Rio de Janeiro. A pesquisadora

---

<sup>53</sup> Andrea Botero é uma designer e pesquisadora colombiana radicada na Finlândia, PhD pela *Aalto University* em Helsinque. Sua tese se intitula “*Expanding design space(s) : design in communal endeavours*” (2013).

<sup>54</sup> Lorena Otero é uma designer colombiana, mestre em urbanismo pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio) (2015). No seu trabalho de mestrado, a pesquisadora trabalhou com a colônia de pescadores Z13 da Lagoa Rodrigo de Freitas do Rio de Janeiro.

tentou aplicar uma das técnicas escolhidas para a coleta de dados, que consistia em entregar uma folha com três questões básicas para em duplas fazerem perguntas uns aos outros. Depois de explicar a dinâmica, um dos membros da comunidade confessou que havia pessoas no grupo com dificuldade de leitura. A pesquisadora teve que mudar a atividade rapidamente. Ante esta circunstância, Otero recomenda que os designers devem ter informações concretas sobre as comunidades antes de escolher as técnicas de pesquisa para trabalhar com eles (IBARRA, 2017).

A esta recomendação, eu adicionaria que os designers devem estar abertos aos acontecimentos emergentes e ser flexíveis com o que está sendo percebido. Isso não significa, desde meu ponto de vista, que devemos ir para campo sem planejamentos, nem que os processos de design tem que ser sempre completamente abertos. Às vezes, por restrições do mercado ou de prazos estabelecidos por entes externos, há que delimitar objetivos e tempos. Não se pode insistir na flexibilidade, porque estaríamos sendo rígidos. Isso seria contraditório.

Não obstante, talvez estes autores estejam nos convidando a ser abertos à abertura. Ou seja, reconhecer que os processos da vida, da criação, do fazer, do design são incertos e que devemos ser flexíveis ante a incerteza. Juhani Pallasmaa (2013) afirma que o processo de design é uma busca por algo desconhecido. Essa incerteza preserva e estimula a criatividade, “ela é uma força motriz e uma fonte de inspiração” (PALLASMAA, 2013, p. 112).

Depois de ter analisado como as abordagens de DA e DP se relacionam com o trabalho conjunto com o CSSV, na seção seguinte, analisarei como a democracia se manifesta (ou não) neste trabalho. À luz de autores apresentados no subcapítulo 2.4, DiSalvo (2010, 2012), Björgvinsson *et al* (2010) e Markussen (2011), refletirei sobre espaços agonísticos, dissenso estético e ativismo no design e no CSSV.

### **4.3 Design e democracia no Coletivo Santa Sem Violência**

O Coletivo, como um todo, criou um espaço democrático no bairro. Como sugere Chantal Mouffe (2000), para que a democracia floresça devem existir espaços de contestação e confrontação, ou seja, espaços agonísticos. O espaço criado pelo coletivo mostrava a insatisfação com a situação de violência presente no bairro, permitindo que moradores com diferentes pontos de vista contribuíssem com a minimização dessa violência. O Coletivo tinha um espírito de contestação que se revelava, por exemplo, quando os integrantes expressavam que ‘era hora de fazer algo por nós mesmos’, desequilibrando nossa dependência do governo e das instituições de segurança pública. As atividades artísticas e de design realizadas na rua e

a contemplação de um sistema de monitoramento por câmeras no bairro foram uma mostra disso.

O trabalho de DiSalvo (2010) considera três impactos evocados por práticas de design político: revelação, disputa e dissenso. O surgimento espontâneo de um grupo que lutava contra a violência no bairro revela a insatisfação de moradores que vivem com medo e com falta de condições para voltar para casa de madrugada, para que seus filhos brincassem na rua, para fazer exercício nas praças, enfim, para aproveitar o espaço público a qualquer hora com tranquilidade. No primeiro ano de trabalho do coletivo foram pouquíssimas as sugestões, por parte dos moradores, de nos aproximar da polícia para melhorar nossa segurança no bairro. Talvez, em outras condições, a maneira mais direta de melhorar a segurança seria conversar com órgãos que realizam policiamento ostensivo. Porém, o coletivo queria tentar outras formas.

Em muitas das reuniões, surgiram novas perguntas relacionadas com o crime, como, por exemplo: se as polícias militar e civil sabem que na Rua André Cavalcanti acontecem diariamente furtos e assaltos, por que não tem criado uma operação de inteligência para capturar esses assaltantes? Por que em Santa Teresa não há um ‘Conselho de Segurança<sup>55</sup>’? Porque a Associação de Moradores se foca mais em aspectos de patrimônio do bairro, como a conservação do bonde, e não na violência? Estas e outras perguntas questionavam as estruturas de poder existentes e as condições do espaço urbano. Meses depois do surgimento do Coletivo, quando o delegado da polícia civil convocou reuniões com os moradores, a reflexão sobre a situação de violência no bairro estava mais madura para os membros e participantes do coletivo do que para outras pessoas que não tinham vivenciado esse processo. Como instrumento de reflexão e por meio de seus múltiplos artefatos (*stencils*, camisetas, lambe-lambes, grupos nas redes sociais, atividades em espaços públicos, etc), o coletivo revelou a violência que estávamos vivendo diariamente, e questionou e desafiou as estruturas de poder existentes no bairro.

Por outra parte, o coletivo criou espaços de disputa e dissenso. Seguindo o convite de Markussen (2011) para considerar a estética disruptiva do ativismo, podemos perceber a pintura de escadarias realizada pelo CSSV no Largo do Curvelo, e, também, de algum modo, a manifestação no Largo dos Guimarães, como atos de dissenso estético. Como outras ações, a pintura de escadarias foi uma tentativa de desequilibrar nossa dependência da polícia. Nós

---

<sup>55</sup> Os conselhos de segurança no Estado do Rio de Janeiro são “canais de comunicação entre a sociedade civil e as Polícias Civil e Militar do Estado do Rio de Janeiro, atuando como colaboradores voluntários, não remunerados e compromissados com a redução da violência, da criminalidade e com a paz social” (INSTITUTO DE SEGURANÇA PÚBLICA, 2018).

não pretendíamos superar o poder de organizações que controlavam a segurança em Santa Teresa, pois seria um pouco ingênuo. Desde meu ponto de vista, nós buscávamos, por meio de atos não-violentos, outras formas de evitar o medo e minimizar os assaltos no bairro. A ideia da pintura de escadarias, como dito anteriormente, surgiu de experiências em outras partes do mundo em que a cor e o embelezamento do bairro aumentou o sentido de pertencimento dos moradores e diminuiu as taxas de crimes.

Além disso, na pintura de escadarias houve um desapego de formas mais tradicionais de habitar e pertencer ao bairro. Em vez de ficar em casa, criticando a grande quantidade de assaltos e roubos, os moradores foram para a praça para se engajar na pintura de escadarias e usufruir a companhia dos outros vizinhos. Com esta atividade, e com a criação de diferentes artefatos, introduzimos outros sujeitos (nós como moradores) e objetos no campo social da percepção e no espaço comum. Também, geramos novos processos de criação de comunidade, mudamos (ainda que por pouco tempo) a experiência urbana e fornecemos meios de expressão para outros moradores.

Por outro lado, ao contrário dos exemplos de design político trazidos por DiSalvo (2010), o coletivo não desenvolveu projetos em parcerias com instituições que utilizassem a tecnologia como meio para provocar e engajar as pessoas em questões políticas. Podemos pensar que o projeto das câmeras seria uma tentativa neste sentido, porém ele não se efetivou. Do mesmo modo, o coletivo não criou uma grande rede de *stakeholders*, nem espaços que sustentassem relações a longo prazo como os *Malmo Living Labs*, propostos por Björgvinsson et al (2010). As atividades do coletivo se identificam com as propostas de DiSalvo (2010, 2012) e Björgvinsson et al (2010) na criação de espaços heterogêneos, a união de múltiplas vozes para pensar uma ‘questão de interesse’, no desenvolvimento de questões que nasceram da comunidade e na constituição de assuntos e práticas na medida que fomos trabalhando.

Por fim, o coletivo juntou práticas estéticas com práticas políticas, como propõe Markussen (2011), perturbando as relações de poder existentes no bairro, mudando as condições da experiência urbana e criando meios de expressão para um grupo de moradores.

Até este momento, tenho analisado o trabalho conjunto com o CSSV a partir de pensamentos de pesquisadores de DA, DP, design político, democracia, agonismo e design ativismo. Como dito anteriormente, embora seja difícil fazer uma separação, a maioria destas abordagens é formulada por pesquisadores de design, trabalhando em departamentos de design. Nas seções a seguir, analiso meu trabalho e experiência no CSSV à luz dos pensamentos dos antropólogos Arturo Escobar, Tim Ingold e Hirokazu Miyazaki, ambos já apresentados no capítulo 3.

Começo com o trabalho de Escobar, porque é um antropólogo interessado em criar um diálogo com designers. Considerei que o trabalho deste autor poderia auxiliar na transição entre as abordagens de design e as antropológicas. Como dito anteriormente, Escobar propõe um design autônomo, em busca de escapar dos preceitos da modernidade, baseando-se em pensamentos e práticas de comunidades indígenas latinoamericanas. Ingold expõe o conceito de correspondência para praticar e experimentar uma antropologia em tempo real. Miyazaki explora como a esperança pode ser percebida como uma perspectiva prospectiva para a antropologia na construção de relatos etnográficos. Os principais temas que cada um desses antropólogos aborda na suas obras: autonomia, correspondência e esperança nomeiam as seções que vem a seguir neste capítulo. Em seguida, apresento uma análise *a posteriori* do meu trabalho e experiência com o Coletivo Santa Sem Violência à luz dos antropólogos supracitados.

#### **4.4 A autonomia como horizonte para o design**

Como dito no capítulo 3, para Escobar (2016), se percebemos o design pelo ponto de vista ontológico, podemos dizer que nós projetamos o mundo e o mundo nos projeta. Santa Teresa é um dos bairros do Rio de Janeiro em que as ruas foram nascendo guiando-se pela geografia. Um território de morros, onde surgiram grandes propriedades e chácaras de ricos imigrantes e no qual, em meados do século XX, com a chegada da febre amarela à cidade, tornou-se metáfora de saúde, devido ao seu clima e altura (MARTINS, 1997).

Assim como as pessoas daquela época foram dando forma ao bairro, o bairro foi dando forma a suas dinâmicas cotidianas. Assim como as pessoas continuam dando forma ao bairro, o bairro "inaugura uma série de rituais, formas de fazer e modos de ser" (ESCOBAR, 2016, p. 128). As ruas, ladeiras e tudo que faz parte do bairro, projetam as dinâmicas cotidianas das pessoas que moram no mesmo. Ao construir o bairro naquele morro, certamente, muitos mundos foram apagados e com eles um pluriverso. Como recuperá-los? É possível? Ou, em última instância, como construir juntos um bairro de muitos mundos, que privilegie a interexistência e o relacional, como propõe Escobar (2016)? O que significa perceber o CSSV a partir o design autônomo, não-dualista, de mundos relacionais no qual a vida é interrelação? O coletivo estaria destruindo futuros na medida em que avançava?

Voltemos à tradição racionalista que Escobar critica. Ao citar Varela (1991), o autor afirma que a tradição racionalista é uma formulação parcial da relação mente, corpo e experiência. Ele diz que um claro exemplo disso é "a contextualização da cognição como a

representação de um mundo preexistente e separado por parte de uma mente discreta, externa a esse mundo" (ESCOBAR, 2016, p. 99). Para Varela, a cognição é a enação de um mundo e de uma mente: "A mente não está separada do corpo e ambos não estão separados do mundo, ou seja, do fluxo incessante e sempre mutável da existência que constitui a vida" (ESCOBAR, 2016, p. 100). Segundo Varela, a enação é a cognição vista como uma ação encarnada, que surge de nosso 'atiramento' (*throwness*) inevitável no mundo. Em outras palavras, as formulações do racionalismo são só uma parte do mundo e a cognição não é a representação de um mundo separado e externo à mente, pois a mente não está separada do corpo e ambos não estão separados do mundo. A cognição é um processo que se vive no mundo.

Segundo Escobar (2016), vincular a cognição à experiência traz duas consequências: a primeira é que embora exista uma divisão entre o 'eu' e o mundo, também há uma continuidade radical entre eles, ou seja, há uma coincidência ininterrupta de nosso ser, fazer e saber. No entanto, a reflexão não abarca o mundo inteiro. O mundo vai além da razão, por isso a segunda consequência à qual Escobar (2016) se refere é que a reflexão limita nosso acesso ao mundo como um todo.

No Seminário 'Crise, lutas Indígenas e bem viver: perspectivas indígenas', realizado em setembro de 2018 na ESDI, conheci a história do povo Nasa e do '*Pueblos en Camino*', graças à palestra da Vilma Almendra e ao governador indígena Ovídio Hurtado Pito e vice-governadora Flora Dicue. O povo Nasa é uma comunidade indígena andina, localizada no sudoeste da Colômbia, no departamento<sup>56</sup> do Cauca, próximos à cidade de Popayán. No mundo acadêmico, esta comunidade é conhecida por praticar o 'Bem Viver', uma visão que rejeita a ideia de progresso, reconhece o valor intrínseco da terra, a diversidade e a interexistência. O povo Nasa tem sido um parceiro fundamental na pesquisa que Arturo Escobar desenvolve na Colômbia.

'*Pueblos en Camino*' não é uma organização, nem um coletivo fechado, como anunciam um dos seus participantes no seu *website*, "é uma proposta, uma aposta e um desafio diante do espelho e contra as transições [...] dos nossos tempos. O ponto de partida é o compromisso de "tecer resistências e autonomia entre povos e processos" (ROZENTAL, M; ALMENDRA, V, 2018).

Em uma das falas de Ovídio, ele explicou como sua comunidade enfrenta os grupos armados (legais e ilegais) sem ter armas, e que a relação entre a comunidade e o seus anciãos é fundamental para sua conservação. Segundo ele, as ações mais importantes da comunidade

---

<sup>56</sup> Colômbia, desde o ponto de vista político-administrativo, está dividido em 32 departamentos. Os departamentos são equivalentes no Brasil aos chamados Estados.

são consultas aos "*mayores*", um grupo de anciãos que se comunicam espiritualmente com a Terra e decidem o que será feito. A comunidade toda respeita a decisão dos '*mayores*'. O povo Nasa vive uma realidade de muita violência, com ameaças e ataques de grupos armados. Eles têm conseguido conservar o território e o grupo graças à orientação espiritual dos '*mayores*'. Ovídio contou que em uma ocasião o *Escuadrón Móvil Antidistúrbios* (ESMAD), uma unidade especial da Polícia Nacional de Colômbia, que usam escudos, são fortemente armados e vestem uma indumentária pesada e intimidadora, foram enfrentar a comunidade. Inesperadamente, o esquadrão voltou sem ter realizado a sua missão. Ovídio não explicou como a comunidade enfrentou o esquadrão, ele falou apenas que nós, a platéia, não entenderíamos.

Este exemplo ilustra o pensamento Nasa que diz: "as palavras sem ação são vazias, a ação sem palavra é cega, as palavras e a ação fora do espírito da comunidade são a morte". O espírito da comunidade é o comunal. Nessa dinâmica, os '*mayores*' cumprem um papel fundamental, mas, além disso, o que se mostra aqui é a conservação da autopoiese da comunidade e um comportamento que vai além da racionalidade, que para o homem moderno é difícil de compreender, assim como nos advertiu Ovídio.

Por outra parte, para Maturana (1997), há um lado emocional em todas as formas de racionalidade. Poucas vezes somos cientes de que nossas emoções guiam nossas vidas. No Coletivo, por exemplo, uma mistura entre medo e coragem guiou uma parte de nossas ações. Um dos porquês para não fazer reuniões em praças ou largos foi o medo. Medo que crime organizado do bairro descobrisse que nós, moradores, estávamos unidos e quisesse nos ameaçar ou fazer mal. Há emoções e pressentimentos latentes em cada ser humano e não foi diferente no coletivo.

Para Escobar (2016), "todos os modos de conhecimento baseados na razão só atingem uma parte da nossas experiências humanas, a parte reflexiva, esquecendo seus aspectos imediatos e vividos, ou seja, nossa historicidade essencial" (ESCOBAR, 2016, p. 100). Como participante daquele coletivo, eu comecei a sentir muito medo depois de escutar ou ler histórias diárias de assaltos. Não posso esconder ou esquecer o medo que senti e que guiava a maioria das minhas ações cotidianas naquele momento. Uma noite tive um pesadelo. Sonhei que pessoas estranhas arrombavam a porta do casarão onde eu morava em Santa Teresa, e o invadiam. Acordei e verifiquei, da janela do segundo andar, se alguém estava tentando entrar na casa. Desci as escadas e conferi que a porta do casarão estivesse fechada e trancada. Voltei para meu quarto e tranquei a porta e as janelas. Pesadelos assim foram recorrentes, inclusive morando em outro bairro e depois na Dinamarca.

