

“Rio Comprido em Nós”: da memória afetiva à imaginação coletiva para a construção do público por meio do design

Mariana Borja Costard⁸⁰

Resumo: O presente artigo está associado com a pesquisa desenvolvida durante o mestrado⁸¹ e levada adiante no doutorado, tendo suas questões renovadas e ampliadas. A partir da abordagem do campo emergente *Design Anthropology*, busca-se refletir sobre o papel social do design e explorar suas possibilidades de contribuição na construção coletiva do espaço público. Com projeto de pesquisa localizado em um bairro do Rio de Janeiro, envolve as pessoas no processo projetual, atuando de forma engajada e dialógica (Anastassakis, 2013), “em correspondência” (Ingold, 2013) às interações sociais existentes. Utilizam-se ferramentas e táticas do design para a constituição de públicos (DiSalvo, 2009) em torno de questões de interesse (Latour, 2014), desde o mapeamento, análise e classificação, à materialização das questões controversas identificadas, com o intuito de torná-las visíveis para estimular interpretações e discussões baseadas em contradições e discordâncias (Binder et al, 2015). O projeto do Rio Comprido se configurou como um sistema aberto de experimentação e aprendizado, através de abordagem etnográfica em processo de imersão e ideação em constante resposta e estímulo. Foram desenvolvidas atividades junto aos moradores locais, articuladas em orientações diferentes e complementares, revelando a memória afetiva como importante ativo para a reflexão sobre as questões do presente e a imaginação coletiva como potência para a projeção de cenários futuros.

80 Doutoranda em Design, no Programa de Pós-Graduação da Escola Superior de Desenho Industrial da Universidade Estadual do Rio de Janeiro - PPDESDI/UERJ; integra o Laboratório de Design e Antropologia (LaDA) da ESDI/UERJ; bolsista CAPES. Contato: marianacostard@gmail.com

81 Mestrado em Arte e Design para o Espaço Público (MADEP), na Universidade do Porto, Portugal (2016).



VI Reunião de Antropologia da Ciência e da Tecnologia

Instituto de Estudos Brasileiros, USP - 16 a 19 de maio de 2017

Palavras-chave: *design anthropology*, construção do público, questões de interesse, mapeamento de controvérsias, ferramentas de visualização.

Introdução

O tema da pesquisa que dá origem a este artigo foi constituído a partir do vínculo pessoal e longo com o bairro de origem, da percepção de necessidade de transformação e vontade latente de mudança e melhoria. Tais interesses pessoais foram tornados questões de investigação acadêmica ao serem relacionados com as possibilidades da disciplina de design em contribuir para a construção do espaço público, com reflexão e aprofundamento teórico sobre o papel social e político do design como ferramenta estratégica e tática para a geração de alternativas para as questões do mundo contemporâneo.

Para tanto, fez-se necessário um afastamento (inclusive geográfico) do contexto de pesquisa, e o investimento na aproximação com uma abordagem antropológica que conjugasse familiaridade e estranhamento. Era preciso “estranhar o familiar” (Velho, 1987), confrontar intelectual e emocionalmente diferentes percepções e interpretações, sem cair em julgamentos apressados e preconceituosos advindos da minha própria posição particular no sistema sociocultural (Velho, 1987). Buscou-se perceber as questões locais a partir de seus atores sociais, adentrando suas práticas e a paisagem em que se desenvolvem, em complementação a um “olhar distanciado, indispensável para ampliar o horizonte da análise” (Magnani, 2002: 11).

Em trabalho de campo, foi explorada a relação entre o design e a antropologia como via para uma investigação-ação, com incursões no terreno, observação participante e entrevistas, no intuito de ultrapassar as limitações da minha própria perspectiva pessoal para acessar a multiplicidade de experiências, narrativas, desejos e sentimentos relativos aos moradores e frequentadores do bairro. A atividade projetual ancorou-se nas teorias e práticas do emergente campo *Design Anthropology* (Gun e Donovan, 2012; Smith et al,

2016), com a preocupação de acolher a heterogeneidade cultural local, atuar em correspondência às dinâmicas sociais e prever mecanismos de inclusão. O objetivo era intermediar a criação de um espaço de pertencimento e criação coletiva; testar a capacidade do design em mobilizar as pessoas e promover a reflexão sobre as questões de interesse; experimentar dinâmicas de interação de estímulo ao envolvimento comunitário; num processo aberto que explorasse suas histórias, memórias e vivências enquanto potência da imaginação coletiva e ativos para a co-criação de cenários futuros.

