

Design Anthropology na transformação colaborativa de espaços públicos

Design Anthropology in the collaborative transformation of public spaces

Mariana Costard, U. Porto
marianacostard@gmail.com

Maria Cristina Ibarra, UERJ
mariacih@gmail.com

Zoy Anastassakis, UERJ
zoy@esdi.uerj.br

Resumo

Este artigo explora o papel dos *designers* na transformação colaborativa de espaços públicos, sob a perspectiva interdisciplinar do *Design Anthropology* e o cruzamento de interesses comuns entre duas pesquisas realizadas paralelamente em diferentes bairros do Rio de Janeiro e inseridas no âmbito do Laboratório de Design e Antropologia da ESDI (Escola Superior de Desenho Industrial da UERJ). Tomando o território como cenário e objeto de trabalho e as pessoas como potência de imaginação coletiva, os *designers* atuam de forma engajada e em correspondência com as interações sociais existentes, para compreensão da realidade local e intervenção de forma integrada com suas dinâmicas, buscando a co-criação de alternativas compartilhadas para o futuro.

Palavras-chave: *Design anthropology*, espaço público, colaboração, correspondência

Abstract

This article explores the role of designers in the collaborative transformation of public spaces under the interdisciplinary perspective of Design Anthropology and the crossing of common interests between two researches carried out in parallel in different neighborhoods of Rio de Janeiro, and inserted in the Laboratory of Design and Anthropology of ESDI. Taking the territory as a scenario and an object of work and people as a potential collective imagination, designers act in a committed way and in correspondence to existing social interactions, in order to understand the local reality and intervene in an integrated way with its dynamics, seeking the co-creation of shared alternatives for the future.

Keywords: *Design anthropology*, public space, collaboration, correspondence

1. Introdução

O antropólogo britânico Tim Ingold (2011) propõe reflexões e mudanças sobre as práticas antropológicas através da aproximação de disciplinas projetuais como a arte, a arquitetura e o design. Nesta antropologia por meio do design, como o autor denomina, o conhecimento parte do contexto, em um processo de movimento e ação reflexiva, em correspondência às dinâmicas de crescimento e transformação envolvidas (INGOLD, 2013).

Esta abordagem fundamentou a formação do *Design Anthropology*¹, um campo de interface interdisciplinar em expansão que conjuga o compromisso com a observação e a descrição à criatividade orientada para o futuro, na busca de um engajamento dialógico e exploratório com o mundo e sua transformação. No livro “*Design Anthropology - Theory and Practice*” (2013), os autores Wendy Gunn, Ton Otto e Rachel Smith apontam que um dos desafios é desenvolver ferramentas e práticas para a criação colaborativa de futuro, além de métodos de intervenção, através de equipes multidisciplinares em processos de *design* e inovação.

As investigações aqui apresentadas vão ao encontro dos interesses do Laboratório de Design e Antropologia (LaDA), instalado na Escola Superior de Desenho Industrial da Universidade Estadual do Rio de Janeiro (ESDI/UERJ), no qual as autoras estão inseridas. Liderado pela professora pesquisadora Zoy Anastassakis, o LaDA busca explorar possíveis articulações entre ensino, pesquisa e extensão, em um ambiente ampliado de experimentação e discussão crítica sobre as interfaces possíveis entre *design* e antropologia.

Neste artigo serão discutidos os conceitos do *Design Anthropology* e analisados dois projetos de pesquisa, situados em diferentes bairros da cidade do Rio de Janeiro, que pretendem explorar novas formas de atuar no espaço público e desenvolver métodos conjugados de observação, movimentação e imaginação. Dessa forma, pretende-se contribuir para a ampliação do que é pesquisa em *design* hoje.

2. Design e Antropologia no espaço público

O campo do *Design Anthropology* surge de um processo mais amplo de expansão e questionamento das ciências e, particularmente, das necessidades específicas disciplinares. Por um lado, o *design* busca se envolver com o contexto e aprofundar o conhecimento de suas questões de forma mais crítica. Por outro, a Antropologia deseja se redirecionar à vida, de modo que o “compromisso com a observação e a descrição esteja conjugado a um engajamento propositivo no sentido de uma transformação” (ANASTASSAKIS, 2013: 182). Assim, a aproximação interdisciplinar cria um campo híbrido de produção de conhecimento que pretende desconstruir as formas de fazer consolidadas, através de um engajamento exploratório para o

¹ Optamos pelo uso do termo *Design Anthropology*, com grafia em inglês, porque assim ele é usado na bibliografia pesquisada, enquanto que 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 - consideramos que existe uma soma dos dois saberes que cria como um terceiro espaço.

desenvolvimento de novas estratégias e práticas que respondam aos desafios sociais contemporâneos.

Nos últimos anos, o *design* incorporou o conhecimento antropológico como parte do processo de pesquisa para uma abordagem etnográfica centrada no usuário, buscando informações mais precisas sobre suas necessidades e experiências. A antropologia, por sua vez, se aproximou do *design* como objeto de análise, a partir da antropologia crítica do *design*, além de o utilizar como inspiração para desafiar os métodos clássicos de trabalho de campo. O *Design Anthropology* surge como uma combinação dos modos de produção do conhecimento, com práticas próprias de pesquisa e posicionamento intervencionista no contexto de atuação.