Posso dizer que meu fazer estava separado da emoção? Não. Posso dizer que as mentes das pessoas do coletivo estavam separadas do seus corpos? Em uma das reuniões, Angélica começou a chorar no meio de uma fala. Embora esta tenha sido uma reação repentina e sem causa aparente, posso supor as razões que ocasionaram isso. No entanto, compreender essa racionalidade não é tão relevante, porque a experiência não se baseia só na razão. Posso citar alguns momentos nos quais identifico que nossa cognição foi uma 'ação encarnada', mas acredito que este texto e o texto dos meus cadernos de campo não dariam conta da vida o que estou tentando representar ou contar. O importante aqui é reconhecer que a experiência humana, neste caso uma experiência de pesquisa e de design, não se baseia só na razão. Portanto, é preciso afiar nossa percepção, o que nos ajuda a praticar e viver um design para além do racionalismo.

Para Escobar (2016), uma das consequências mais nefastas do racionalismo é sua crença no indivíduo. Segundo ele, o colonialismo, a globalização, a modernização, e o desenvolvimento tem sido projetos econômicos e políticos que destruíram as formas de relação comunitárias e localizadas. No entanto, a conservação do indivíduo como agente por excelência do design começa a perder força. Há várias tendências recentes que ajudam a encontrar um equilíbrio entre os entendimentos relacionais e aqueles que colocam a pessoa como indivíduo. Há várias noções que são mostra disso. Uma delas, segundo Escobar (2016), é que o design atualmente tem lugar em sistemas de agência, poder e *expertise* distribuída, nos quais é difícil manter a ficção do indivíduo isolado e do designer gênio que trabalha arduamente em seu estúdio. Relacionadas a esta, estão as noções de codesign e colaboração dialógica, citadas por Escobar (2016), na quais os designers e a gente comum fazem coisas juntos. Com estes exemplos, Escobar reafirma que também existe no design uma pressão relacional sobre o indivíduo, uma das formas mais recalcitrantes das construções modernas.

Tomando os termos da antropóloga mexicana Raquel Gutierrez (2015), o Coletivo Santa Sem violência foi uma trama comunitária. Em contextos urbanos, podemos usar este termo para denominar aquelas iniciativas que, partindo do comunal, estão propondo novos mundos. Há no grupo uma força comunal, a destruição da falsa ideia de que somos autossuficientes, que não necessitamos de ninguém. Esse chamado e convite constante a outros moradores para conversar e se engajar na busca de maneiras de "minimizar as diversas formas de violência" (como estava escrito nos princípios do Coletivo) é uma mostra disso. Para o Coletivo era necessário que a situação fosse pensada por moradores de várias regiões do bairro e que entre todos encontrássemos maneiras para lidar com ela. "Precisamos da força de todos", "devemos nós moradores nos mobilizarmos", "ocupar as ruas com gente", essas

foram falas de alguns integrantes do grupo de *Whatsapp* que convocavam os moradores a fazer coisas juntos.

Por outro lado, para Escobar (2016), a tradição racionalista torna a experiência em "uma realidade objetiva ou um mundo exterior constituído por entidades materiais distribuídas no espaço, anteriores a, e independentes de, a multiplicidade de interações que as produzem" (ESCOBAR, 2016, p. 104). Em outras palavras, o racionalismo percebe a realidade como uma materialidade inerte distribuída em um espaço. Esta postura objetizadora está na base do design e conduz, afirma Escobar, a um *ethos* de domínio humano sobre a natureza. Esta postura, continua o autor, nos desempodera para ter uma conexão com a terra e com o fluxo da vida.

A noção de real, segundo Escobar (2016), dá força à ideia de um único mundo que exige uma verdade única sobre ele. Esta convicção de um único mundo, para Escobar (2016), inviabiliza realidades múltiplas, por meio de processos complexos relacionadas com o poder. O autor se pergunta: o que estaria faltando para que os designers operassem sem uma visão puramente objetivista e única do real? Para que levássemos a sério a ideia de que a realidade é um fluxo constante e contínuo de formas e intensidades de todo tipo?

Para tratar deste assunto, Escobar (2016) cita Tim Ingold (2011), que propõe que o mundo é tudo menos um recipiente estático, inanimado e inerte. Para ele, como já comentado anteriormente, o mundo é uma malha formada de linhas sempre em movimento. Ingold (2011 *apud* ESCOBAR, 2016) propõe a ideia de um universo sensível em que seres de todo tipo produzem sua existência contínua reciprocamente. Para este autor, as coisas são suas relações, e, para Escobar (2016), sob esta visão é impossível delimitar um mundo real, único e estável, como é feito pelos modernos.

Para Ingold (2011 *apud* ESCOBAR, 2016), como vimos anteriormente, a observação não se opõe à participação, pelo contrário, é uma condição para ela. Para além da observação, devemos nos imaginar como participantes do mundo que está em contínua formação. Sem nenhuma intenção de criar uma versão da realidade e de ser observadores, o Coletivo Santa Sem Violência se uniu a esse mundo em formação. Nossa presença no bairro e a realização de nossas atividades cotidianas já fazem com que Santa Teresa seja outra, porém isso não foi suficiente para o Coletivo. Longe disso, fomos para as ruas a fim de participar mais intensamente na transformação do bairro, em prol de uma preocupação comum. Nos unimos a um mundo em transformação.

Igualmente, como muitos movimentos indígenas, o CSSV não buscava mudar o mundo, mas criar novos mundos. A violência no Rio de Janeiro é o que Horst Rittel chama de

*wicked problem* (RITTEL, 1973), um problema complexo no qual é difícil estabelecer as causas, e, portanto, as possíveis soluções. Como eliminar a violência do Rio de Janeiro ou de Santa Teresa? Isso é possível?

Nossas intervenções no espaço público e as reuniões podem ser percebidas como criações de mundos. Pequenos mundos que duravam umas horas, mas que propiciavam um espaço seguro e uma plataforma para o diálogo e a troca com os vizinhos. Esses mundos se igualam aos territórios de resistência indígena a que Escobar (2016) faz referência. Como dito anteriormente, a autonomia tem uma dimensão territorial forte. O coletivo, de alguma maneira, estava defendendo o território de Santa Teresa, e protegendo o direito das crianças de brincarem na rua. Não tentamos delimitar um mundo real, único e estável, como mães que cuidam dos seus filhos, o coletivo estava cuidando do bairro e criando espaços/mundos sem violência.

Como designer e pesquisadora, também me uni ao mundo. Passei os limites da universidade, atravessei sua porta e me lancei a trabalhar e experimentar uma situação próxima como a violência do meu bairro. Ratifico aqui, à luz dos pensamentos de Escobar (2016) e Ingold (2011), que fazendo esta análise retrospectiva não tenho a intenção de apagar vários mundos, como as diferentes vozes das pessoas, todos os pequenos detalhes, emoções, sentimentos etc. Em um esforço impossível por representar a vida com um texto, pretendo fazer um registro da minha possível contribuição para o campo do design. Acredito que o fruto mais significativo desta relação (designer/pesquisadora - bairro) não é este texto, é toda a aprendizagem que resultou da experiência em campo e o que fiz para responder com reciprocidade ao mundo. Desde meu ponto de vista, talvez esta seja uma das respostas para a pergunta de Escobar (2016) de como o design leva a sério a realidade como um fluxo constante, e da qual tratei no capítulo 3.

Por outro lado, falando sobre o comunal nas comunidades indígenas, para Escobar (2016) esta questão está diretamente relacionada com a resistência destes povos aos planos das organizações transnacionais. Assim como algumas comunidades indígenas de América Latina, em menor medida, o CSSV era uma insurreição. Insurreição no sentido de que como protesto ao governo e, de algum modo, às organizações locais do bairro, como a associação de moradores, convocou constantemente os moradores a pensar desde e com a comunidade uma forma de lidar com a violência, livre das regulações heterônomas.

Além disso, como Escobar (2016) explica, a autonomia precisa de organizações horizontais. Algumas reuniões do coletivo podem ser consideradas como assembleias deliberativas, porém, dizer que havia horizontalidade no grupo, como há nas comunidades

indígenas, seria algo apressado. A horizontalidade é um ponto que tem sido estudado por pesquisadores em design participativo, codesign e *design anthropology* em diferentes contextos. A horizontalidade implica em fugir da hierarquia, e no coletivo, o Núcleo, que era o grupo de moradores mais engajados, tomou algumas decisões sem a presença de participantes que tensionavam a discussão.

Pesquisadores no campo do design têm se esforçado em criar artefatos e ferramentas de negociação entre pares e diferentes *stakeholders* (ANASTASSAKIS, SZANIECKI, 2016; BRANDT; BINDER; SANDERS, 2013; MATTELMÄKI, 2006) nos quais os participantes possam argumentar suas escolhas e todos possam participar. No Coletivo, muitas decisões foram tomadas por votação. Nas primeiras reuniões, para escolhermos coletivamente o caminho que o grupo queria seguir, os participantes expressavam sua opinião escolhendo uma das opções criadas entre todos. Quando as opções estavam prontas, um participante as pronunciava uma por uma e esperava a que os presentes levantassem a mão, se concordassem com a opção apresentada. A alternativa que tivesse maior número de votos, era a ganhadora.

Em uma reunião de *feedback* sobre o trabalho desenvolvido na Dinamarca, e, portanto, meu trabalho de campo em Santa Teresa, a professora Eva Brandt sugeriu pensar em outras formas de tomada de decisão, pois a votação, neste caso, não permite a argumentação e faz com que participantes com habilidades retóricas tenham vantagens em comparação aos participantes mais tímidos e inseguros. É um desafio para os designers propiciar espaços de horizontalidade e tomada de decisão nas comunidades.

Para Escobar (2016), a autonomia implica o diálogo intercultural, isso significa criar alianças com outros grupos em luta. É o que o povo Nasa chama de fazer as coisas em '*montonera*' e '*caminar la palabra*'. Aqui há uma questão delicada a ser pensada em relação ao Coletivo. Em uma das últimas reuniões do ano 2016, no Parque das Ruínas, depois do assassinato de Vantuil Zacarias, morador do Morro dos Prazeres, uma das líderes da reunião disse que a reunião tinha sido planejada antes da ocorrência desses episódios desagradáveis nas favelas, e que, como coletivo, não dávamos conta de trabalhar com um problema tão grave e arraigado.

Certamente, com esta afirmação, o coletivo estava esquecendo outros mundos e cortando o diálogo intercultural e a "*montonera*" que o povo Nasa propõe quando '*caminhamos a palavra*'. O diálogo intercultural nos ajuda a conhecer outras experiências e esclarecer dúvidas entre pares. Por exemplo, no Bairro de Fátima, próximo a Santa Teresa, um grupo de moradores chamado 'Círculo de Cidadania do Bairro de Fátima e Vizinhanças' se reúne na praça não só para pensar a violência, mas também outros assuntos. Igualmente,

havia em Santa Teresa outras iniciativas paralelas (com nome ou sem nome) que surgiram a partir da comunidade, como o Coletivo Santa Praça, um grupo de moradores interessados em transformar as praças do bairro em lugar de convívio social e natural.

Talvez, insistir na aliança com estes grupos desse mais visibilidade e força a nossas atividades e permitiria a troca de aprendizagens. Iniciativas nas favelas, outras iniciativas no próprio bairro e iniciativas em outros bairros e cidades fariam parte do tecido de conhecimentos, resistências e estratégias que dariam respaldo a nosso coletivo em Santa Teresa. Apesar de que o Coletivo fez parcerias com o grupo musical Pirarucú Psicodélico e a Associação AME Santa para ter mais visibilidade, talvez fosse importante não esquecer mundos, atuar acreditando na interexistência e perseverar na conservação e ampliação destas alianças.

Para Escobar (2016), o design autônomo pressupõe que (1) *toda comunidade pratica o design de si mesma*. Para o autor, “as situações contemporâneas implicam formas de reflexão tanto encarnadas como objetivantes e abstratas” (ESCOBAR, 2016, p. 210). Isso quer dizer que são necessários o conhecimento do chamado especialista acompanhado pelo conhecimento da comunidade. É isso o que significa fazer design *com*, e não design *para*, pois, como Gatt e Ingold (2013) explicam, o design não transforma o mundo, ele faz parte de um mundo em transformação.

Minha experiência e prática no Coletivo foi fruto de uma mistura de conhecimentos. Em alguns momentos levei meus conhecimentos e ideias, como a oficina de cartazes, organizada para a segunda reunião do grupo, como a pintura das escadarias do Largo do Curvelo, a criação de uma *hashtag* para o coletivo etc., e, em outros, os outros participantes levaram suas contribuições. Acredito que a proposta de design autônomo de Escobar (2016) baseia-se na troca de conhecimentos e não na imposição, na proliferação de mundos e não na destruição de outros.

O design autônomo que Escobar (2016) está propondo se embasa na premissa de que (2) *toda pessoa o coletivo é praticante do seu próprio saber*. O autor afirma que, para o designer, como um compromisso ético e político, é importante examinar como as pessoas entendem sua realidade. Acredito que a chave para essa exploração estão na escuta e na provocação.

No Coletivo, algumas das minhas intervenções surgiram depois de escutar e interpretar o que os outros participantes estavam propondo. Algumas a favor, como a ideia de pintar as escadarias do parque do Largo do Curvelo que propôs depois de perceber o desejo de outros participantes de fazer uma atividade com crianças nesse lugar. Outras, ao contrário,

como o livreto que pretendia dar outro caminho à ideia da instalação de câmeras de segurança no bairro. Com isto, não quero dizer que o livreto não funcionou porque estava em contraposição às ideias de outros participantes do Coletivo. Como dito anteriormente, o livreto estava apagando um passado e tentando criar uma conversa do zero, sem argumentos e de uma maneira pouco coletiva. No caso do livreto, trazer uma contraproposta não foi inconveniente, o inconveniente veio com a maneira e o momento de comunicar minhas inquietações.

Em uma conversa informal com Vilma Almendra, integrante do Povo Nasa da Colômbia e participante de 'Pueblos en Camino', ela me aconselhava que havia dois requisitos para que pesquisadores trabalhassem com uma comunidade: o primeiro é trabalhar com um tema que comova ao pesquisador(a). Ela disse "esquece que você está fazendo um trabalho de doutorado" (informação verbal)<sup>57</sup>. Segundo ela, muitos pesquisadores praticam o que se conhece como extrativismo acadêmico. Um conceito que nasce do extrativismo de matérias primas que usualmente destrói ecossistemas e territórios indígenas. Por outra parte, o segundo requisito é a escuta, ficar grandes períodos de tempo escutando, para depois intercambiar. Refletindo no conselho de Vilma, fazer algo que comove ao pesquisador implica engajamento, de tal maneira que o pesquisador não só extraia informação das comunidades com as quais trabalha, senão que contribuía reciprocamente com a situação que eles estão vivendo. É fundamental não só fazer uma exploração do próprio saber da comunidade e registrá-lo, mas juntar-se a eles na sua luta.

Em relação à provocação, pesquisadores em design têm estudado algumas maneiras de explorar o próprio saber da comunidade. Uma delas são os provótipos (ou *provotypes*) que surgem da junção entre a criação de protótipos e a provocação de conversas e reflexões. Para Mogensen (1992), os provótipos pretendem criar soluções "provocando discrepâncias na prática concreta e cotidiana para suscitar o que normalmente é considerado como garantido" (MOGENSEN, 1992, p.22, tradução nossa)<sup>58</sup>. Para aflorar histórias e ideias, podem ser usadas intervenções de design que exploram, com um compromisso político e ético, o próprio saber da comunidade.

O terceiro ponto da proposta de design autônomo de Escobar (2016) é que, como designers, podemos ser co-pesquisadores, mas é (3) *a comunidade que pesquisa sua própria realidade*, pois ela cria um sistema de pesquisa e aprendizagem sobre ela mesma.

<sup>57</sup> Conversa informal com Vilma Almendra no Seminário 'Crise, lutas Indígenas e bem viver: perspectivas indígenas' realizado no dia 26 setembro de 2018, na ESDI/UERJ.

<sup>58</sup> provoking discrepancies in the concrete, everyday practice to call forth what is usually taken for granted

No CSSV eu era pesquisadora, mas, principalmente, era parte da comunidade. Frequentemente, os designers que trabalham com comunidades são *outsiders*, pessoas que vêm de fora. Participei da pesquisa à qual Escobar (2016) está se referindo na qualidade de moradora de Santa Teresa, doutoranda e designer. Essa pesquisa implicou em reuniões, conversas, busca de contatos, informações, histórias etc., ou seja, toda uma exploração da situação, que, neste caso, era a violência naquele bairro. No CSSV, a criação de um grupo de *whatsapp* foi chave para compreender a quantidade de assaltos que ocorriam e conhecer histórias que a mídia não tem alcance. As histórias de assaltos e roubos em Santa Teresa no período de mais atividade no grupo virtual eram quase diárias.