Neste artigo pretendo contextualizar o campo *Design Anthropology* em que se busca inserir a pesquisa, além de sua aproximação com o Design Participativo (Simonsen e Robertson, 2013); explorar conexões entre as ferramentas e práticas desse campo emergente enquanto “coisas” que contribuam para o mapeamento de controvérsias e visualização das questões de interesse (Latour, 2014); assim como sua contribuição tática e estratégica para a construção do público (DiSalvo, 2009). Por fim, relaciono as reflexões e conceitos investigados com o projeto de pesquisa aqui apresentado.

Design Anthropology

De acordo com o antropólogo George Marcus, as relações entre design e antropologia tem uma origem histórica desigual, em que os benefícios já se mostraram valiosos para o processo de design, mas que a antropologia só mais recentemente começa a perceber as potencialidades que essas colaborações podem trazer para a atualização da disciplina (Murphy e Marcus, 2013). Segundo eles, a maior relevância dessa relação é o impacto que ela pode gerar na própria etnografia, que poderia incorporar ferramentas do design como um meio do fazer etnográfico, reavaliando suas necessidades, advindas das imensas transformações contemporâneas (idem).

De fato, nas últimas décadas, o design se beneficiou do conhecimento antropológico ao incorporar a abordagem etnográfica como parte dos seus processos de pesquisa,



VI Reunião de Antropologia da Ciência e da Tecnologia Instituto de Estudos Brasileiros, USP - 16 a 19 de maio de 2017

buscando dados mais qualificados e precisos sobre as necessidades e experiências dos usuários de novos produtos a serem desenvolvidos. Em paralelo a esse movimento, observa-se um interesse crescente de alguns campos do design em abordar de forma mais crítica suas questões, a relação com os atores envolvidos nos projetos e a reflexão sobre o próprio papel profissional frente aos desafios sociais contemporâneos. Nesse sentido, a antropologia tem contribuído também como abordagem reflexiva e não apenas como ferramenta de pesquisa, ultrapassando portanto o plano da aplicação de abordagens etnográficas nas etapas iniciais de projetos de design.

Por outro lado, há um movimento mais amplo de interdisciplinarização das ciências que passa pela interdefinição dos sistemas, no qual a antropologia acaba marginalizada por sua limitação antropocêntrica (Velho, 2010, *apud* Anastassakis, 2013). Nesse caminho, Tim Ingold sugere sua abertura ao mundo da natureza e às questões concretas da vida, sem separar categoricamente os seres humanos desse todo mais complexo, a partir de uma aproximação com outros campos como o design, a arquitetura e a arte. "Uma antropologia entendida como modo inquisitivo de estar no mundo, em que o compromisso com a observação e a descrição esteja conjugado a um engajamento propositivo no sentido de uma transformação desse mesmo mundo" (Anastassakis, 2013: 182). Ingold propõe uma antropologia com ou por meio do design, em que o conhecimento é contextualizado, situado e engajado, em um processo de movimento e ação reflexiva, em correspondência às dinâmicas de crescimento e transformação das pessoas envolvidas (Ingold, 2013; Gatt e Ingold, 2013).

No encontro entre esses dois movimentos disciplinares paralelos, o Design Anthropology se forma como um campo híbrido de produção de conhecimento que pretende desconstruir as formas de fazer consolidadas em design e em antropologia, através de um envolvimento comprometido com os contextos de pesquisa e o desenvolvimento de novas abordagens e práticas que correspondam aos desafios sociais contemporâneos. Apresenta práticas próprias de pesquisa, experimentais e improvisatórias, além de

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

O trabalho de campo projetual antropológico é uma experimentação colaborativa que envolve as pessoas no processo social de imaginação coletiva através de artefatos mediadores que provoquem a reflexão e estimulem diálogos e discussões através da prática, que se modifica na continuidade de ideias em transformação. É uma abordagem que opera “na interseção entre as práticas e contextos do uso e de projetos de design, enquadrando e desafiando compreensões através de um engajamento holístico que seja ao mesmo tempo material e crítico e se dê entre o campo e o estúdio de projeto” (Anastassakis, 2015).