No quarto ponto, Escobar (2016) propõe um (4) *enunciado de problemas e possibilidades que permitam gerar objetivos e estabelecer alternativas de ação*. O autor explica em uma nota de rodapé que o design atualmente vai além da resolução de problemas. Não obstante, a proposta dele, embasada em teorias de Papanek (1984), implica na conceitualização de sistemas de problemas, em contraposição a definições limitadas ou estreitas.

No caso do Coletivo, a primeira reunião no Largo do Curvelo e a penúltima reunião no Parque das Ruínas foram momentos para colocar na mesa o que estava em jogo. Apesar de que não houve um momento para conceitualizar os sistemas dos problemas e esmiuçar as causas da violência no bairro, pequenos problemas foram levantados como: a falta de iluminação nas calçadas, ruas vazias, crise política e econômica no Estado do Rio de Janeiro, grande desigualdade presente no bairro e falta de recursos nas delegacias.

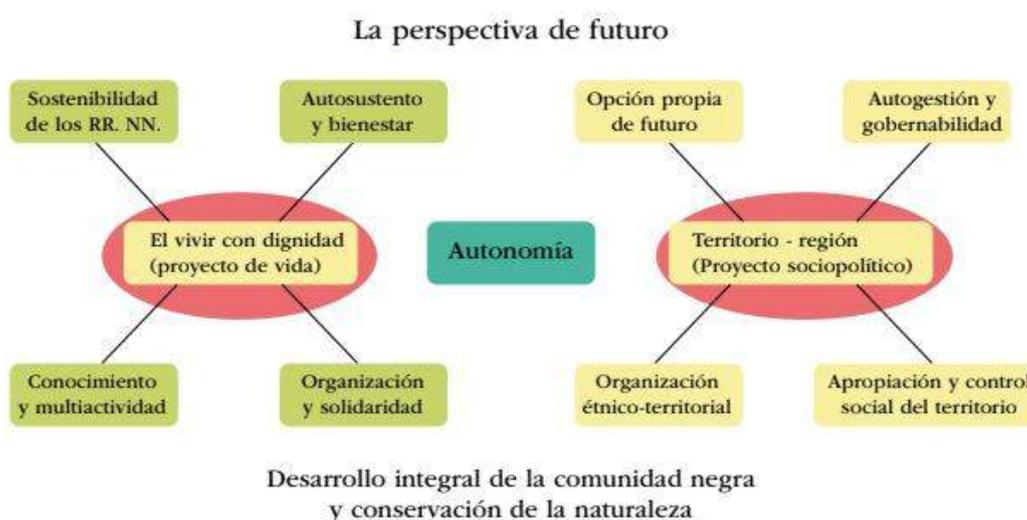
Segundo Escobar (2016), o resultado do enunciado de problemas “deve ser uma série de cenários e possíveis caminhos para a transformação das práticas ou a criação de outras novas” (ESCOBAR, 2016, p.210). Na reunião do Parque das Ruínas, pensar em problemas levou a cenários e alternativas de ação como: varrer as escadarias da rua André Cavalcanti como um ato metafórico, fazer uma exposição de bolsas roubadas encontradas em um terreno abandonado, solicitar à Prefeitura do Rio de Janeiro mais iluminação para a Rua André Cavalcanti, assistir aos cafés da manhã no Batalhão da Polícia Militar, escrever um projeto para instalar câmeras de segurança no bairro e continuar fazendo ocupação de lugares públicos.

A solicitação de mais iluminação à Prefeitura e a escrita do projeto de instalação de câmeras de segurança foram alternativas que se desenvolveram posteriormente. Porém, esta última não se realizou por falta de recursos e porque outros panoramas apareceram para o

coletivo, entre eles: o diálogo com a associação de moradores, AMAST e o delegado da Polícia Civil.

O quinto e último ponto do design autônomo que propõe Escobar (2016) é a (5) *construção de um modelo do sistema que gera o problema de preocupação comunal*. Como dito anteriormente, o autor acredita que a melhor palavra para este ponto não seria ‘modelo’, por sua relação com a tradição racionalista. Talvez o que o autor nos está propondo é o entendimento em profundidade do projeto de vida das comunidades e o projeto político do movimento social, estabelecendo prioridades através de um diagrama (Figura 60).

Figura 60 - Modelo desenvolvido por movimentos afrodescendentes do Pacífico colombiano



FONTE: ESCOBAR, 2016

Nesta figura, Escobar (2016) mostra o modelo desenvolvido por movimentos afrodescendentes do Pacífico colombiano. De um lado está o projeto de vida das comunidades e do outro o projeto político do movimento social, articulados pela autonomia. Para Escobar (2016), neste caso está em jogo um processo de codesign em que as comunidades, os ativistas e alguns participantes externos (incluindo designers especialistas) participem em um exercício colaborativo no qual o planejador, o designer, o tomador de decisões e o responsável pelo sistema coincidem, em grande medida, com as comunidades e o movimento (ESCOBAR, 2016, p. 213). Para o autor, é necessário que os designers entendam em profundidade o projeto político do movimento para que as intervenções de design e os processos de codesign se submetam aos princípios nos quais o movimento submete suas ações.

Desde meu ponto de vista, a criação de um modelo pode ser favorável para o processo de design desde que se tenha a flexibilidade suficiente para improvisar (INGOLD, 2012a) e

para mudar o rumo das coisas, na medida que se entende melhor a situação e que os acontecimentos se desdobram. Estabelecendo objetivos *a priori*, sem flexibilidade, não estaríamos seguindo os caminhos do mundo à medida que se desenrolam, como propõe Ingold (2012a). E estaríamos caindo na tradição racionalista que Escobar (2016) tanto critica.

#### 4.4.1 A autonomia como horizonte

A leitura de Escobar tem sido fundamental para perceber o design desde uma ótica latinoamericana, sem esquecer as formulações do mundo do Norte Global. Escobar (2016) questiona o conceito de progresso e desenvolvimento nos convidando a pensar em práticas de design para além destas formas, que têm surgido a partir uma tradição racionalista que além de criar, destrói.

Escobar (2016) traz à tona formas de vida de longa data, como são as comunidades indígenas que fogem da tradição racionalista, nas quais o relacional (a diferença do dualismo ontológico), o comunal, o diálogo intercultural, e a conexão indissolúvel com a terra e com o universo são indispensáveis para sua existência. Conhecendo estas sociedades ou mundos em movimento podemos pensar numa prática do design que percebe o mundo não desde dualismos, mas desde o relacional, que valorize o conhecimento e práticas indígenas, que tenha sensibilidade às crises política, social, ecológica que estamos vivendo.

Escobar (2016) nos convida a imaginar outros cenários para nossas cidades latinoamericanas, que são muito diferentes das cidades europeias e norteamericanas que usualmente aparecem nos livros. Ele traz à tona os monocultivos, como o da cana de açúcar, por exemplo, que alguns percebem como um ponto chave para o desenvolvimento, enquanto outros acreditam que são monstros verdes. Com estes exemplos, ele nos propõe pensar a partir de características que se repetem em nossas cidades latinoamericanas: como a riqueza de nossa flora e fauna, a biodiversidade, a presença de populações indígenas, mestiças e afrodescendentes, que usualmente são consideradas pobres, de elites europeias, ricas, a desigualdade e pobreza, etc, em uma palavra, o pluriverso.

Escobar (2016) nos ajuda a pensar em nossos problemas a partir a ancestralidade e futuralidade de povos indígenas da América Latina. Para mim, isto é fundamental se queremos pensar a pesquisa também com autonomia. Reconhecer Escobar como um autor chave para pensar nossas práticas de design, nos ajuda a crescer desde dentro e a tecer nossas experiências a partir uma base decolonial. Isso não significa que devemos nos esquecer do resto. Assim como ele percebe nas comunidades indígenas, 'caminhar a palavra' é preciso, ou

seja, entrar em diálogo com autores e instituições de outras regiões, fazer visível nossas conquistas e pensar com outros movimentos.

Para Escobar (2016), os povos indígenas produzem conhecimento não só para eles, mas para todos e todas, sem pretensão de universalidade. Para falar em autonomia, ele cita novamente o pensamento do povo Nasa:

“Desse canto sagrado do planeta, como povos ancestrais enraizados nessas terras do Cauca, fazemos o que nos pertence pela terra e pela vida, lutamos pela terra e pela vida [...] Essa luta é desde o norte do Cauca, não do norte do Cauca. Desde o povo Nasa, não do povo da Nasa. Porque é a vida que está em risco, com a exploração da terra do modo capitalista que desequilibra o clima, os ecossistemas, tudo. Desde o norte do Cauca dizemos basta!, é hora de libertá-la [...]! Mas, dizemos, enquanto permanecermos indígenas, ou seja, filhos da terra, que nossa mãe não é livre para a vida, que ela será livre quando volte a ser o lar coletivo e a casa dos povos que cuidam dela, respeitem-na e vivam com ela e, enquanto não seja assim, também não somos livres nós, seus filhos. Todos os povos são escravos juntamente com os animais e seres da vida, desde que não consigamos que nossa mãe recupere sua liberdade” (ESCOBAR, 2016)

Através do pensamento, da forma de vida e da autonomia do povo Nasa e de outras comunidades na América Latina, Escobar (2016) propõe reorientar o design para o pluriverso, para a criação de vários mundos. Esta proposta vai contra a modernidade e, portanto, dos supostos nos quais o design teria surgido: como a crença no indivíduo, no domínio do homem sobre a natureza, no desenvolvimento, no progresso, na crença de que existe um único mundo etc.

Escobar (2016) reconhece que o desafio que ele está propondo para o design é ambicioso e que é “mais fácil imaginar o fim do mundo que o fim da modernidade” (ESCOBAR, 2016, p.233), porém há utopias que são imagináveis, que talvez sejam completamente irrealizáveis hoje, mas que, talvez, sejam possíveis no futuro.

Uma das sugestões de Escobar (2016), desde meu ponto de vista, é desenvolver nossa capacidade de imaginar outros mundos e determinar a autonomia como um horizonte que guie nossas atividades como designers, mesmo que todas as práticas que ela propõe não sejam completamente realizáveis nestes tempos e em alguns lugares. O design autônomo é uma maneira de fazer resistência e tensionar as crenças da modernidade.

Por último, coloco em pauta o desafio da ‘pluriversidade’ proposto por Barbara Szaniecki, Mariana Costard e Liana Ventura no artigo *‘Design, development and the challenge of autonomy’* (2018). Elas entendem as práticas autônomas como aquelas que se afastam de estruturas como governos, corporações, universidades e religiões, para se aproximar das “ecologias territoriais”. Estas são definidas por Escobar (2017 *apud* SZANIECKI; COSTARD; VENTURA, 2018) como emaranhados de ecossistemas onde os

processos abertos de codesign poderiam operar com mais fluidez. A provocação que elas fazem no artigo é o passo da universidade à *pluriversidade*, por meio da aproximação s ecologias territoriais. Talvez a experiência e prática com o CSSV seja uma das respostas possíveis a este desafio.

#### 4.5 O design como correspondência

A continuação, analisarei minha experiência no Coletivo Santa Sem Violência à luz dos pensamentos do Ingold. É importante esclarecer, que apesar de que eu conhecia parte das teorias do autor quando fui a campo, foi na etapa de distanciamento e escrita que estes conceitos fizeram mais sentido. Além disso, a mediados de 2018, visitei a Universidade de Aberdeen para participar de uma série de seminários, entre eles o que se chamou de “*A confluence of Ways*” organizado pela antropóloga Caroline Gatt e outros pesquisadores do projeto '*Knowing from the Inside*'. Nesta visita, tive a oportunidade de apresentar meu projeto e ter pequenas conversas com o Prof. Tim Ingold e com Caroline Gatt sobre minhas inquietações de pesquisa que me ajudaram a compreender melhor suas abordagens.

Para entrar no meu trabalho de campo em Santa Teresa, primeiro faço uma breve recapitulação do que Ingold nos traz nos seus textos e discursos a fim de justificar algumas das escolhas que fiz em relação à escritura do relato e da análise, e também para que o leitor me acompanhe nas dificuldades que enfrentei ao momento de escrever.

Primeiramente, Ingold está propondo derrubar o modelo hilemórfico de Aristóteles. Este modelo embasa a prática do design e também como percebemos o mundo. Também, talvez por questões linguísticas, consideramos que existe um sujeito que dá forma à matéria, ou seja, os seres humanos damos forma ao mundo. Porém, Ingold está nos advertindo, por um lado que não há sujeitos, porque tudo está sempre em uma contínua transformação, incluindo a pessoa ou coisa que realiza a ação. Isso quer dizer que qualquer ser, ou coisa, no sentido heideggeriano, nunca vai ser o mesmo que foi há um tempo atrás, ainda que esse intervalo de tempo seja pequeno. Na ação, o chamado sujeito se transforma continuamente, ou seja, o chamado sujeito deixa de ser sujeito, e passa a ser objeto.

Porém, por outro lado, Ingold afirma que em um movimento de correspondência não há objetos. Primeiro, porque como ele explica as coisas têm vida. Nem os seres humanos transformam o mundo, nem o mundo é transformado pelos seres humanos. Tudo está em contínua transformação, em um processo de devir. Nós como seres humanos fazemos parte desse processo. Quando se reduzem as coisas a objetos, estamos tirando a vida que vaza das

coisas. Isso é o que acontece, talvez, quando fazemos etnografia. A etnografia é uma representação da situação, não a situação mesma. Quando fazemos um estudo *de* algo, estamos objetificando esse algo, estamos fazendo uma redução de coisa a objeto. A vida, não está contida, argumenta Ingold, ela vaza. Por exemplo, é difícil controlar o crescimento de um jardim. Quando nos esquecemos dele, as plantas crescem subindo pelas paredes e tudo vira um mato. Isso, porque as plantas, assim como todas as coisas, têm vida.

Ingold compara a vida social com um meio fluido e aquoso, como o mar ou um rio. Ele afirma que todos os seres vivos somos como polvos e anêmonas no oceano que para sobreviver a correnteza temos que nos envolver uns *com* outros. Aqui a preposição ‘com’ é importante. Estamos no mundo e crescemos *com* os outros. Este movimento é conjunto, e não aditivo. Isso significa que vamos juntos e correspondemos, como quando andamos com alguém de mãos dadas. Com isto, Ingold derruba também a afirmação de George Simmel acerca do contato olho a olho como a mais perfeita reciprocidade nas relações humanas. Ingold defende que andar juntos, um *com* o outro, ao invés de um *e* o outro, faz com que os caminhantes compartilhem a mesma visão e que seus corpos correspondam aos movimentos do outro. Isso faz com que a outredade do chamado ‘outro’, torne-se conjunção ou *togethering*.

O conceito de correspondência de Ingold, baseia-se também na responsividade que o Marcel Mauss nos ensinou no ‘Ensaio sobre a Dádiva’. Sempre que recebemos algo, vamos a responder de volta. Ingold compara essa dinâmica com uma carreira de revezamento. Onde uma pessoa recebe o testemunho, corre e o entrega ao seguinte da sua equipe e assim sucessivamente. Essa capacidade de resposta que temos é chamada por Ingold de ‘response ability’ (INGOLD, 2018a, p. 27), como quando duas pessoas se enviam cartas uma a outra. O conceito de correspondência é a base para a antropologia que Ingold está propondo. Ingold, sugerindo outros caminhos para a antropologia, afirma que esta deve liberar-se da etnografia.

Com isso, Ingold não está querendo diminuir a etnografia. A sua preocupação é que a antropologia fique reduzida a fazer relatos retrospectivos do passado. Ele está propondo outros caminhos, uma antropologia em tempo real e para isso, ele defende a observação participante. Para o autor, a observação participante não é uma maneira de coletar dados. Senão um compromisso observacional e perceptual agudizado que permite ao praticante responder ao que está acontecendo em tempo real. Isto se relaciona com a dívida ontológica que temos com o mundo que buscamos conhecer. Essa dívida é um reconhecimento de que devemos nossos seres ao mundo.

Fazer observação participante, para Ingold não é uma contradição. É corresponder

com o mundo que estamos percebendo. Ele afirma que é uma maneira de conhecer desde o interior [*knowing from the inside*]. Para ele, não podemos conhecer nada que não esteja com nós no mundo. Para observar o mundo devemos estar nele, caminhando com as coisas que queremos conhecer. O conhecimento vem do estar no mundo. Por isso, a observação participante, diferente da etnografia, é uma prática de correspondência.

Se para Ingold não existe nem sujeito, nem objeto, nem a somatória deles, porque tudo está em contínua transformação, como podemos dizer que os seres humanos e as coisas respondem? Se o ser humano e as coisas não são sujeitos, podemos atribuir essa correspondência a eles? Podemos dizer, por exemplo, que eu como pesquisadora e designer correspondo ao que estava acontecendo em Santa Teresa? Não estaria desta maneira tornando Santa Teresa em um objeto, e me tornando a mim mesma em um sujeito?