Como apontam Otto e Smith (2013), um dos desafios do *Design Anthropology* é desenvolver ferramentas e práticas para a criação colaborativa de futuros possíveis, além de métodos de intervenção, articulados por equipes multidisciplinares em processos de design e inovação. Portanto, a proposta do *Design Anthropology* seria “integrar e desenvolver qualidades tradicionais em novos modos de pesquisa e colaboração, trabalhando em direção à transformação, sem sacrificar a empatia e a profundidade de compreensão” (Otto e Smith, 2013: 4-5).

A construção do público por meio do design

Tendo como tema de pesquisa o espaço público, buscou-se refletir sobre sua formação, passando pelo entendimento de Henri Lefebvre (2000) de que o espaço é produzido a partir de suas práticas sociais, como um processo de fazer e representar-se, em que cada cidadão possui competência e performance próprias para organizar suas práticas em signos e códigos específicos. São relações complexas e instáveis entre diferentes momentos – o percebido, o concebido, o vivido (Lefebvre, 2000).

Assume-se o espaço público urbano como um sistema complexo, com diferentes dimensões em interação constante, diversidade de representações e identidades



VI Reunião de Antropologia da Ciência e da Tecnologia

Instituto de Estudos Brasileiros, USP - 16 a 19 de maio de 2017

heterogêneas, cuja produção capitalista gerou um território desigual em termos de acesso e participação, com prioridade aos interesses econômicos, em movimentos de privatização, gentrificação e exclusão social (Harvey, 2014). Como alternativa ao tipo de planejamento urbano corrente, profissionais e iniciativas comunitárias buscam novas formas de reconstruir coletivamente os espaços urbanos em escala local, a partir das habilidades dos cidadãos em apresentar soluções para os desafios do cotidiano através da criatividade e dos recursos disponíveis. Algumas abordagens como o “*handmade urbanism*” (Rosa, 2011) e o “*Placemaking*” (Project for Public Spaces - PPS⁸²) pretendem construir lugares a partir do sentido produzido pelas relações entre as pessoas e sua conexão com o espaço, pelas questões, interesses, desejos e sentimentos das comunidades que o habitam.

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



VI Reunião de Antropologia da Ciência e da Tecnologia

Instituto de Estudos Brasileiros, USP - 16 a 19 de maio de 2017

Seguindo esse pensamento, considera-se fundamental a compreensão sobre a formação de públicos em torno de assuntos de interesse, da reunião de indivíduos e grupos diferentes para resolver problemas comuns, a partir de perspectivas divergentes e distantes de um consenso compartilhado. A participação faz parte desse processo mas não é suficiente sozinha para a formação de públicos. Dessa forma, pretende-se avançar para a contribuição do design na ampliação da democracia, considerando um território de conflitos e disputas entre ideais, valores e crenças, em oposição ao entendimento da democracia enquanto consenso. O design político se diferencia do design para a política e assume um papel “agonístico” de criar espaços para revelar e confrontar as relações de poder, através de seus objetos e processos (DiSalvo, 2010).

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

Nesse contexto, as “coisas” de design adquirem papel fundamental enquanto representações de assuntos de interesse e meios de gerar reuniões sócio-materiais para articular condições sociopolíticas (Latour, 2005). Assim, o público pode ser formado a partir do debate sobre a criação de coisas que ainda não existem, mas sobre as quais as pessoas se reúnem para discutir e construir coletivamente, a partir da dissonância de posições diversas.