Acredito que sim. A resposta que Ingold me deu quando fiz esta pergunta para ele foi a seguinte:

A questão é que a **atribuição** é retrospectiva. Quando **atribuímos uma resposta** a alguém ou algo, estamos olhando para o que aconteceu, fazendo um relato disso. O relato assume a forma sujeito-verbo-objeto, como em "o menino chutou a bola". Mas, no desdobramento do próprio ato, o movimento de chutar emerge em correspondência com todos os outros movimentos que estão se desdobrando em campo, dos quais tanto o menino quanto a bola emergem transformados. Então, é uma questão de se você se junta à ação ou faz um relato disso depois. Você pode fazer ambos, é claro, mas é um erro transformar o relato retrospectivo em um prospectivo ou uma atribuição em causa (INGOLD, 2018c, grifo meu).

A resposta do Ingold (2018a) foi óbvia, se percebo que ele já tinha falado disso nos seus textos! Mas ao mesmo tempo, foi absolutamente esclarecedora. O que Ingold está me sugerindo com o e-mail é o que ele já tinha falado antes. Ele está propondo uma prática da antropologia que se libere da etnografia. Quando fazemos etnografia, em termos muito toscos, estamos fazendo relatos retrospectivos. Quando dizemos que tal sujeito fez tal ação, ou seja, quando ‘atribuímos uma resposta’ a alguém ou algo, estamos olhando para o mundo em retrospecto. O que Ingold está propondo, não só para a antropologia, é que aprendamos colocando as mãos na massa, nos sujando as mãos.

Especificamente falando sobre acadêmicos, Ingold (2017), percebe que eles longe de estudar *com* o mundo, fazem estudos *do* mundo. Esta perspectiva faz com que eles fiquem longe das suas preocupações e não se misturem com elas. Para Ingold (2017), o conhecimento se gera no contato com o mundo. Por exemplo, assim como ele refletiu, o caminhar não é um processo sem-mente. Pensamos com as mãos, com os pés, pensamos com o corpo no mundo. Para ele temos que “reconhecer que o conhecimento cresce da experimentação, ao invés de que é dado didaticamente, com antecedência” (INGOLD, 2017, p. 102). O conhecimento é

intransitivo, ou melhor, é um processo que vai crescendo, desde dentro.

Para Ingold, temos que nos juntar *com* as coisas a fim de aprender desde dentro e conseguir manter um diálogo com a vida em si. Isso não quer dizer que a etnografia não seja necessária. Segundo ele, a etnografia “é uma empresa legítima e valiosa que serve a seus próprios fins. Precisamos do tipo de documentação que só uma boa etnografia pode nos dar. Sem ela, nosso conhecimento de nós mesmos e de outros estaria enormemente empobrecido” (INGOLD, 2015, p. 223). Seu argumento está em contra da pretensão de que as coisas podem ser teorizadas em isolamento do que está acontecendo no mundo.

Agora, voltando a questão de sujeito e objeto, de etnografia e de observação participante, vale ressaltar que Ingold não censura a etnografia. Ele simplesmente afirma que as duas, a etnografia e a observação participantes, são coisas diferentes. O que eu vivi em Santa Teresa não é a mesma coisa que eu escrevi no texto etnográfico, mostrado no Capítulo 1 desta tese, nem o mesmo que eu escreveria em qualquer texto.

Quando eu escrevo sobre minha experiência com o coletivo, assim como disse Ingold (2018c) no e-mail, escrevo com a forma sujeito-verbo-objeto, somente porque minha língua, que neste caso é o português, não está me permitindo outras construções. Como Ingold, no artigo ‘*On human corresponde*’ afirmou: “Nós temos grande dificuldade de expressar a ação do ‘*doing undergoing*’” (INGOLD, 2016, p.17) presente no princípio do hábito da noção de correspondência. Isso quer dizer, que é difícil expressar o fato de viver a experiência ao mesmo tempo que estamos atuando, ou o fato de que não somos nem sujeitos, nem objetos, e de que há outras forças que influem na geração das coisas. Isso, porque nas línguas indo-européias a voz ativa é oposta a voz passiva. Porém, essa característica não é universal. Existem línguas nas quais isto não acontece. Inclusive, nas línguas indo-européias há formas, como a ‘voz média’ que traz outras possibilidades. Na ‘voz média’, “o agente está dentro do processo da sua ação, dentro do verbo, não separado dele” (INGOLD, 2016, p.17). Isso é que acontece, por exemplo, quando Ingold diz que ao caminhante “o caminhar o caminha”.

A continuação, faço uma análise do que vivi e fiz em Santa Teresa, permitindo-me usar a forma sujeito-verbo-objeto. Esta análise tem fins documentários, é uma maneira de comunicar, para quem se interessar, minhas próprias descobertas. Sei que olhando em retrospectiva, como sugere Ingold (2018c) no e-mail, estou de alguma maneira, tornando as coisas em objetos, e por tanto, estou tirando deles a vida que não pode ser inteiramente representada por meio de um texto. Além disso, tendo esse olhar retrospectivo, estou omitindo certos movimentos que se desdobraram em campo e que nós fizemos, tanto o campo, como eu, transformar a nós mesmos. Contudo, espero que esta análise traga contribuições para o

campo do design.

#### 4.5.1 Um projeto de design sem uma intenção clara

Como designer e pesquisadora, cheguei ao coletivo com pouquíssimas intenções. O que implica começar um *projeto* de design sem uma intenção clara? Apesar de que tudo começou com o princípio de vontade, ou seja, eu me propôs a trabalhar em Santa Teresa, empreendi minha caminhada, mas na medida em que avançava, fui me deixando levar pelo próprio ritmo do bairro e do coletivo de moradores com os que trabalhei e vivi. Chegar ao bairro sem uma intenção estabelecida e sem pensar que eu (em sentido figurado) iria dar forma a uma matéria, foi minha tentativa de fugir do hilemorfismo. Apesar de que eu não tinha plena consciência deste debate ao ir a campo, compreendia que a pesquisa podia ser desviada por outros caminhos, para corresponder com as questões que eram de interesse no bairro. Comecei com indagações sobre o que estava acontecendo em Santa Teresa. Várias pessoas me falavam sobre uma onda de violência e assaltos que estava se intensificando cada dia mais. Assim, busquei responder àquela situação.

O importante do coletivo não foram os resultados aos quais chegamos. O importante foi estarmos no mundo. Como pesquisadora e designer, estar no mundo me permitiu pensar a situação com as mãos na massa, com a complexidade da vida social. Segundo Ingold, “para conhecer as coisas, temos que crescer dentro delas e deixá-las amadurecer em nós, de modo que elas se tornem parte de quem somos” (INGOLD, 2015, p. 220). Meu trabalho e experiência no coletivo me permitiram ver a violência desde muito perto e vivenciar as dinâmicas de trabalho colaborativo de um grupo de moradores. Tanto a violência quanto o coletivo cresceram dentro de mim, amadureceram em mim, e se tornaram parte de quem eu sou. Igualmente, acredito que para os outros membros do coletivo também foi assim.

#### 4.5.2 Habitar o hábito, ‘agencing’ e atencionalidade

Como designer e pesquisadora, me juntei à reunião. Como grupo de moradores, nós nos juntamos à reunião. Participamos na bairrificação do bairro em um bairro que bairrifica. Isso quer dizer que eu não estava unicamente coletando dados que depois serviriam de recurso para meus processos criativos ou para escrever esta tese. Eu me juntei *com* as pessoas para transformar o bairro e deixar que o bairro nos transformasse. Assim como contribuimos intensamente para a transformação do bairro, o bairro também nos transformou. O bairro me transformou. Ao mesmo tempo em que intervimos, sofri traumas, vivi a experiência. Assim como atuei, também experimentei. Evidentemente, não sou a mesma pessoa que chegou ao bairro, e, nesse sentido, meu processo como pesquisadora e designer em Santa Teresa foi educacional. Eu aprendi e me transformei no meio do mundo. Para Ingold (2015), a aprendizagem é transformativa, dá forma à maneira com que pensamos e sentimos.

Todos os seres que moram naquele bairro o transformam com sua presença. Ao ser uma linha ao longo dessa grande malha que é o bairro, eu também estava transformando o bairro. Só por morar nesse lugar, eu já contribuía para sua transformação, assim como os outros moradores contribuía e continuam contribuindo. Porém, estar no coletivo permitiu, a mim e aos outros membros, transformar o bairro com uma intensidade um pouco maior. A manifestação, a pintura de escadarias, as oficinas, os estênceis etc., são uma mostra disso.

Ao estarmos no mundo, não seguimos receitas para chegar a um objetivo. O coletivo foi seguindo caminhos à medida que eles apareciam para nós. Dominados pelo princípio da vontade, estabelecemos nos princípios do coletivo que queríamos “minimizar” a violência no bairro. Começamos com uma intenção, sim, mas estando no meio do caminho outras possibilidades foram aparecendo e fomos respondendo a elas. É isso o que Ingold chama de improvisação.

O problema da violência no bairro e no Rio de Janeiro é deveras complexo, e, por isso, é complicado determinar causas, agentes, razões, porquês. Isso faz com que seja muito difícil estabelecer um começo e um fim. Talvez, por causa disso, o coletivo sempre estava em aberto, seguindo em frente. Cada um de nós era uma linha que se entrelaçava com outras linhas, e íamos andando juntos dentro desse meio fluído que é o mundo. Não era Angélica e Ingrid e Candice e Natty etc. Era Angélica com Ingrid com Candice com Natty etc. Todos juntos. Sem uma intenção rígida em mente, como poderíamos nos equivocar?

O coletivo correspondia a outras coisas no meio e o seus integrantes se respondiam uns aos outros. Isso implicava em momentos de dar e receber ao longo do tempo. Cada um

fazia movimentos contrapontuais, como as linhas melódicas de cada instrumento de um quarteto de cordas. Acredito que as pessoas que paravam de assistir às reuniões, como, por exemplo, Leonardo e Mayara, foi porque já não estavam caminhando junto conosco. Na minha interpretação, haviam dissonâncias e discordâncias nas formas de perceber a paisagem, talvez já não compartilhássemos o mesmo campo visual. A sua resposta foi o silêncio, a ausência. O estar junto em dissenso não é uma tarefa simples, e muitas pessoas desistiram quando perceberam essa dificuldade. Leonardo e Mayara desistiram, mas sempre havia no grupo alguém que tencionava o consenso.

Como designer, eu também reuni a energia necessária e respondi à experiência. Por exemplo, na primeira reunião no Largo das Neves várias pessoas tinham o desejo de fazer cartazes para alertar aos moradores e visitantes sobre possíveis assaltos em algumas zonas do bairro. Minha resposta ante isso foi levantar a mão e propor uma oficina para pensar aqueles cartazes. Os assistentes responderam com sua presença na oficina, eu respondi de volta levando materiais para pensarmos juntos, e assim sucessivamente. Do mesmo modo em que atuei, sofri a experiência. Deixando-me transformar pela própria experiência e intervindo, me coloquei no meio entre experimentar e fazer. Isso é, na visão do Ingold (2016) ‘habitar o hábito’. Significa que ao mesmo tempo em que fazemos, experimentamos, cada passo é uma renovação contínua.

Escrever sobre ‘*agencing*’ com o coletivo é um desafio, como expôs anteriormente, porque não existem formas em nossa língua para fugir dos sujeitos. Para Ingold, a agência se transforma na medida em que acontece, por isso ele defende o uso da palavra em gerúndio: ‘*agencing*’ ou agenciando. Posso dizer que minha agência, a agência dos meus parceiros ou colaboradores, a própria agência do coletivo e do mundo iam se transformando na medida em que tudo acontecia. Como apontei anteriormente, não só a agência, mas também os agentes, por isso é difícil estabelecer com palavras um sujeito que faz. Éramos um grupo de pessoas tentando mudar uma situação, mas ao mesmo tempo a situação estava nos transformando persistentemente.

Posso dizer que houve momentos em que pensei que podia dominar minha agência. Com um plano em mente, partindo do princípio de vontade, criei um livreto para (1) comunicar minhas habilidades como designer, para, além da criação de peças gráficas, (2) propor uma alternativa à ideia de colocar câmeras de segurança no bairro. Dar o livreto para os membros do núcleo foi uma maneira de corresponder com eles?

Sim e não. Foi uma maneira de responder a algo com que eu não estava concordando: a instalação das câmeras de segurança no bairro. Assim como os caminhos para a

antropologia que Ingold está propondo, o design pode (deve) ser comparativo e crítico. Nesse sentido, o livreto foi uma maneira de especular sobre as possibilidades da vida. Houve, sim, uma resposta.

Porém, talvez, o livreto tenha sido uma mostra de que, de fato, eu não tinha aberto minha percepção para o mundo. Corresponder, segundo Ingold, “não é descrever o mundo, ou representá-lo, mas abrir nossa percepção para o que está acontecendo ali, de modo que nós, por sua vez, possamos responder a ele” (INGOLD, 2013, p.7). Apesar de que respondi à situação, não abri a minha percepção completamente ao que estava acontecendo naquele momento.

Se tomamos a correspondência como um caminhar juntos, como Ingold (2013) manifesta no livro *Making*, em que os acompanhantes “compartilham praticamente o mesmo campo visual”, podemos dizer que o livreto não foi uma correspondência. Esse compartilhamento do campo visual poderia significar o compartilhamento de objetivos, de olhares. Eu entendo esse compartilhamento, não como uma visão unificada da situação, nem como um espaço sem fricções. Eu me refiro a uma sintonia. Em termos da metáfora musical que Ingold (2013) avoca, significa movernos juntos, ouvindo enquanto os outros tocam, e tocando enquanto ouvimos, a cada momento compartilhando o presente de cada um.

O livreto foi uma mostra de que não houve harmonia na interpretação, seguindo os termos do Ingold (2013). Apesar de que eu tomei de inspiração para a criação do ‘serviço colaborativo’, alguns argumentos dos membros do coletivo expressos nas redes sociais, a proposta foi uma interrupção. Como grupo, tínhamos chegado a um lugar com que eu não concordava, e minha resposta foi trazer uma nova proposta que não tinha a ver com o processo que estávamos construindo juntos. Eu não os ouvi enquanto tocavam, e, em resposta, eles não me ouviram, ou não me responderam da maneira que eu estava esperando. Quando entreguei os livretos para cada um dos membros e terminei de expor minhas intenções com ele, fez-se um grande silêncio na reunião.

Não obstante, além do silêncio, houve outras respostas. Lembro que na reunião seguinte, talvez devido à dívida à qual Ingold (2013) se refere, Ingrid me contou que a filha dela tinha gostado dos desenhos. Eduardo, no grupo de *Whatsapp*, também comentou que era importante dar carona aos vizinhos, como eu sugeri no livreto. Meses depois, Angélica também mencionou o livreto, quando eu a entrevistei. Houve, sim, respostas, entre elas continuar trabalhando com o projeto das câmeras, porém, não eram exatamente as respostas que eu estava esperando. Este episódio também exemplifica o que Ingold (2016, 2018a) está

querendo nos dizer com o princípio de atencionalidade. Com isso, como dito anteriormente, Ingold quer reverter a relação entre atenção e intenção.

Com este princípio, talvez o que Ingold esteja querendo nos dizer é que nossas ações no mundo devem se dar a partir de uma sintonia com o meio. Desde minha interpretação, isso não quer dizer que não possamos chegar com intenções. Significa que nossos movimentos devem responder ao terreno. Devemos aprender a escutar, ver e sentir para afiar nossa atenção, para responder às coisas na medida em que vão aparecendo para nós. Quando não se tem uma intenção específica, não há erro ou distração. A distração, como bem explica Ingold (2016), é uma continuidade da atenção, que simplesmente encontrou outros caminhos.

De um modo geral, meu trabalho e experiência no coletivo não tinha intenções bem definidas, nem hipóteses que comprovar. Eu fui para o mundo, para pensar em/com ele. Naquele momento, eles não eram os ‘outros’, éramos todos, eu fazia parte daquele coletivo, tanto quanto eles faziam parte. Como momentos de atenção, posso ressaltar o caso da proposta para fazer a primeira oficina de cartazes, a proposta de pintar escadarias e a sugestão da criação de um estêncil com o nome do coletivo em forma de *hashtag*. Todos esses momentos têm em comum que minha atenção estava afiada ao que estava acontecendo, eu estava escutando, vendo, sentindo.

A apresentação do livreto, que tem se tornado neste trabalho como um ponto crucial que demanda cuidado e análise, foi talvez realizado em um momento abrupto. Faltou atencionalidade. Depois da minha conversa com a Prof. Sissel Olander, fiquei com uma intenção clara: expressar para o coletivo meu descontentamento com as ideias que estavam surgindo e mostrar que eu podia desempenhar outras funções além da criação de peças gráficas.