“Pensar sobre os artefatos em termos de design significa concebê-los cada vez menos como objetos modernistas e cada vez mais como “coisas”. Usando minha linguagem:



VI Reunião de Antropologia da Ciência e da Tecnologia

Instituto de Estudos Brasileiros, USP - 16 a 19 de maio de 2017

os artefatos estão se tornando concebíveis como conjuntos complexos de questões contraditórias (lembrando que esse é o sentido etimológico da palavra “thing” em inglês, bem como em outras línguas europeias). Quando as coisas são consideradas como bem ou mal elaboradas, elas não se apresentam mais como questões de fato. Assim, à medida que sua apresentação como questões de fato se enfraquece, seus lugares entre as muitas questões de interesse são fortalecidos.” (Latour, 2014:6)

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

Ainda nesse sentido, Gunn e Donovan (2012) sugerem a ideia dos “provótipos” como artefatos críticos facilitadores e catalisadores de atores, entre uma mistura de protótipo com provocação, cujo objetivo é instigar reflexões sobre as práticas existentes e possibilidades futuras, através de processos experimentais de imaginação coletiva. São considerados incompletos para construção conjunta, através de práticas projetuais colaborativas que estimulem o diálogo e facilitem a imaginação sobre as alternativas de desdobramento. Nesse processo, os designers abandonam parte do controle e se abrem ao inesperado, criando espaços de discussão e engajamento contínuo com as pessoas para



VI Reunião de Antropologia da Ciência e da Tecnologia

Instituto de Estudos Brasileiros, USP - 16 a 19 de maio de 2017

pensar em diferentes formas de se abordar as questões sociais compartilhadas, em experiências projetuais de improvisação em campo intermediadas por esses artefatos de debate e visualização.

Ao encontro desses conceitos, Anastassakis e Szaniecki (2016) desenvolvem a noção de “dispositivos de conversação” enquanto experimentos de pesquisa e diálogo público no cenário urbano. Articulam o conceito de dispositivo de Foucault, como um conjunto de estratégias de relações de força que formam uma rede de conexões entre possibilidades e suas transformações; com o de conversação, como uma construção compartilhada de discursos possíveis, que difere da opinião formada por meio da comunicação. Propõem o uso de artefatos de visualização para construir processos abertos de engajamento e imaginação coletiva sobre visões possíveis para as questões do espaço urbano, formando uma estrutura multilateral, horizontal e transversal entre agentes heterogêneos com diferentes conhecimentos e práticas, em abordagem transdisciplinar.

Ao longo das investigações de mestrado e doutorado, tem se explorado “*design things*” como táticas e estratégias para a construção de públicos em torno de assuntos surgidos e elaborados a partir das interações contextuais em trabalho de campo; enquanto provótipos e dispositivos de conversação. No projeto “Rio Comprido em Nós”, foram adotadas “ferramentas visuais como estímulo para as conversas sociais” (Manzini, 2015) e também como produto para dar visibilidade às questões de interesse, envolvendo as pessoas, suas motivações e redes. Foram recolhidas muitas informações através de um mapeamento participado e de entrevistas, que foram então analisadas e agrupadas em visões compartilhadas, posteriormente reelaboradas na forma de cenários (Reyes, 2010) para representar conceitos e ideias, servindo como orientação para projetos futuros.

Rio Comprido em Nós

O título do projeto desenvolvido durante o mestrado se refere ao sentimento de pertencimento ao lugar; ao bairro que vive nas memórias, vivências, histórias, relações cotidianas; aos nós que o amarram e conectam, suas questões, problemas, valores, interrelações; que formam um “emaranhado de coisas (...), uma malha de linhas entrelaçadas de crescimento e movimento” (Ingold, 2012: 27).

A inquietação inicial da investigação tendia a projetos de apropriação e requalificação da área abaixo do Viaduto Paulo de Frontin, por representar um problema de impacto imediato na vida cotidiana dos moradores, sendo uma área em estado de abandono e degradação, mas também um marco simbólico na história do bairro e em sua configuração, visto que corta toda a sua extensão. Entretanto, ao se perceber a complexidade de atores, suas relações e dinâmicas, resolveu-se abrir o processo de criação para caminhos além dos interesses pessoais, que pudessem ser gerados a partir dessa interação.

Com base na abordagem do *Design Anthropology*, buscou-se uma relação engajada com a comunidade envolvente, em um ambiente dialógico sem resultados previamente determinados, com objetivo de estimular a reflexão e imaginação sobre as questões do bairro. Evitou-se, contudo, a ilusão de uma imagem de comunidade “purificada de tudo aquilo que pode implicar um sentimento de diferença, ou conflito, a respeito de o que ‘nós’ somos” (Sennett, 2012). Partiu-se da proposição das “*design things*” de reunir a diversidade de opiniões e desejos; de estimular a troca através da mediação de possíveis debates entre essas diferenças; produzir espaços de engajamento; através de ferramentas de visualização que provocassem diálogo e materializassem os assuntos compartilhados.

Com presença constante no terreno e moradia no bairro, vida pessoal e pesquisa foram misturadas, num processo de imersão e ideação em constante resposta e estímulo. Atuou-se em correspondência às dinâmicas locais, modificando o planejamento prévio das atividades a cada nova ideia, desafio e oportunidade, em função do tempo disposto e da



VI Reunião de Antropologia da Ciência e da Tecnologia

Instituto de Estudos Brasileiros, USP - 16 a 19 de maio de 2017

interação com as pessoas. O público envolvido no processo foi definido a partir das relações pessoais, com ampliação da rede em função das indicações seguintes, mas também foram procuradas figuras com papel ativo no bairro que pudessem contribuir com experiências pgressas. Também o tempo se mostrou um fator contextual de extrema relevância nas decisões de abordagem projetual, tanto em relação à agenda objetiva disponível, como enquanto fenômeno social, ou seja, da percepção relativa para os demais atores do processo, dos contextos culturais e dinâmicas particulares. No contexto desta investigação, tendo sido desenvolvida a maior parte do tempo em Portugal, o trabalho de campo contou com o tempo reduzido de aproximadamente seis meses fragmentados. Havia intenção de realizar ações mais coletivas de cocriação, mas foi insuficiente para articular tal nível de engajamento.

O projeto relacionou táticas projetuais em orientações temporais diferentes e complementares, buscando as origens das questões no passado, tornando-as visíveis no presente e projetando suas possíveis consequências no futuro, em articulação dinâmica e não linear. Durante as conversas informais e entrevistas, os moradores demonstraram grande apego às memórias e histórias pessoais que se misturavam com a história do bairro, revelando um aspecto importante na relação das pessoas com o lugar.

Foi feita uma extensa pesquisa histórica para melhor compreensão sobre a formação territorial do bairro e suas relações sociais, bem como para conhecer acontecimentos e lugares que marcaram sua história. O bairro Rio Comprido está localizado na área central da cidade do Rio de Janeiro e vive um abandono por parte do poder público, com realidade de intensa desigualdade social e concentração de pobreza. Outrora bairro nobre ocupado por chácaras de famílias abastadas durante o período colonial, teve grande valorização urbanística entre os anos de 1920 e 1960, entrando em progressiva decadência a partir da construção do Túnel Rebouças (1967) e do Elevado Paulo de Frontin (1971), que aproximou o subúrbio carioca da zona sul da cidade, transformando o Rio Comprido em bairro de passagem. Os últimos 40 anos foram marcados pela desvalorização econômica do



VI Reunião de Antropologia da Ciência e da Tecnologia

Instituto de Estudos Brasileiros, USP - 16 a 19 de maio de 2017

bairro, grande degradação ambiental e ruptura social, desordem urbana e aumento da violência em função do tráfico de drogas presente nas favelas e dos confrontos constantes com a polícia.