Em si, talvez o livreto não tenha sido inconveniente. Simplesmente, ele não se encaixou no fluxo do coletivo, porque ele mesmo escapava desse fluxo. Se tivesse entregado aquele livreto nas primeiras reuniões, para me enquadrar como doutoranda e pesquisadora, teria sido diferente? E se não tivesse utilizado o livreto como tal e levado minhas preocupações para o grupo em um momento de discussão e diálogo? Há múltiplas possibilidades olhando em retrospecto, como também acredito que as possibilidades são infinitas se pergunto para alguém de fora. Conhecer desde dentro, como Ingold nos está sugerindo, implica que experimentemos e façamos, “a mera prestação de informação não garante o conhecimento e ainda menos a compreensão. As coisas, como diz a sabedoria popular, são mais fáceis de dizer do que de fazer. Em suma, aprendemos prestando atenção ao que o mundo tem a nos dizer” (INGOLD, 2015, p. 220).

#### 4.5.3 Um design generoso, aberto, comparativo e crítico

Como dito anteriormente, Ingold (2016, 2018a, 2018b) propõe uma antropologia generosa, aberta, comparativa e crítica. Como seria o design se o pensarmos nesses termos? Um design generoso seria aquele que responde ao que outros fazem e dizem. No CSSV, percebo como meu trabalho, em algumas ocasiões, tentava responder às coisas que já tinha recebido do mundo, do próprio bairro e das coisas e pessoas relacionadas a ele.

Um design aberto seria aquele que não se propõe chegar a uma solução final que feche caminhos para a vida, ou que elimine alternativas. No CSSV, diferente de chegar a estratégias que efetivamente combatessem a violência, se abriram possibilidades para que outras coisas acontecessem. Talvez seja muito pretensioso pensar que foi graças ao coletivo que a AMAST e a Polícia Civil começaram a convocar reuniões maiores, como disse Angélica em entrevista. Porém, certamente, ou pelo menos assim espero, outras possibilidades surgiram daqueles encontros: novas correspondências entre vizinhos, sentido de pertencimento pelo bairro, e algumas outras mais, indescritíveis e imensuráveis.

Um design comparativo seria aquele que admite que não há uma única forma possível de ser. Aquele que não tem um caminho preordenado como ‘natural’. Ele se perguntaria, por que este caminho em vez do outro? Pensando no CSSV, acredito que o poder comparativo do livreto tem um valor significativo na hora de estabelecer uma conversa atenciosa com o mundo. Fazer a proposta do ‘serviço colaborativo’ ou criticar o projeto das câmeras, nesse sentido, foi comparar. Do mesmo modo, houve comparação quando o grupo de mães se questionou sobre o caminho ‘natural’ para o qual o bairro estava indo e decidiu fazer uma reunião em uma praça pública para conversar sobre violência.

Um design crítico seria aquele que não está contente com as coisas como são. Não é difícil perceber como o mundo está a caminho de uma catástrofe. Vários ambientalistas e teóricos falam de uma crise não só ambiental, mas também social e econômica. O que está fazendo o design para combater esta situação? A minha aproximação com o coletivo e o trabalho de vários designers e pesquisadores sobre temas políticos, sociais, ambientais etc. mostra que há uma preocupação desde o design com estes assuntos.

Este design, baseado nas possibilidades que Ingold (2016, 2018a, 2018b) está propondo para a antropologia, tem como objetivo aprofundar o diálogo com a vida mesma. Essa correspondência, que nasce dessa relação com o mundo, pode nos conduzir a caminhos mais sustentáveis.

Como dito anteriormente, Ingold está nos está sugerindo agudizar nossa percepção, para poder responder em sintonia com o mundo. Ele está nos mostrando uma forma de perceber e de nos relacionar. Ingold (2014) afirma que “quando se busca uma educação com os grandes acadêmicos, não é para passar o resto da vida descrevendo ou representando suas ideias, visões do mundo, ou filosofias. É para aperfeiçoar as faculdades perceptivas, morais e intelectuais para as tarefas críticas que vem a seguir” (INGOLD, 2014, p. 391). Os seres vivos sempre correspondemos entre nós o tempo todo. Porém, quando fazemos observação participante, por exemplo, o fazemos com maior intensidade (INGOLD, 2018a). A antropologia se inspira no mundo, seu meio fluido e suas dinâmicas para conseguir estabelecer um diálogo com a vida mesma. Esse é também o convite para o design.

#### **4.6 O design como método de esperança**

Como dito no capítulo 3, no livro “*The method of hope*” o antropólogo Hirokazu Miyazaki explora como a esperança é apresentada na vida das pessoas do povo Suvavou. Ele se pergunta: como o povo Suvavou mantém a esperança? Nesta seção, relaciono as descobertas de Miyazaki (2004) com o meu trabalho com o CSSV. Aqui me permito desdobrar e desenvolver suas reflexões nas experiências vivenciadas com o coletivo.

Minha aproximação ao trabalho de Miyazaki surge a partir de uma sugestão de alguns pesquisadores do *Codesign Research Center*, na Dinamarca. Sabemos que o povo Suvavou e o Coletivo Santa Sem Violência são duas comunidades muito distintas, não só pelo fato de ser, a primeira, uma comunidade rural, e a segunda, uma comunidade urbana, mas, também, por existirem em contextos históricos peculiares, por terem organizações sociais singulares, e por a primeira contar com tradições ancestrais, que, de alguma maneira, a segunda, não tem. Porém, apesar destas diferenças, identifiquei um elemento que estava presente nas duas: a esperança. Em termos gerais, a esperança dos Suvavou em receber uma remuneração adequada pela perda das suas terras, e a esperança de coletivo em Santa Teresa em diminuir as diferentes formas de violência no bairro. Esperança, também, de Miyazaki em que sua esperança fosse replicada em outros campos, e a minha esperança em que minhas contribuições ao coletivo fossem significativas.

A partir do livro de Miyazaki (2004), me pergunto: e se pensarmos o coletivo de moradores de Santa Teresa como um grupo que experimentou sucessivos episódios de esperança? E se olharmos para suas reuniões, seus convites e atividades públicas como rituais semelhantes aos do povo Suvavou?

Como explanado anteriormente, nos rituais do povo Suvavou, Miyazaki (2004) identificou algo que ele chamou de ‘suspensão da agência’. Significa um momento em que todos ou um dos participantes estão esperando por uma resposta, quando há um silêncio, quando não há agência. Falando sobre o ritual de entrega de presentes, o autor ressalta o silêncio do representante de um dos dois grupos quando entregava o presente. Neste momento, esse representante colocava o seu grupo em risco de rejeição e colocava sua esperança nas mãos dos receptores do presente.

No CSSV, havia também suspensão da agência em algo que poderia ser percebido como um grande ritual do coletivo: o ciclo consistia em convites, reuniões e intervenções. As histórias de assaltos que poderiam ser descobertos através de vizinhos ou mídias sociais funcionavam como uma forma de incentivar os convites do coletivo para as reuniões. Assim, ouvir sobre roubos ou violência encorajava o grupo a fazer um convite à comunidade para uma nova reunião. O convite costumava ser divulgado nas mídias sociais na forma de um *e-flyer* informando a data, o local, a hora, a *fanpage* no *Facebook* do coletivo acompanhado de uma foto de encontros anteriores. Além disso, os membros convidavam seus amigos e parentes, comentando um para o outro e, às vezes, um evento do *Facebook* costumava ser criado. Neste ponto, habitualmente havia uma pausa, uma suspensão de agência, onde os membros corriam o risco de serem rejeitados, como os doadores de presentes no ritual do povo Suvavou, e esperavam a resposta da comunidade, colocando esperança nas mãos deles.

Em seguida, os vizinhos que foram tocados pelo convite costumavam ir às reuniões e, entre todos, planejava-se intervenções no espaço público. Especificamente, no CSSV, havia planos para dois tipos de intervenções: a instalação de câmeras de vigilância e a execução de atividades artísticas em espaços públicos. Nos momentos em que o coletivo fazia planos, a esperança era colocada em ambos: as câmeras e as atividades públicas. Mais tarde, a intervenção, por exemplo, costumava ser feita nas ruas, e os participantes, depois de fazer isso, faziam uma pausa. Podemos entender essa pausa como uma suspensão, como uma suspensão de agência, como se o coletivo estivesse esperando por uma resposta do seu público ou as pessoas que foram (ou poderiam ser) afetadas pela intervenção, eu diria, a polícia, a mídia, os ladrões, as pessoas da área ou outros vizinhos. Na minha opinião, da polícia, o coletivo esperava mais vigilância; da mídia, mais denúncia; dos ladrões, menos assaltos e dos outros vizinhos, sua colaboração na (re)ativação do espaço público e na sua vontade de trabalhar em conjunto.

A suspensão da agência do coletivo era aberta e fechada simultaneamente, como nos rituais do Suvavou. Aberta, porque havia momentos de expectativa de resposta de diferentes

*stakeholders*. E fechada, porque o realização de sua esperança na ida e volta de sua agência antecipava outro momento de realização ou satisfação. A esperança produzida no ciclo de convites, reuniões e intervenções era a replicação de uma esperança “ritualmente” satisfeita.

Mas a esperança não é simplesmente apresentada no que o autor chamou de suspensão da agência. O povo Suvavou primeiro confirmava a certeza das intenções de Deus e então se apresentava com um modelo concreto de ação (p.120). Miyazaki apontou que “a fonte de esperança está em estender o exemplo bíblico à ação social e política e colocar em primeiro plano a agência humana” (MIYAZAKI, 2004, p.120). Como o autor disse, o processo consistia em duas etapas: primeiro, suspender a agência humana, usar a Bíblia como guia e preparar um plano de ação. Para ele, esse processo “transformava um momento presente caracterizado por uma perspectiva retrospectiva em um cheio de esperança” (MIYAZAKI, 2004, p.120). A esperança como método, em suas palavras, é “um esforço para preservar a dinâmica prospectiva do presente” (MIYAZAKI, 2004, p.120).

Nos rituais de troca de presentes, por exemplo, a orientação prospectiva do presenteador de esperar uma resposta positiva era compensada por uma avaliação retrospectiva dos presentes feitos pelo receptor do presente (normalmente considerado "respeitoso" e "supremo"). Esse momento de incongruência temporal resultava em um novo momento de prospectividade, por exemplo, quando o porta-voz do grupo receptor de presentes dedicava os presentes a Deus. Se olharmos para o CSSV, podemos perceber alguns momentos retrospectivos - de memória ou crítica - que levaram o grupo a uma dinâmica prospectiva.

Na manifestação realizada no Largo dos Guimarães, como mencionei no capítulo 1, Leonardo e eu fomos chamados, de maneira pejorativa, apoiadores da direita. Para mim, foi uma provocação à reflexão. No entanto, para Leonardo, era uma questão fundamental a ser discutida com o resto do grupo, antes de continuar fazendo planos. Ele estava incomodado com o fato de que as pessoas estavam interpretando a manifestação como um ato relacionado a uma posição política. Na reunião seguinte, combinada para pensar nos próximos planos, em retrospectão, conversamos sobre a manifestação e Leonardo trouxe esse episódio com a sugestão de não envolver as visões políticas com as atividades do coletivo. Naquela reunião, Angélica propôs criar os princípios do coletivo, e depois de escutar a declaração de Leonardo, ela fez questão de escrever uma nota embaixo dizendo que o grupo não era partidário. A crítica retrospectiva de Leonardo gerou o momento prospectivo de criar os princípios, que foram pensados para orientar nossas próximas atividades no bairro.

No dia 06 de novembro de 2016, foi organizada uma reunião geral no Parque das Ruínas (Subcapítulo 1.5). Ingrid começou dizendo que a reunião tinha sido organizada para pensar uma ação específica na rua André Cavalcanti, um dos pontos mais perigosos do bairro. No entanto, Angélica queria trazer algo que havia acontecido na pintura de escadarias na Praça do Largo Curvelo. Ela mencionou que havia percebido como é importante chegar e entender o que acontece naquele lugar, estudá-lo e tentar incentivar e mobilizar pessoas que tem uma relação mais próxima com ele. Ela disse que todo lugar tem um "ecossistema". Depois da conversa, outras pessoas começaram a trazer memórias e críticas sobre eventos passados, sobre a rua André Cavalcanti e sobre seus próprios quarteirões. Essas lembranças e críticas fizeram com que o grupo pensasse em ações a serem feitas na rua André Cavalcanti, como: pedir mais luzes à prefeitura, aproximar-se da polícia e do batalhão militar e pensar em uma exposição de bolsas roubadas como uma maneira de protestar. Mais uma vez, uma autocrítica retrospectiva compensada com a disposição do grupo em participar de um novo encontro gerou esperança no presente.

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

No CSSV, a esperança apareceu em diferentes terrenos também: em convites para a comunidade, em intervenções em espaços públicos, em planos com outros vizinhos, em reuniões, etc. E, a meu ver, eles foram replicados para preservar momentos prospectivos no presente, para tornar o coletivo vivo. Para Miyazaki, a esperança é o único método de recuperar a esperança, portanto, ele escreveu o livro dessa maneira. Em cada capítulo, ele replicou a esperança em um novo terreno da vida das pessoas de Suvavou, sempre em um novo nível.

Inspirado por Bloch, que, no livro *Principle of Hope (1986)*, analisou manifestações de esperança presentes em devaneios, na música, na ciência e tecnologia e na religião, Miyazaki (2004) destacou que “a esperança exige que o seu próprio método seja replicado no

método de sua representação” (MIYAZAKI, 2004, p.129). Então, para ele “o método da esperança é o único método de representar a esperança” (MIYAZAKI, 2004, p.129). Assim, seu livro é uma “especulação etnograficamente informada sobre o que vem depois da esperança” (MIYAZAKI, 2004, p.24) e “uma implementação da esperança do povo Suvavou em outro terreno, o do conhecimento antropológico ”(MIYAZAKI, 2004, p.3).

#### 4.6.1 O método da esperança no meu engajamento de design/antropologia

##### 4.6.1.1 Incongruência temporal no CSSV

Como Miyazaki (2004), cujo sucesso depende se o seu texto gera mais um momento de esperança, aqui estou eu, numa tentativa de fazer o mesmo em outro terreno: design. Para uma reunião geral, como designer, organizei um livreto (subcapítulo 1.6) falando sobre minhas intenções no coletivo e fazendo uma proposta para o grupo, diferente da instalação de câmeras no bairro. Como dito no Capítulo 1, o livreto não gerou a reação que eu estava esperando nos participantes da reunião. Depois da minha fala, uma das líderes da reunião pediu para outra pessoa continuar falando sobre a questão das câmeras e ninguém fez nenhum comentário sobre o livreto.

Se compararmos o livreto com a sugestão de Angélica de entender o lugar antes de intervir, podemos analisar, em paralelo, como momentos de esperança surgiram no coletivo e como o design pode obter inspiração deles e pode incitá-los no futuro. O objetivo de ambas as situações, a sugestão de Angélica e o livreto, eram semelhantes. Com o livreto eu queria conversar com o grupo e trouxe uma sugestão sobre como ir adiante. Angélica fez o mesmo, mas a diferença entre sua sugestão e o livreto foi que ela propôs colocar na mesa o que as pessoas tinham ou queriam dizer, todas as tentativas anteriores, histórias que aconteciam em outras partes de Santa Teresa, até mesmo em outros bairros. No entanto, com o livreto, eu pretendia começar tudo de novo. Eu estava tirando da caixa de ferramentas do design a ideia da tabula rasa.

Embora o conceito de ‘serviço colaborativo’ proposto no livreto fosse baseado em algumas declarações que os moradores haviam feito no grupo do *Whatsapp*, o livreto mostrava meu desejo de começar de novo. Por outro lado, com o mesmo impulso de modificar a forma como o coletivo estava agindo, a reação de Angélica foi diferente, ela fez uma crítica, uma reflexão sobre não fazer as coisas muito rápido, uma consideração de algo que tinha que ser feito para chegar mais longe.

O livreto desconectou o projectivo do retrospectivo, e esta poderia ser uma das razões pelas quais ele não provocou um debate, por que não gerou inspiração ou um novo momento de esperança. O livreto assumiu que por um momento o coletivo poderia esquecer tudo e começar de novo. Ele trouxe consigo uma das limitações da tradição moderna do design e sua inclinação por solucionar problemas. Algo na tradição do design desconecta esperança e desespero.

Em suas “Teses sobre a Filosofia da História”, Walter Benjamin critica a idéia “da história como uma cadeia de causa e efeito, apontando para o papel messiânico do historiador. [...] o historiador messiânico de Benjamin busca uma esperança não realizada no passado e facilita seu cumprimento” (BENJAMIN, 1968 *apud* MIYAZAKI, 2004, p.21). Miyazaki apontou que Peter Szondi vê, na “esperança no passado” de Benjamin, a união de esperança e desespero. O autor afirmou: “a retrospectão messiânica do historiador é a fonte de esperança no futuro do historiador messiânico mesmo no momento de desespero” e terminou o parágrafo dizendo: “poderíamos dizer que a esperança de Benjamin é predicada numa dialética do passado e do presente” (MIYAZAKI, 2004, p.22).

Mais adiante no livro, Miyazaki comparou a interação de perspectivas retrospectivas e prospectivas na vida do povo Suvavou e a “esperança no passado” de Benjamin. Miyazaki apontou que a esperança a que Benjamin está se referindo “é um produto da incongruência temporal entre a dinâmica prospectiva do momento passado de esperança que o historiador buscou recapturar e a perspectiva retrospectiva do historiador” (MIYAZAKI, 2004, p.110). Na interseção entre povo Suvavou e a esperança de Benjamin, ele encontrou uma solução para recuperar e manter a esperança. Seu argumento é que a esperança no passado é extrapolada e replicada como esperança no presente. E que o método da esperança, como mencionado anteriormente, “consiste em replicar o passado (imediate ou distante)” (MIYAZAKI, 2004, p.128).

A seguir, analiso momentos de incongruência temporal que resultaram em momentos renovados de prospectividade (e esperança) no meu engajamento com o CSSV. Meu objetivo é entender como o design contribui ou interrompe momentos de esperança e como estes momentos poderiam ser desencadeados através do design no futuro.

Lembremos do *workshop* organizado no Centro Cultural Laurinda Santos Lobos para pensar juntos sobre o cartaz. Lembremos também da ficha e das perguntas. As perguntas estavam relacionadas ao conteúdo dos cartazes, ao público, aos materiais, à forma e aos custos. Depois de entregar as fichas para todos os participantes e do tempo que levaram para pensar sobre as respostas, todos leram o que escreveram nas fichas. Uma discussão se gerou a

partir das respostas e, enquanto isso, eu registrava o que as pessoas falavam em grandes folhas de papéis com marcadores coloridos para que todos pudéssemos ver.

Minha orientação prospectiva de esperar pelas respostas do grupo foi compensada pela retrospectiva dos participantes de olhar para suas respostas e lê-las em voz alta. Esse momento de incongruência temporal resultou em um momento renovado de prospectividade. Depois de compartilhar todas as respostas e ter todas elas no papel, votamos e finalizamos a reunião com uma ideia a ser desenvolvida nos próximos encontros. A ficha em si não conduziu a um momento de retrospectiva, apenas prospecção, mas o momento de colocar na mesa todas as ideias anteriores, foi o que fomentou “a faísca de esperança no passado (recente)” (MIYAZAKI, 2004, p.21).

Além disso, no quarto encontro, no qual foi discutido o símbolo de proibido, a orientação prospectiva do molde dos estênceis foi contrariada pela maneira retrospectiva da Mayara de criticar o símbolo. Ela trouxe para a mesa as mortes resultantes de confrontos policiais com traficantes de drogas que ocorreram na mesma semana da reunião. Suas considerações geraram uma discussão sobre o assassinato de delinquentes e os desejos do coletivo. Com base na opinião de Mayara, e após uma votação, o símbolo de proibido foi removido do estêncil. O momento de prospecção que o estêncil estava incitando foi combatido pela retrospectiva de Mayara. Esse momento de incongruência temporal resultou, novamente, em um momento renovado de prospectividade. Para a manifestação, o coletivo fez dois estênceis diferentes: um com o pictograma de um ladrão e outro com a *hashtag* #SantaSemViolência.

#### 4.6.1.2 Replicando a esperança

Para Miyazaki, o que ele chamou de esperança como método consiste em replicar a esperança. A incongruência temporal em torno das opiniões de Angélica (na Reunião no Parque das Ruínas) e Mayara resultou em um novo momento de prospectividade. Após a observação de Angélica, os participantes do encontro deram sugestões sobre como fazer um plano de ação, e o mesmo ocorreu com a crítica de Mayara. O conhecimento dos participantes dessas reuniões foi reorientado para o futuro. Sua esperança no passado foi replicada em um momento presente. Para Miyazaki, a esperança é o único método de recuperar a esperança. Em seus relatos sobre o povo Suvavou, ele trouxe alguns eventos nos quais os atores conseguiram manter um momento esperança. Toda vez que a esperança era recapturada, ela aparecia em um terreno diferente (rituais de entrega de presentes, grupos de estudos bíblicos,

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

Nas palavras de Miyazaki, “a esperança foi replicada de um momento para o outro. E essa replicação foi mediada pelo impulso recorrente de reintroduzir uma perspectiva retrospectiva no presente” (MIYAZAKI, 2004, p. 128). Para o autor, a repetição é a consequência lógica do que ele chamou de "método da esperança", embora "cada replicação seja diferente em si" (MIYAZAKI, 2004, p.128).

A reflexão de Miyazaki sobre como a esperança é replicada de um momento para outro em diferentes terrenos instiga uma análise sobre dois pontos relacionados ao meu engajamento com o coletivo: o primeiro sobre os limites de ser uma ativista, uma residente que faz parte de um grupo de pessoas que lutam contra a violência em um bairro, e o segundo, o fato de ser uma designer e uma pesquisadora em design, misturando a vida pessoal com a vida profissional e acadêmica. Se lembrarmos do momento em que Leonardo, na reunião após a manifestação, pediu para o grupo não apoiar apenas um partido político, podemos relacionar esse episódio com a observação de Miyazaki de que a esperança é replicada em diferentes terrenos. Assim, podemos perceber que, ao mesmo tempo em que Leonardo teve uma perspectiva retrospectiva, ele trouxe algo que aconteceu na manifestação, ele estava trazendo a ideia da tabula rasa ao grupo, já que ele estava sugerindo desconectar as orientações políticas da maioria dos membros do coletivo do fato de ser ativista em Santa Teresa. Ele estava desconectando dois terrenos diferentes e também o passado do presente.

Talvez, o trabalho de Miyazaki esteja nos dizendo que quando alguém se junta a um grupo de pessoas, como ativista, como antropólogo ou como designer, essa pessoa traz histórias, preocupações, desesperos, aspirações, esperanças com ele, e desconectar isso do presente impede as possibilidades de replicação, esquecendo-se dessa forma da reorientação (do conhecimento) para o futuro e não deixando espaço para a esperança e seu método.

Eu, como designer e pesquisadora em design, mas principalmente como moradora de Santa Teresa, adicionei outro terreno aos momentos de esperança do grupo, e também abri as portas do estúdio ou atelier de design, o local de trabalho tradicional onde novos produtos são desenvolvidos. A maneira tradicional de pensar acerca dos designers como profissionais pressupõe que eles podem atuar em apenas um terreno, ou seja, em um estúdio isolado, o terreno da oficina. Mas, quando os designers misturam a vida profissional com a pessoal, outro terreno é adicionado e este pode nutrir ou instigar novos momentos de esperança.

O fato de os designers mesclarem esses dois terrenos (o profissional e o pessoal) é algo que tem sido feito tradicionalmente, mas não é amplamente reconhecido. Designers muitas vezes estabelecem um compromisso com seus colaboradores (ou clientes) além de suas vidas profissionais, porém eles não falam muito sobre isso. O fato de ser moradora de Santa Teresa me ofereceu a possibilidade de participar dessa iniciativa e trabalhar com algo que me preocupava como designer. Com a experiência de viver e atuar como designer em Santa Teresa, a ideia do estúdio de design, como tradicionalmente concebida, foi desafiada e outros terrenos puderam ser acrescentados aos momentos de esperança do coletivo.

Miyazaki, em seu livro, trouxe novas questões para a antropologia e apresentou uma modalidade de engajamento etnográfico comprometida não apenas com a crítica, a análise e a objetivação, mas com a recepção e a resposta. Ele reivindicou um lugar para a esperança e o método que ele propôs, na antropologia e nas ciências sociais. Isso significa que, em vez de tentar seguir o mundo de maneira tardia, sempre olhando retrospectivamente, ele propôs que "é preciso tornar explícita a própria esperança retrospectivamente através da replicação da esperança do outro em um novo terreno" (MIYAZAKI, 2004, p.140). A esperança de Miyazaki é que sua esperança seja replicada em novos terrenos enquanto ele reproduz a esperança do povo Suvavou. Para ele,

a tarefa de reacender a "faísca de esperança" no conhecimento antropológico exige um esforço para trazer à tona a possibilidade de uma reorientação radical do conhecimento mais uma vez [...] Esse esforço, por sua vez, exigirá um esforço para *herdar e replicar* a esperança contida nas esperanças do passado da antropologia, ou seja, a tarefa de antecipar um novo tipo de antropologia em outro terreno (MIYAZAKI, 2004, p.140).

Minha tentativa com esse trabalho é replicar a esperança de Miyazaki e do CSSV em um novo terreno: design. Ao fazê-lo, surgiram algumas questões: Como o design pode contribuir para uma antropologia voltada para o futuro, buscando herdar e replicar a esperança contida nas esperanças do passado da antropologia e do design? Como o design pode se apropriar do método da esperança? Este livro abre uma discussão sobre design e sua relação com a antropologia. Se Miyazaki está propondo uma outra maneira de fazer etnografia, e se o diálogo em torno do design e da antropologia é cada vez mais consistente, então ele está propondo, indiretamente, outra maneira de fazer design. Assim, desdobrando a proposta de Miyazaki, o design (quando se aproxima da antropologia) deve usar seu conhecimento para obter perspectivas prospectivas, reacender a faísca de esperança no passado e abrir a possibilidade de replicação de momentos de esperança em diferentes terrenos.

#### 4.7 Relacionando os pensamentos dos três antropólogos

Embora os três antropólogos, Escobar, Ingold e Miyazaki, atuarem em contextos diferentes, há relações em suas formas de entender o mundo. Para começar, é importante considerar que Miyazaki se dirige principalmente a antropólogos. O seu interesse central é contribuir com a antropologia, mesmo que, indiretamente, contribua com outras áreas. Para Escobar (2016) e Ingold, o panorama é um pouco diferente. Eles estão interessados em estabelecer um diálogo com designers e fazer uma contribuição ao campo. Os principais temas que abordam cada um dos antropólogos na suas obras: esperança, correspondência e autonomia, têm dado nome às três seções anteriores. Cada um destes temas foi explorado e relacionado às práticas do design.

Uma das suas grandes questões de Miyazaki é como manter viva a esperança. Ele percebe a esperança como uma perspectiva prospectiva, uma forma de olhar para o futuro. Focado na antropologia, ele propõe reorientar a disciplina através de uma forma esperançosa de desenvolver textos etnográficos. Inspirado em Walter Benjamin (1962), ele entende a esperança como um diálogo entre o passado e o presente. A esperança, no povo Suvavou, (comunidade com a qual ele fez o trabalho de campo) é replicada de um momento para o outro, por meio do impulso recorrente de introduzir perspectivas retrospectivas ao presente. Esta replicação, que ele chama de método, é levada para a antropologia a fim de direcionar esta disciplina para o futuro.

Como expôs anteriormente, no CSSV, em várias ocasiões a introdução de uma perspectiva retrospectiva ao presente, conduziu a um novo momento de prospectividade. Como foi o caso de uma reunião no Parque das Ruínas, na qual Angélica propôs trazer experiências passadas para pensar o sentido do coletivo. Essa dinâmica conduziu a novos caminhos e alternativas de ação para o grupo. Diferente do que aconteceu com o livreto que levei para discutir uma proposta de ‘serviço colaborativo’, a sugestão de Angélica nos direcionou para o futuro evocando o passado no presente. O livreto, neste caso, pode ser visto como uma sinédoque do design moderno, que muitas vezes coloca na mesa a ideia de tábula rasa, de começar as coisas do zero.

A proposta de Escobar (2016) também está encaminhada neste sentido e é aqui onde se conecta com as ideias de Miyazaki. Para Escobar, a modernidade tem dado as bases para o surgimento do design moderno. Esta modernidade se caracteriza, entre outras coisas, pela intenção de construir um mundo de um único mundo, na crença no indivíduo, no real, na ciência e no desenvolvimento. O desenvolvimento se esquece da ancestralidade e do passado,

omitindo que, como analisa Miyazaki embasado em Benjamin (1962), o futuro nasce de uma dialética do passado e do presente. Escobar nos convida a pensar um design não-desenvolvimentista, que crie alternativas para o futuro, sem esquecer da memória.

Gatt e Ingold (2013) percebem o método da esperança de Miyazaki como uma oposição ao caráter inerentemente retrospectivo da descrição etnográfica. Com o método da esperança, Miyazaki responde à esperança do povo Suvavou. Ele responde com mais esperança, ou seja, espera produzir esperança nos futuros leitores do seu texto. A partir da minha leitura, a resposta de Miyazaki é o que Ingold chama de ‘correspondência’. A diferença entre os dois é que Ingold dá um passo à frente e propõe uma antropologia em tempo real, algo que não é possível na escrita de relatos etnográficos que mantém Miyazaki, por ser uma atividade principalmente retrospectiva.

Embora eles tenham maneiras diferentes de encarar a antropologia, ambos discutem o caráter retrospectivo da prática antropológica. Para Ingold (2016), a correspondência é a maneira de se relacionar de um ser que habita no hábito, cuja agência está sempre emergindo e cuja postura é atencional. Corresponder, segundo o autor, “não é descrever o mundo, ou representá-lo, mas abrir nossa percepção para o que está acontecendo ali, de modo que nós possamos responder a ele” (INGOLD, 2013, p.7).

Habitar o hábito, para Ingold (2016), é se colocar no meio entre experimentar e fazer. Ou seja, ao mesmo tempo que fazemos, experimentamos, cada passo é uma renovação contínua. Desde o ponto de vista do design, quando nos confrontamos com uma situação, podemos dizer que não só que a dominamos, senão que ela também nos transforma. Há um processo educacional em cada experiência e em cada ação.

Para Ingold (2016, 2018a), a agência e os agentes estão sempre em transformação, por isso é apressado dizer que há sujeitos e objetos ou que a agência é distribuída. Com estes conceitos, Ingold (2012a), pretende derrubar o modelo hilemórfico de Aristóteles, em que o agente dá forma a uma matéria, ou, em outras palavras, em que os seres humanos dão forma ao mundo. Vale ressaltar que a diferença do conceito de ‘suspensão da agência’ que propõe Miyazaki, como dito anteriormente, para Ingold (2016) a agência está sempre emergindo, por isso desde o ponto de vista deste autor não podemos falar em suspensão. Miyazaki e Ingold têm perspectivas diferentes. Porém, as duas abordagens são completamente válidas.

Fazendo uma diferença entre intenção e atenção, Ingold (2016) nos propõe agudizar nossa atenção para responder às coisas, na medida que elas aparecem para nós, ou seja, estabelecer uma sintonia com o meio. Isto é diferente, por exemplo, de empreender o caminho

com uma intenção em mente. Ingold (2016) está nos sugerindo ampliar nossa percepção para poder responder em sintonia com o mundo.

Nesse sentido, o conceito de correspondência se relaciona com a proposta de Escobar (2016) de estabelecer uma conexão com a terra. Para além do chamado ‘design verde’ ou ecodesign, Escobar (*ibid*) lança um convite para o design superar os limites do racionalismo, inspirando-se nas comunidades indígenas de América Latina. Segundo ele, a reflexão limita nosso acesso ao mundo como um todo. Isso significa que a experiência não pode ser compreendida apenas por meio da razão.

Ingold (2016) também aborda a questão da experiência. Para ele, as operações da mente não são cognitivas, mas ecológicas. Em outras palavras, não estão na mente, mas no mundo. Isso tudo quer dizer que a percepção necessária para responder ao mundo que Ingold (2016) está nos propondo implica ir além da razão, e, portanto, do racionalismo.

Igualmente, tanto para Ingold (2016) quanto para Escobar (2016), não há uma única forma possível de ser. Citando William James (*apud* INGOLD, 2018b) e Escobar (*ibid*), Ingold (2018b) acredita que a resposta para a sustentabilidade é o pluriverso. Para Escobar (2016), a noção de pluriverso se assemelha ao que os zapatistas chamavam de “um mundo onde caibam muitos mundos”. Esta é uma das teses principais no trabalho de Escobar (2016) e na sua proposta de um design autônomo.

Assim como Ingold (2013, 2016, 2018a, 2018b), Escobar (2016) entende o mundo a partir do relacional e não de dualismos ontológicos. É por isso que, para Escobar, (2016) os seres não só existem, mas interexistem, ou seja, para que exista qualquer ser no mundo tem que existir o universo. Os seres são suas relações. Baseando-se nesta forma de perceber o mundo, Escobar (2016) propõe um design autônomo que tem como objetivo a realização do comunal.

Tanto para Ingold (2016), quanto para Escobar (2016), a era moderna tem colocado o mundo às portas de uma catástrofe. Para Ingold (2018b), temos que construir nós mesmos o futuro e isso só pode ser feito através do diálogo. Um diálogo sobre a própria vida humana. Para Escobar (2016), para apagar o rastro da modernidade, podemos nos inspirar em comunidades que têm valores que nos ajudariam a atravessar por uma fase de transição.

Os três antropólogos, Miyazaki, Ingold e Escobar, estão preocupados com o futuro. As reflexões que eles estão propondo redirecionam o conhecimento e acentuam (com intenção ou não) os diálogos do design e a antropologia.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa tem um carácter forte experimental, especialmente se pensarmos em alguns paradigmas do design moderno como a universalização, a questão do tempo e o próprio modo como entendemos a forma de se fazer design. Em um dos e-mails que troquei com o professor Tim Ingold, ele me escreveu: “Uma das coisas que eu gostaria de alcançar é uma situação em que não temos que fingir que estamos fazendo uma coisa, enquanto estamos realmente fazendo outra” (INGOLD, 2018c). Nesta mensagem ele estava falando sobre etnografia, porém têm também uma relação direta com a prática do design.