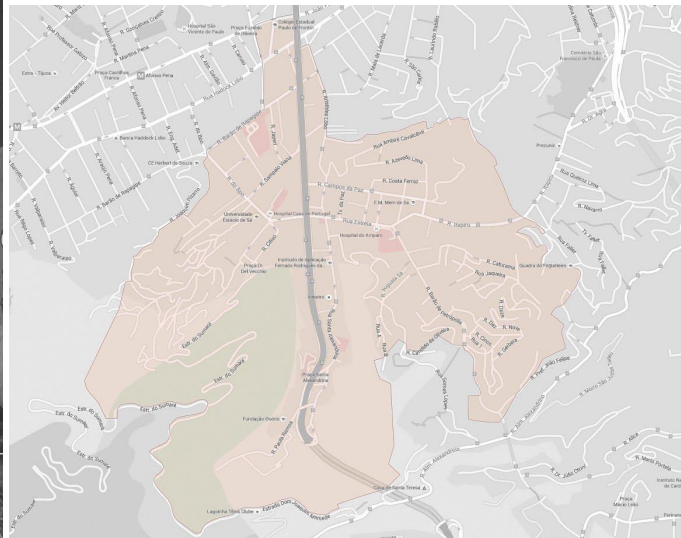
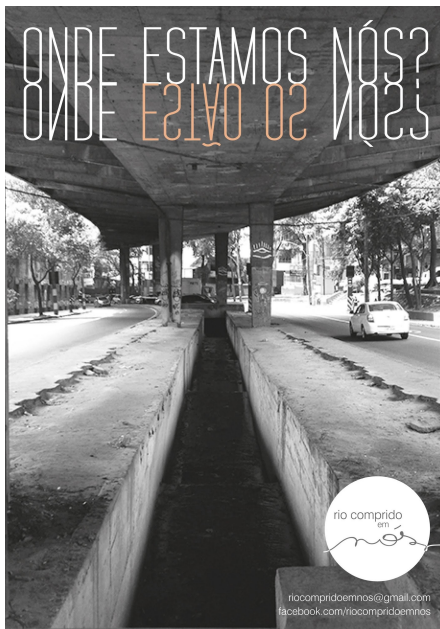


Figura 1 – Cartaz elaborado a partir de fotografia do bairro, produzido pela autora.

Figura 2 - Localização do projeto de pesquisa, adaptado de imagem do Google.

Foi realizado um mapeamento do lugar para identificar instituições, comércios e serviços do bairro; para observar seus fluxos, infraestrutura e utilização dos espaços. Isso foi feito através de caminhadas, entrevistas e conversas, o que resultou na recolha de muitas fotografias, alguns vídeos, desenhos, diagramas e notas, reunidos num caderno de campo/projeto.

Com intenção de ultrapassar a visão pessoal do lugar e conhecer outras perspectivas, histórias, desejos e interesses foram realizadas entrevistas com moradores, estimuladas por uma ferramenta visual composta de um mapa que deveria ser construído em conjunto com o participante, a partir das suas vivências, percepções e interesses. O

VI Reunião de Antropologia da Ciência e da Tecnologia

Instituto de Estudos Brasileiros, USP - 16 a 19 de maio de 2017

dispositivo se mostrou um instrumento valioso, repleto de interpretações e novas informações a cada conversa. Abrange um pequeno guia de perguntas escritas a fim de amarrar os interesses da investigação, mas mantendo uma abertura suficiente para captar novos assuntos advindos do momento e da relação construída. Foram criados alguns ícones em referência a possíveis temas a serem abordados, que despertavam assuntos não estavam previstos nas perguntas, em variação contextual. Tais elementos também tiveram a função de criar um caráter lúdico e gerar uma simpatia com o objeto, o que se complementou com o uso de cartões coloridos para registrar informações extras remetidas às categorias dos ícones.



Figura 3 – Mapa participativo, elaborado pela autora.

Tendo em vista a importância da internet e das redes sociais nos dias de hoje, foi criada uma página do projeto no Facebook, que foi utilizada para propor reflexões e discussões sobre questões manifestadas nas entrevistas, junto a um grupo composto por moradores e ex-moradores do bairro, ou pessoas com algum tipo de interesse pelo lugar. Foi aplicado um questionário com perguntas complementares às informações obtidas,

VI Reunião de Antropologia da Ciência e da Tecnologia

Instituto de Estudos Brasileiros, USP - 16 a 19 de maio de 2017

permitindo novas contribuições de pessoas desconhecidas e ampliando a rede de interações. As postagens realizadas representam novas ferramentas visuais de estímulo às discussões e buscaram levantar novos dados sobre as questões do bairro, em relação aos interesses prévios e outros surgidos durante as conversas com os moradores. Essa atividade teve grande importância na organização dos assuntos de interesse da investigação, entre problemas, interesses e desejos, valores estruturais e históricos.



Figura 4 – Algumas postagens no Facebook, elaboradas pela autora.