Anusas e Harkness (2016) no artigo ‘Diferentes presentes no fazer’, discutido no capítulo 4, fazem uma comparação entre um estúdio de design e uma comunidade que constrói *Earthships*, casas de materiais recicláveis. Na comparação desses fazeres, Anusas e Harkness (2016) explicam que os designers na faculdade aprendemos modelos ou esquemas de processos lineares, como por exemplo, o esquema de ‘Duplo Diamante’ proposto pelo *Design Council*. Estes esquemas mostram um processo bem diferente da forma como as *Earthships* são construídas. Nelas o tempo é mais flexível, há troca entre os construtores, é um processo com mais significado, mas conectado com a terra, como diria Escobar (2016) e não tão linear, porque há idas e vindas, avanços e retrocessos sem pressões.

Nas leituras que fiz da obra de Ingold, e depois com o email, me lembrei dos vários esquemas que são ensinados na faculdade em que se mostra um passo por passo de como desenvolver um processo de design. Entre os mais conhecidos, neste tópico, está o trabalho de Bruno Munari, um célebre designer italiano. No livro ‘Das Coisas Nascem Coisas’, este autor compara os métodos do design com uma receita de um prato ou refeição. Ele diz que os métodos no design são: “uma série de operações necessárias, dispostas em ordem lógica, ditada pela experiência” (MUNARI, 1998 [1981], p.10). Começamos com um problema e chegamos a um resultado, seguindo uma série de atividades.

Percebe-se que na visão de Munari uma raiz positivista, ao propor que o processo de design pode ser reduzido a uma série de etapas organizadas. No entanto, a experiência do design não ocorre necessariamente dessa maneira. Ingold argumenta que a sociedade industrial moderna tem aversão ao caos, mas por mais que ela tenha tentado, através da engenharia, construir um mundo ordenado, “suas aspirações são constantemente frustradas pela recusa da vida em ser contida” (INGOLD, 2012a, p.37). Isso quer dizer que por mais que tentemos seguir um modelo, ou uma receita, frequentemente a vida se nega a deter-se. Esquemas lineares que mostram as diferentes etapas de um processo de design são uma boa

ferramenta para introduzir aos alunos ao mundo do design. No entanto, é importante esclarecer que as coisas nem sempre acontecem como planejamos e que nos processos de criação há mais caos do que ordem.

Esta complexidade dos processos de design tem sido pesquisada pelo psicólogo norte-americano Donald Schön. No livro *“The reflective practitioner”* (1983), Schön conceitualiza design como ‘um diálogo reflexivo com a situação’. Referindo-se ao papel dos designers ele diz: “Ele dá forma à situação em conformidade com sua apreciação inicial, a situação ‘responde’, e ele responde à resposta da situação” (SCHÖN, 1983, p. 79, tradução nossa). Esse autor acredita que em bons processos de design o diálogo com a situação é reflexivo: “Em resposta à resposta da situação, o designer reflete-na-ação na construção do problema, nas estratégias de ação, ou no modelo do fenômeno, o qual tem estado implícito em seus movimentos” (Idem, p. 79).

Quando alguém reflete-na-ação, segundo Schön (1983), torna-se um pesquisador no contexto da prática e não depende das teorias e técnicas, mas constrói uma nova teoria de um caso único. A reflexão-na-ação não separa o pensar do fazer, porque experimentar é um tipo de ação e a implementação é construída na investigação. A reflexão-na-ação gira em torno da surpresa. O autor afirma que quando algo que fazemos produz resultados esperados, não tendemos a pensar sobre isso, mas quando produz surpresas agradáveis, promissórias ou indesejáveis podemos responder refletindo-na-ação.

O processo com o CSSV foi um processo sem receitas, de reflexão-na-ação coletiva, um processo de correspondência e improvisação. Se lembrarmos o exemplo do café da manhã apresentado no capítulo 4, perceberemos que até que tudo esteja colocado na mesa, não se pode dizer com precisão para que serve cada item. Com este exemplo, Ingold está sugerindo uma maneira diferente de pensar design. Para ele, objetos projetados não determinam o seu uso, pois as pessoas não ‘usam’ os objetos, eles improvisam na medida em que as dificuldades se apresentam. Os elementos que compõem o café da manhã não são “objetos acabados respondendo a um projeto (*design*) que precedeu e garantiu sua manufatura” (INGOLD, 2012b, p. 30, tradução nossa)<sup>59</sup>. Esses objetos são realmente coisas, não terminadas, mas continuadas no uso, como a vida de uma pessoa continua quando senta na mesa para tomar café. Isso tudo quer dizer que quem coloca a mesa e come está *designing*<sup>60</sup> o seu café da manhã. Seu papel é atuar como um mediador entre as coisas.

<sup>59</sup> as finished objects answering to a design that preceded and underwrote their manufacture.

<sup>60</sup> Esta palavra não tem tradução exata para o português, porque não é uma ação antecipada de “projetar”. Ingold (2012b) considera que o chamado uso é uma extensão do que chamamos de projeto, ou seja, ele inclui o uso no

Com este exemplo, podemos dizer que os processos de design ocorrem da mesma maneira, eles são processos de improvisação. Enquanto não estivermos em contato com os materiais, com as pessoas, e coisas, não podemos decidir como fazer uso daquilo. Isso não quer dizer que não podem ser estabelecidos objetivos, nem cronogramas, nem uma série de passos *a priori*. Talvez o que Ingold (2012a), Anusas e Harkness (2016) e Schön (1983) estão nos propondo é flexibilidade, como temos comentado várias vezes ao longo deste documento. Voltando ao e-mail do Professor Ingold e relacionando-o aos processos de design, podemos dizer que talvez esses modelos lineares que são ensinados nas escolas de design nos levam a fingir que estamos fazendo uma coisa, enquanto estamos realmente fazendo outra. Entender o design como uma prática de correspondência é fundamental se queremos tratar com questões que realmente são de interesse da comunidade com que estamos trabalhando. A correspondência nos permite avançar com atenção à paisagem e ir nos adequando ao terreno que vamos caminhando, sentindo e experimentando com nosso próprio corpo. É como aquela bola esponjosa do exemplo citado por Ingold (2015) e da qual falamos no capítulo 1.

A flexibilidade, tomada como uma oportunidade, permite afiar nossa percepção para responder melhor ao ambiente e possibilita participar de um processo educacional, em que estamos dispostos a nos transformar. Desta maneira, reconhecemos que não são apenas os seres humanos configuram o mundo, mas que o mundo nos transforma também. Ou seja, os processos de design não resultam apenas em dar forma a uma matéria. Na medida em que nos encontramos com os materiais, estes também dão forma a quem somos. Isso é correspondência.

No CSSV vivemos um processo mais semelhante com o processo de construção das *Earthships* e não exatamente parecido ao que fomos ensinados na faculdade. Isso não quer dizer que não foi um processo de design. Isso quer dizer que desde a academia há também um interesse em processos menos positivistas e racionalistas.

Por outro lado, ainda há muito a ser feito nesse campo emergente chamado de *Design Anthropology*. Como Miyazaki nos sugere, colocamos a esperança no passado para olhar para o futuro. Toda esta análise do meu engajamento com o CSSV, me leva a pensar nas futuras situações similares em que eu ou outros designers podemos estar envolvidos. Uma das preocupações recorrentes na literatura pesquisada de antropologia e DA, foi a relação entre passados, presentes e futuros. Segundo Otto e Smith (2013), um desafio de DA é ampliar o horizonte temporal e ancorar imagens do futuro em construções confiáveis do passado,

---

processo de design. Por isso o autor diz que quando uma pessoa senta à mesa e come, ele também está “projetando”.

evitando o risco de ‘desfuturização’ (Fry, 2010), que, por vezes, é inerente ao design moderno, discutido no capítulo 2.

Este risco de desfuturização é abordado por Escobar (2016) e por Hunt (2011), ambos citando a Tony Fry. Segundo este autor, o design tem uma profunda capacidade para ‘desfuturizar’. Isso significa que ao mesmo tempo que o design prefigura os ambientes sociais, suprime múltiplas alternativas possíveis. Ou seja, o design ao mesmo tempo que cria, destrói. Escobar (2016) cita como exemplo deste ‘design de eliminação’ um documento das Nações Unidas que estabelece medidas para o desenvolvimento econômico de países em desenvolvimento. O documento, criado em 1951, estabelece, entre outras coisas, que o progresso econômico rápido é impossível sem ajustes dolorosos, sem descartar filosofias ancestrais, sem a desintegração de velhas instituições sociais, etc. Escobar (2016) qualifica esta visão como arrogante e como um projeto de design atrevido.

Ambos os autores, apresentam como alternativa a essa eliminação de futuros o trabalho de Dunne e Raby. Estes designers, com o *critical design*, propõem uma prática que reúne a análise social crítica e o design. Através da técnica de cenários, os seus projetos buscam mostrar como os ambientes construídos materiais e imateriais incitam novos comportamentos. Escobar (2016) afirma que essa característica especulativa do design abre possibilidades a formas alternativas de fazer o mundo.

Outro risco do design moderno em relação aos tempos é desconectar a esperança do desespero, ou seja o futuro do passado. Na análise do CSSV à luz das formulações de Miyazaki discutidos no capítulo 4, vemos como este autor no seu livro *The method of hope*, inspirado em Walter Benjamin, insiste na dialética entre passado e o presente. A esperança no passado é extrapolada e replicada como esperança no presente, ou seja, ela nos conduz a novos momentos de prospectividade.

Estas idas e vindas entre passado, presente e futuro, desequilibram a ideia linear do tempo do design moderno. Considerar o desespero existente no passado, diminui as possibilidades de desfuturização, que adverte Tony Fry, porque desses múltiplos passados podem surgir múltiplos futuros. Vimos isso acontecer no CSSV, quando Angélica pediu para os participantes de uma reunião geral do coletivo à falarem sobre suas opiniões e histórias. A partir delas surgiram novas ideias para dar continuidade ao trabalho no coletivo.

Refletindo sobre toda a experiência com o CSSV, penso em algumas recomendações que eu poderia guardar para mim mesma ou para outros designers que desejem se engajar em processos similares no futuro.

A primeira recomendação é buscar as respostas dentro do processo e não fora. Quando estamos em campo e não sabemos como avançar, a medida mais fácil e rápida que podemos tomar é perguntar para alguém que já passou por um processo parecido, qual seria o caminho a seguir. No entanto, uma pessoa de fora irá provavelmente trazer uma ideia que não se relaciona com o processo que está vivendo com a comunidade ou grupo com que está trabalhando. Estas descontinuidades podem ser violentas e pouco eficientes. Quando as respostas às dúvidas vêm de dentro, a partir da experiência, não garantem, mas serão decisões coerentes. Nossos mestres são as pessoas com quem trabalhamos. Isso não quer dizer que não possamos nos informar de casos similares aos nossos. De novo, tudo é uma questão de percepção e flexibilidade, de ir entendendo o terreno e responder a suas características.

A segunda recomendação é deixar as coisas claras como pesquisadora com a comunidade. Para que um processo seja transparente, é importante mostrar para o grupo com quem trabalhamos quem somos e que estamos fazendo. Em uma reunião do CSSV, comuniquei ao núcleo o meu papel como pesquisadora fazendo trabalho de campo para a pesquisa de doutorado. No entanto, em múltiplas reuniões, na medida em que novas pessoas participavam do grupo, eu encontrava dificuldade em esclarecer o meu trabalho como pesquisadora. Por isso, considero que é importante que pesquisadores criem estratégias para comunicar facilmente o seu papel na comunidade com que trabalham.

A terceira recomendação depende da segunda. Uma das razões para que as coisas fiquem claras é poder fazer um registro mais completo de todo o processo de pesquisa. Esse registro é possível quando as pessoas que estão envolvidas no processo estão cientes do papel da pesquisadora no grupo. Em uma das reuniões com o Coletivo tentei tirar umas fotos. Neste momento, Cláudio olhou para mim e disse que não adiantava colocar no *Facebook* fotos de uma reunião à qual tinham assistido poucas pessoas. Minha reação foi guardar o celular e continuar a conversa com o resto do grupo. Cláudio não assistiu à reunião em que expressei que o trabalho com o coletivo seria parte do meu trabalho de campo da pesquisa de doutorado. Tal vez naquela ocasião, tivesse sido melhor conversar com ele separadamente e explicar que as fotos não eram para serem colocadas no *Facebook*, serviam para registrar nosso processo e faziam parte do meu material de pesquisa.

Ter diversas fontes para coletar dados é fundamental para a análise *a posteriori*. Como o material resultante da pesquisa com o CSSV tenho meus cadernos de campo, anotações, áudios de entrevistas e reuniões e fotografias. Na minha experiência na Dinamarca, percebi que os pesquisadores do CODE (Centro de pesquisa em Codesign) utilizam gravação de vídeos. Eles têm aparelhos especializados para registrar o trabalho de campo. Os materiais

resultantes desse registro não só permitem uma melhor análise, mas possibilitam uma melhor apresentação de todo o processo. Os pesquisadores participam de eventos acadêmicos em que os assistentes não conhecem o processo. Os arquivos de vídeo são um ótimo recurso para mostrar de forma rápida e fácil episódios significativos dentro da pesquisa. Se a comunidade é ciente de que fazem parte de uma pesquisa, é mais fácil registrar o processo.

A quarta recomendação é ir a campo em grupo. Em um processo de pesquisa em grupo, os integrantes podem assumir papéis diferentes. O apoio entre a equipe de design é importante para conduzir oficinas com a comunidade, criar um ambiente de confiança, poder registrar o processo com mais facilidade, discutir situações e tomar decisões.

A quinta recomendação é tentar conduzir um processo horizontal em que a voz da comunidade é tão importante quanto a dos designers. Corresponder não significa estar em campo sem sugerir ou sem dar opiniões. Muitas vezes, nas reuniões com o Coletivo, eu não sabia o quanto poderia interferir. Trazer para discussão as sugestões da designer faz parte de um processo em que se quer especular colaborativamente sobre possíveis futuros cenários.

Por fim, há muito a ser feito nessa relação do design e da antropologia. Ambas as disciplinas ainda tem um caminho grande a percorrer juntas e o dever das novas gerações de pesquisadores é enfrentar os desafios que DA nos apresenta.

Este trabalho mostra um design direcionado não para a configuração de produtos industriais, mas preocupado com a criação de espaços de diálogo e negociação. Assim como apontam Escobar (2016) e Ingold (2016), a era moderna tem colocado o mundo às portas de uma catástrofe, e é necessário que façamos algo para superar esta crise. Os processos de cima para baixo são importantes nesse processo, mas não são os únicos. A iniciativa do CSSV me revelou que é possível considerarmos que a criatividade dos não-designers e a sua persistência são fundamentais para fugirmos de modos de viver não sustentáveis. A criatividade está na vida cotidiana e, como designers, para estar em sintonia com ela, devemos nos abrir ao mundo e à experiência. Nesse caminho, estaríamos construindo uma prática do design mais democrática e plural.

## REFERÊNCIAS

AME SANTA. Projeto Censo dos Polos 2011: Relatório de Pesquisa. Rio de Janeiro. Set. 2011. Disponível em:

<[http://wpro.rio.rj.gov.br/programapolosdorio/media/Censo\\_Polos%20do%20Rio\\_Santa%20Teresa.pdf](http://wpro.rio.rj.gov.br/programapolosdorio/media/Censo_Polos%20do%20Rio_Santa%20Teresa.pdf)> Acesso em: 25 abr. 2017

AME SANTA. Company overview. Rio de Janeiro. [20--]. Disponível em:

<[https://www.facebook.com/pg/PoloAmeSanta/about/?ref=page\\_inter](https://www.facebook.com/pg/PoloAmeSanta/about/?ref=page_inter)> Acesso em: 23 abr. 2017

AGGER ERIKSEN, Mette. *Material Matters in Co-designing*. 2012. 460f - Malmo University, Malmo, 2012. Disponível em:

<[http://muep.mau.se/bitstream/handle/2043/13674/2043\\_13674%20Agger%20KS%20mup.pdf?sequence=3](http://muep.mau.se/bitstream/handle/2043/13674/2043_13674%20Agger%20KS%20mup.pdf?sequence=3)> Acesso em: 18 out 2018.

ANARKISMO. Reseña de la Segunda Noche Sin Miedo en Suba, Bogotá. Bogotá. 07 Jul. 2009. Disponível em: < <https://www.anarkismo.net/article/13662>> Acesso em: 17 maio 2017

ANASTASSAKIS, Z.; KUSHNIR, E. Trazendo o design de volta á vida: considerações antropológicamente informadas sobre as implicações sociais do design. In: Guilherme de Cunha Lima; Lígia Medeiros (orgs.). *Textos selecionados de design 41 ed.* Rio de Janeiro: PPDESDI/UERJ, p. 137-141, 2013.