Durante todo o processo de recolha de dados através das conversas informais, entrevistas e interação online, surgiram ideias acerca das possibilidades e oportunidades do que se fazer para a melhoria da qualidade de vida no bairro. Para lidar com a imensa



VI Reunião de Antropologia da Ciência e da Tecnologia Instituto de Estudos Brasileiros, USP - 16 a 19 de maio de 2017

quantidade de informação recolhida, analisar os possíveis resultados e refletir sobre as ações seguintes, foi organizado um painel de visualização e classificação entre: ativos (históricos, lugares, pessoas, projetos), passivos (problemas prioritários, necessidades) e possibilidades para o futuro (ideias, desejos e oportunidades). Tal organização permitiu elencar aspectos como a memória afetiva e lugares de importância simbólica que poderiam ser valorizados, outros em abandono que demandavam cuidado prioritário, projetos e iniciativas de pessoas no bairro que poderiam ser potencializadas, manifestações culturais que alcançariam maior público com devida visibilidade.

A partir dessas atividades emergiram também as controvérsias do Rio Comprido, assuntos que envolvem uma complexidade de interesses, advindos de vivências socioculturais muito diferentes, de prioridades geradas por necessidades básicas distintas, em um ambiente historicamente fragmentado. Como exemplo principal, a segurança do bairro aparece como um problema prioritário para todos os moradores, porém vivenciados de formas diferentes por quem mora nas favelas e vive cotidianamente a guerra entre o tráfico e a polícia, além da instituição de um poder paralelo que organiza suas vidas; e que vai gerar necessidades e urgências distintas como possíveis soluções, suscitando diferentes opiniões sobre a instalação das UPPs (Unidade de Polícia Pacificadora) e outras ações de políticas públicas. Em âmbito mais localizado, a circulação de "moto-táxis", necessária para que muitas pessoas se desloquem diariamente, gera contestações sobre a desordem no trânsito (que chega a se tornar perigoso para os pedestres), o incômodo barulho das motos e dos próprios motoqueiros, a localização irregular dos pontos, entre outros aspectos de discordância. Outra questão elencada por muitos habitantes foi a limpeza urbana, atribuindo variadas causas e soluções para a sujeira do bairro, desde a falta de profissionais designados, à falta de educação e respeito dos próprios moradores e ao saneamento básico precário. Também a definição de serviços escassos que poderiam ser incrementados reflete essa multiplicidade de perspectivas, interesses e necessidades conflitantes.



VI Reunião de Antropologia da Ciência e da Tecnologia

Instituto de Estudos Brasileiros, USP - 16 a 19 de maio de 2017

No desenvolvimento do projeto, não foi possível colocar as questões de interesse em confronto entre os diversos atores, mas foram identificadas e materializadas em novos produtos visuais, que poderiam posteriormente ganhar visibilidade e retornar à comunidade para novas interpretações e discussões. Alguns assuntos foram destacados: história e memória afetiva, transformadas em uma linha do tempo que compõe uma narrativa visual com fotografias históricas encontradas; lugares com importância histórica e simbólica, expostos em forma de cartão postal e organizados em um mapa como um roteiro para percurso exploratório; problemas prioritários, expressos em cartazes sobre dificuldades e necessidades identificadas no processo; iniciativas locais, distribuídas em um jogo de cartas com projetos desenvolvidos no bairro e em outros lugares do mundo para estimular uma atividade interativa que gere novas reflexões entre os moradores; cenários futuros, representados visualmente em um pequeno livreto como resultado da atividade projetiva de possíveis consequências futuras dos desejos e sonhos dos moradores.

Ao fim do processo, as peças desenvolvidas foram reunidas em uma publicação com múltiplas camadas e formatos, denotando a diversidade experimentada e descoberta durante a investigação, representando o Rio Comprido e os seus “nós”. Os produtos visuais podem ter utilidades públicas diferentes e isoladas, ou funcionar como insumo para outras ações e projetos no bairro. Reforça ainda o caráter aberto e flexível, permitindo a inclusão de novas informações (lugares, iniciativas, cartazes).

VI Reunião de Antropologia da Ciência e da Tecnologia

Instituto de Estudos Brasileiros, USP - 16 a 19 de maio de 2017



Figura 5 – Parte da publicação final com produtos visuais desenvolvidos pela autora.