ANASTASSAKIS, Zoy; SZANIECKI, Barbara. “Conversation Dispositifs: Towards a Transdisciplinary Design Anthropological Approach” In: SMITH, Rachel Charlotte, VANGKILDE, Kasper Tang, KJÆRSGAARD, Mette Gislev, OTTO, Ton, HALSE, Joachim, and BINDER, Thomas. *Design Anthropological Futures*, 2016. p. 121-138

ANUSAS, Mike; HARKNESS, Rachel. “Different Presents in the Making”. In: SMITH, Rachel Charlotte, VANGKILDE, Kasper Tang, KJÆRSGAARD, Mette Gislev, OTTO, Ton, HALSE, Joachim, and BINDER, Thomas. *Design Anthropological Futures*, 2016. p. 55-69

BANNON, Liam, EHN, Pelle. *Design: design matters in Participatory Design*. In: SIMONSEN, Jesper, ROBERTSON, Toni. *Routledge International Handbook of Participatory Design*, 2013. p. 37-63

BBC. A cidade vai para a rua: os movimentos que querem transformar os espaços públicos. São Paulo. 15 maio 2015. Disponível em:

<[http://www.bbc.com/portuguese/noticias/2015/05/150514\\_ocupacao\\_espaco\\_publico\\_rb](http://www.bbc.com/portuguese/noticias/2015/05/150514_ocupacao_espaco_publico_rb)> Acesso em: 15 maio 2017

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

BINDER, Thomas. “The Things We Do: Encountering the Possible”. In: SMITH, Rachel Charlotte, VANGKILDE, Kasper Tang, KJÆRSGAARD, Mette Gislev, OTTO, Ton, HALSE, Joachim, and BINDER, Thomas. *Design Anthropological*

Futures, 2016. p. 267-279

BJÖRGVINSSON, E; EHN, P.; HILLGREN, P. Participatory Design and Democratizing Innovation. Paper presented at Participatory Design Conference, Sydney, 2010.

BRANDT, Eva, BINDER, Thomas, SANDERS, Elizabeth. *Tools and techniques: ways to engage telling, making and enacting*. In: SIMONSEN, Jesper, ROBERTSON, Toni. Routledge International Handbook of Participatory Design, 2013. p. 145-181.

BRANDT, E et al. *SeniorInteraktion, Innovation Gennem Dialog. SeniorInteraktion, Innovation Gennem Dialog*, 2012.

CARDOSO DE OLIVEIRA, Roberto. O trabalho do antropólogo: olhar, ouvir, escrever. In: O trabalho do antropólogo. São Paulo: Unesp, Paralelo 15, 1996.

CLARKE, Alison J. (Ed.). *Design Anthropology. Object culture in the 21st Century*. Viena: Springer-Verlag, 2011.

CLARKE, Alison (Ed.) *Design Anthropology. Object Cultures in Transition*. London: Bloomsbury Academic, 2017.

DISALVO, C. Design, Democracy and Agonistic Pluralism. In Proceedings of the Design Research Society Conference 2010. Montreal. 2010.

DISALVO, C. *Adversarial Design*. Cambridge, Mass: MIT Press, 2012.

DICIONÁRIO MICHAELIS. Disponível em <michaelis.uol.com.br>. Acesso em: 24 out 2018.

EL PAIS. Vecinos se unen contra el delito. Montevideo. 05 Out 2014. Disponível em: <http://www.elpais.com.uy/informacion/vecinos-se-unen-contra-delito.html>. Acesso em: 18 maio 2017

ESCOBAR, A. *Autonomía y diseño: La realización de lo comunal* / Arturo Escobar. --Popayán: Universidad del Cauca. Sello Editorial, 2016.

ESCOBAR, A. Palestra apresentada na Universidad de Caldas. Popayán (Colômbia). 7 de dez 2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=3xrLM7fP6UU&t=3213s>> Acesso em: 4 out 2018.

FORTUNA, F. *Curvas, ladeiras, bairro de Santa Teresa*. Rio de Janeiro: Ed. Topbook. 1998.

G1. RJ tenta prorrogar decreto de estado de calamidade pública até o fim de 2018. Rio de Janeiro. 15 mai. 2017. Disponível em: <<http://g1.globo.com/rio-de-janeiro/noticia/rj-tenta-prorrogar-estado-de-calamidade-publica-ate-o-fim-de-2018.ghtml>>. Acesso em: 16 Mai. 2017

GATT, C.; INGOLD, T. *From Description to Correspondence: Anthropology in Real*

Time. In: Gunn W, Otto T, Smith RC, eds. 2013. *Design Anthropology: Theory and Practice*. London: Bloomsbury. p. 242-274.

GOMES, A. Entrevista concedida a Maria Cristina Ibarra. Rio de Janeiro, 27 abr. 2017.

GOVERNO DO RIO DE JANEIRO. Operação Lapa Presente Prende 200 Traficantes Em 4 Anos. Disponível em: <<http://www.rj.gov.br/web/segov/exibeconteudo?article-id=4398456>> . Acesso em: 10 dez 2018.

GUNN Wendy, OTTO Ton, SMITH Rachel Charlotte, eds. 2013. *Design Anthropology: Theory and Practice*. London: Bloomsbury.

GUNN, Wendy; DONOVAN, Jared. “Design Anthropology: An Introduction” In: GUNN, Wendy; DONOVAN, Jared. (Eds.). *Design and Anthropology*. London: Ashgate, 2012. p. 1- 19

HALSE, J. *Design Anthropology: Borderland Experiments with Participation, Performance and Situated Intervention*. 2008. 193 f. Tese (Doutorado) – IT University of Copenhagen, Copenhagen, 2008.

HALSE, J. Manifesto/Introduction. In: HALSE, Joachim, BRANDT, Eva, CLARK, Brendon, and BINDER, Thomas. *Rehearsing the Future*, 2010. p. 10-17

HUNT, Jamer. “Prototyping the Social: Temporality and Speculative Futures at the Intersection of Design and Culture” . CLARKE, Alison J. (Ed.). *Design Anthropology. Object culture in the 21st Century*. Viena: Springer-Verlag, 2011

HOLLEIN, H. *MANTRANSFORMS*. Exhibitions. Disponível em: <<http://www.hollein.com/eng/Exhibitions/MANtransFORMS>> Acesso em: 3 Nov 2018

IBARRA, M. Uma investigação sobre os desafios metodológicos da pesquisa em design em contextos reais. In: KRUKEN, L; MOL, A; LUZ, D. *TERRITÓRIOS CRIATIVOS: Design para a valorização da cultura gastronômica e artesanal*. Montes Claro: Atafona, 2017.

IBGE. Favelas na cidade do Rio de Janeiro: o quadro populacional com base no Censo 2010. Mai. 2012. Rio de Janeiro. Disponível em: <[http://portalgeo.rio.rj.gov.br/estudoscariocas/download%5C3190\\_FavelasnacidadedoRioDeJaneiro\\_Censo\\_2010.PDF](http://portalgeo.rio.rj.gov.br/estudoscariocas/download%5C3190_FavelasnacidadedoRioDeJaneiro_Censo_2010.PDF)>. Acesso em: 25 abr. 2017

IBGE. População nos Censos Demográficos, segundo os municípios das capitais - 1872/2010. Rio de Janeiro. [20--]. Disponível em: <<http://www.censo2010.ibge.gov.br/sinopse/index.php?dados=6&uf=00>> Acesso em: 19 Abr. 2017

INSTITUTO DE SEGURANÇA PÚBLICA, Disponível em: <http://www.isp.rj.gov.br/conteudo.asp?ident=40>. Acesso em: 8 dez 2018.

INGOLD, T. Trazendo as coisas de volta à vida: emaranhados criativos num mundo de materiais. *Horizontes antropológicos*, Porto Alegre , v. 18, n. 37, p. 25-44, June 2012a.

INGOLD, Tim. “The Perception of the User–Producer” In: GUNN, Wendy; DONOVAN, Jared. (Eds.). *Design and Anthropology*. London: Ashgate, 2012b. p. 19-34

INGOLD, T. On human correspondence. *Journal of the Royal Anthropological Institute*. Vol. 23, Ed. 1. 2016: 9-27.

INGOLD, T. *Anthropology and/as education*. London: Routledge, 2018a.

INGOLD, T. *Making: Anthropology, Archaeology, Art and Architecture*. New York: Routledge, 2013.

INGOLD, T.. Conociendo desde dentro: reconfigurando las relaciones entre la antropología y la etnografía. *Etnografías Contemporáneas* 2 (2), 2015: 218-230.

INGOLD, T. *Correspondences*. 1 ed. Aberdeen: University of Aberdeen, 2017.

INGOLD, Tim. Art and Materiality for a sustainable world. Londres: Art, Materiality and Representation Conference, 2018b. Disponível em <<https://vimeo.com/274513417>> . Acesso em: 10 set. 2018.

INGOLD, Tim. That’s enough about ethnography!. *HAU: Journal of Ethnographic Theory* 4, no. 1 (Summer 2014): 383-395. Disponível em <<https://www.journals.uchicago.edu/doi/abs/10.14318/hau4.1.021>> Acesso em: 15 set 2018.

INGOLD, Timothy. Agent vs object [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <mariacih@gmail.com> 18 set 2018c.

INGOLD, Tim. “The Perception of the User–Producer” In: GUNN, Wendy; DONOVAN, Jared. (Eds.). *Design and Anthropology*. London: Ashgate, 2012. p. 19-34

ISP. Regiões e áreas Integradas de Segurança Pública - RISP e AISP . Disponível em: <[http://arquivos.proderj.rj.gov.br/isp\\_imagens/Uploads/RelacaoAISP.pdf](http://arquivos.proderj.rj.gov.br/isp_imagens/Uploads/RelacaoAISP.pdf)> Acesso em: 10 maio 2017<sup>a</sup>.

ISP. Planilhas consolidadas. Disponível em: <<http://www.isp.rj.gov.br/Conteudo.asp?ident=108>> Acesso em: 9 maio 2017b.

JORNAL DO GUTIERREZ. Moradores se mobilizam contra violência local. *Belo Horizonte*. Nov 2015. Disponível em: <<http://www.jornaldogutierrez.com.br/public/uploads/editions/2cf92a5ddc5ca4ee1d96a8a05193ab7b.pdf>> Acesso em 16 Maio 2017

KJAERGAARD, Mette Gislev; HALSE, Joachim; SMITH, Rachel; VANGKILDE; Kasper Tang, BINDER, Thomas, OTTO, Ton. “Introduction: Design Anthropological Future”. In: SMITH, Rachel Charlotte, VANGKILDE, Kasper Tang, KJÆRGAARD, Mette Gislev, OTTO, Ton, HALSE, Joachim, and BINDER, Thomas. *Design Anthropological Futures*, 2016. p. 1-16.

KNUTZ, E; MARKUSSEN, T; THOSEN, S; AMMENTORP, J. Design for Democracy: Using Design Activism to Renegotiate the Role and Rights for Patients. Design Research Society Biennial International Conference (DRS), Umeå Institute of Design, Sweden. 2014.

KENSING, Finn; GREENBAUM, Joan. Heritage: having a say. In: SIMONSEN, Jesper, ROBERTSON, Toni. Routledge International Handbook of Participatory Design, 2013. p. 21- 36.

MARKUSSEN, T. The disruptive aesthetics of design activism: Enacting design between art and politics. Nordic Design Research Conference 2011, Helsinki. 2011.

MARTINS, E. A Construção do Bairro de Santa Teresa no Rio De Janeiro. In: UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO. Cadernos do PROARQ/ UFRJ/ Programa de Pós-Graduação em Arquitetura da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro: UFRJ/ PROARQ, 1997. p. 227-240

MATTELMÄKI, Tuuli. Design Probes. Helsinki, Aalto University, 2006.

MANZINI, Ezio. Question [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <mariacih@gmail.com> 4 Maio 2012

MIYAZAKI, H. The Method of Hope: Anthropology, Philosophy, and Fijian Knowledge, Palo Alto, CA: Stanford University Press. 2006.

MOGENSEN, P. 1992. Towards a Prototyping Approach in Systems Development. Scandinavian Journal of Information Systems: Vol. 4: Iss. 1, article 5.

MUNARI, B. *Das coisas nascem coisas*. Martins Fontes, São Paulo, 2002.

O DIA. Mais 836 homicídios no Rio em 2016. Rio de Janeiro. 2 Feb. 2017. Disponível em < <http://odia.ig.com.br/rio-de-janeiro/2017-02-02/mais-836-homicidios-no-rio-em-2016.html>> Acesso: 22 abr. 2017

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

PUBLÍMETRO. Haus: la app creada por chilenos y que busca potenciar la seguridad vecinal. Santiago. Disponível em <<https://www.publím metro.cl/cl/teknik/2016/02/05/haus-app-creada-chilenos-que-busca-potenciar-seguridad-vecinal.html>>. Acesso: 18 maio 2017

RANCIÈRE, J. A partilha do sensível: estética e política. São Paulo: EXO experimental. Ed. 34, 2005.

RITTEL, H (1973). “Dilemmas in a general theory of planning”. In Policy Sciences 4, pp. 155– 169. Amsterdam: Elsevier

ROBERTSON, Toni, WAGNER, Ina. *Ethics: engagement, representation and politics-in-action*. In: SIMONSEN, Jesper, ROBERTSON, Toni. Routledge International Handbook of Participatory Design, 2013. p. 64-85.

ROZENTAL, M; ALMENDRA, V. Pueblos en Camino. Quienes somos. 10 abril, 2014. Disponível em: <<https://pueblosencamino.org/?p=53>>. Acesso em 11 out. 2018.

SANDERS, Elizabeth B.-N; STAPPERS, Pieter Jan. *Co-creation and the new landscapes of design*, CoDesign, 4:1, 5-18, 2008. DOI: 10.1080/15710880701875068

SANDERS, E. B.-N. *Perspectives on Design in Participation*. In Wer Gestaltet die Gestaltung? Praxis, Theorie und Geschichte des Partizipatorischen Designs, Mareis, C., Held, M. and Joost, G. (Hg.), Verlag. 2013.

SERAVALLI; ERIKSEN; HILLGREN. *Co-Design in co-production processes: jointly articulating and appropriating infrastructuring and commoning with civil servants*. CoDesign International Journal of CoCreation in Design and the Arts, 2017. Disponível em: <<https://www.hutskane.nu/wp-content/uploads/2018/01/171128-Co-Design-in-co-production-processes-jointly-articulating-and-appropriating-infrastructuring-and-commoning-with-civil-servants1.pdf>> Acesso em: 14 Jan 2018.

SCHÖN, Donald Allan. *The reflective practitioner: how professionals think in action*. New York: Basic Books, 1983.

SZANIECKI, B; COSTARD, M; VENTURA, L. Design, development and the challenge of autonomy. Strategic Design Research Journal. Porto Alegre, Vol 11, n. 2, p. 154-161, 2018.

SIMONSEN, Jesper, ROBERTSON, Toni. *Participatory Design: an introduction*. In: SIMONSEN, Jesper, ROBERTSON, Toni. Routledge International Handbook of Participatory Design, 2013. p. 1-18

SMITH, Rachel Charlotte, VANGKILDE, Kasper Tang, KJÆRSGAARD, Mette Gislev, OTTO, Ton, HALSE, Joachim, and BINDER, Thomas. *Design Anthropological Futures*, 2016.

VIVA SANTA. Agenda 21 Local Santa Teresa. Renata Bernardes. Rio de Janeiro: Viva Santa. [ca. 2002] data aproximada (onde ca. significa cerca de) Disponível em: <<http://docslide.com.br/download/link/agenda21-santa-teresa>> Acesso: 13 abr. 2017

WASSON, Christina. "Ethnography in the Field of Design". In: Human Organization, vol. 59, n. 4. Society for Applied Anthropology, 2000, p. 377-388.

WEBER, Florence. A entrevista, a pesquisa e o íntimo, ou por que censurar seu diário de campo?. Horiz. antropol. [online]. 2009, vol.15, n.32, pp.157-170. ISSN 0104-7183. <http://dx.doi.org/10.1590/S0104-71832009000200007>.

WEINBERG COLLEGE. People. Hirokazu Miyazaki. Disponível em:  
<<https://www.anthropology.northwestern.edu/people/faculty/hirokazu-miyazaki.html>> Acesso em 10 out 2018.

WHOLE EARTH CATALOG. Whole Earth Catalog June 1971. Disponível em:  
<<http://www.wholeearth.com/uploads/2/File/documents/sample-ebook.pdf>> Acesso em: 3 Nov 2018

ZACCONE, O. Entrevista concedida a Maria Cristina Ibarra. Rio de Janeiro, 4 maio 2017a.

ZACONNE, O. Fala em Reunião de moradores de Santa Teresa. Rio de Janeiro. 25 Abr. 2017b.