Considerações finais

A atividade projetual descrita, em articulação com os conceitos teóricos explorados, mostra o empenho da disciplina de design em se manter em movimento e conexão com os acontecimentos e transformações do mundo complexo contemporâneo; a busca de integrar cada vez mais projeto e pesquisa; de desenvolver uma prática profissional interdisciplinar com envolvimento dos atores sociais; além de uma nova perspectiva sobre seus processos e produtos. Indica também a potencialidade do design em explorar suas ferramentas e



VI Reunião de Antropologia da Ciência e da Tecnologia

Instituto de Estudos Brasileiros, USP - 16 a 19 de maio de 2017

métodos como associações possíveis entre humanos e não humanos, construir lugares de interação e diálogo para criar alternativas de forma colaborativa, a partir da diferença e das controvérsias, em oposição a uma concordância uniforme e distante da complexidade das questões vivenciadas. Através de espaços heterogêneos de discussão e imaginação coletiva, as “design Things” podem ser recursos eficientes para reunir pessoas em torno de assuntos de interesse, mapear questões, materializar visões, comunicar opiniões, mediar discussões, incentivar a reflexão e facilitar o engajamento. Tal potencial enunciado tem sido analisado e experimentado na pesquisa em curso aqui apresentada, com as ações relatadas no âmbito do mestrado e novos desenvolvimentos ao longo do doutorado. Pretende-se aprofundar essa relação fértil entre o design e a antropologia enquanto modo de investigação e co-criação e explorar as “coisas de design” como estímulo e visibilidade para assuntos controversos, ultrapassando o conceito de objeto como entidade de matéria e assumindo agenciamentos em uma rede complexa.

Referências bibliográficas

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

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

_____. Szaniecki, Barbara. “Conversation dispositifs: towards a transdisciplinary design anthropological approach” in Design Anthropological Futures. Bloomsbury Academic, 2016.

Binder, Thomas, et al. “Democratic design experiments: between parliament and

laboratory.” *CoDesign* 11.3-4: 152-165, 2015.

Björgvinsson, Erling, Pelle Ehn, and Per-Anders Hillgren. “Design things and design thinking: Contemporary participatory design challenges.” *Design Issues* 28.3: 101-116, 2012.

De Certeau, Michel. *A invenção do cotidiano*. Vozes, 1994.

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

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

Gatt, Caroline; Ingold, Tim. “From description to Correspondence: Anthropology in Real Time.” In: *Design Anthropology: Theorie and Practice*. Ed: Gunn, Wendy; Otto, Ton; Smith, Rachel. p. 175-198. Bloomsbury, 2013.

Gunn, Wendy; Donovan, Jared. (Eds.) *Design and Anthropology: Anthropological studies of creativity and perception*. London: Ashgate, 2012.

Harvey, David. *Cidades rebeldes: do direito à cidade à revolução urbana*. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

Ingold, Tim. *Making: Anthropology, Archaeology, Art and Architecture*. Abingdon: Routledge, 2013.

_____. “Trazendo as coisas de volta à vida: emaranhados criativos num mundo de materiais.” *Horizontes Antropológicos*. Porto Alegre, ano 18, n. 37, p. 25-44, jan./jun. 2012.

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

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



VI Reunião de Antropologia da Ciência e da Tecnologia
Instituto de Estudos Brasileiros, USP - 16 a 19 de maio de 2017

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

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

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

Murphy, Keith M., and George E. Marcus. "Epilogue: Ethnography and design, ethnography in design... ethnography by design." Design anthropology: Theory and practice (2013): 251-68.

Otto, Ton; Smith, Rachel Charlotte. "Design Anthropology: A Distinct Style of Knowing." In Design Anthropology Theory and Practice. London/New York: Bloomsbury, 2013.

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

Rosa, Marcos and Ute E. Weiland, eds. Handmade urbanism: from community initiatives to participatory models. Jovis Verlag, 2013.

Sennett, Richard. Juntos: os rituais, os prazeres e a política da cooperação. Rio de Janeiro: Record, 2012.

Simonsen, Jesper & Robertson, Toni. Routledge International Handbook of Participatory Design. New York: Taylor & Francis Books, 2013.

Smith, Rachel Charlotte, et al. Design Anthropological Futures, 2016.

Velho, Gilberto. "Observando o familiar" in Individualismo e Cultura: notas para uma antropologia da sociedade contemporânea. Rio de Janeiro: Zahar, 1987.