Suas bases estão fundamentadas na proposta de Ingold (2013) de explorar uma antropologia por meio do *design*, em correspondência aos fluxos da vida de forma experimental e improvisatória. Segundo o autor, o *design* tem que corresponder ao mundo, ou seja, "abrir nossa percepção ao que está acontecendo lá fora, para que, por sua vez, possamos responder a ela" (INGOLD, 2013: 7). Nas palavras dele, "se o design traz previsibilidade e encerramento a um processo de vida que é aberto e improvisatório, então não é o design a própria antítese da vida?" (GATT & INGOLD, 2013: 251). Por isso, sugere-se o *design* como um processo de improvisação e não de inovação, quando reconhece a criatividade na capacidade das pessoas de responder às circunstâncias da vida, seguindo suas esperanças e sonhos.

Na articulação do *Design Anthropology* às questões do espaço público urbano, em que se inserem os projetos de pesquisa deste artigo, ressalta-se a importância da discussão sobre a "construção do público", proposta por Carl DiSalvo em "*Design and the construction of publics*" (2009). Sob o entendimento do público como amplo, inclusivo e múltiplo, 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, e podem ser por traçado ou decalque, em que formas projetuais expressam histórias, discursos e técnicas para dinamizar o conhecimento na direção do engajamento.

A partir desses conceitos teóricos serão apresentadas a seguir abordagens práticas nos contextos das pesquisas desenvolvidas pelas pesquisadoras Maria Cristina Ibarra e Mariana Costard na cidade do Rio de Janeiro, nos bairros Santa Teresa e Rio Comprido (Figura 1). No trabalho de campo, as *designers* buscam envolver as pessoas em processos de experimentação e imaginação coletiva através de artefatos mediadores que provoquem reflexão e estimulem diálogos e discussões. Além disso, atuam em correspondência às dinâmicas dos lugares e apoiam a criação de táticas para a transformação colaborativa dos espaços públicos.

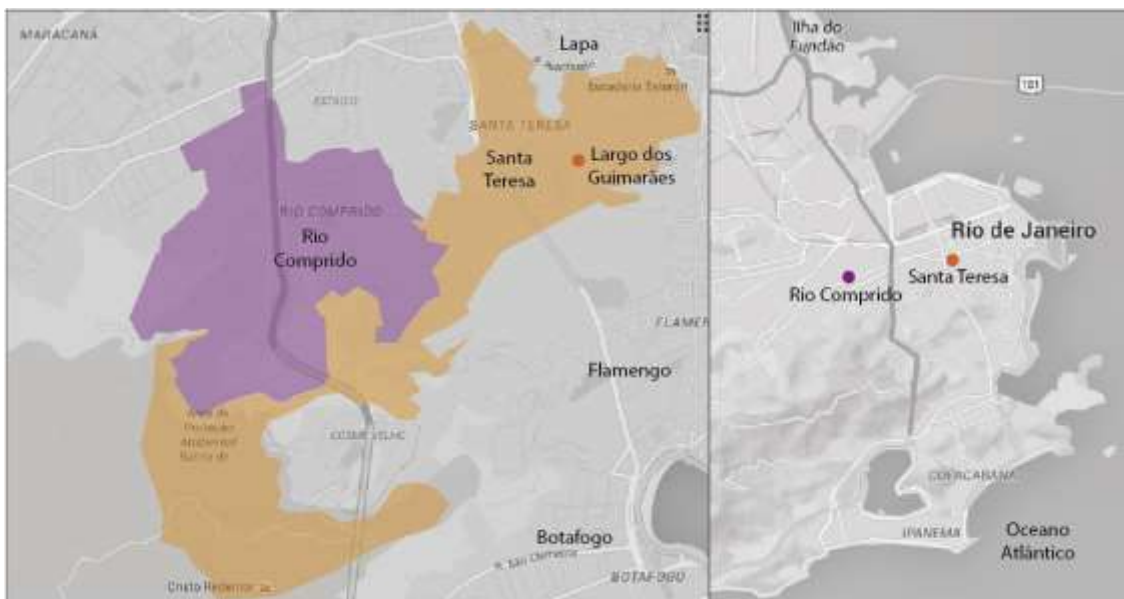


Figura 1: Localização dos projetos de pesquisa apresentados, na cidade do Rio de Janeiro. Fonte: Adaptado do Google Maps pelas autoras.

2.1. *Praticantes habilitados no Largo dos Guimarães: colaboração, democracia e design*

No espaço público de múltiplas cidades do mundo, muitas pessoas criam e transformam artefatos para satisfazer necessidades do dia a dia moldando materiais que estejam à mão ou elementos disponíveis. São “*designers*” em seu próprio mundo. Podemos ver desta maneira que, como diz Wendy Gunn e Jared Donovan, o uso que as pessoas dão às coisas vai muito além do que os *designers* esperam. Isso “sugeriria que as pessoas intervêm ativamente na configuração de produtos e sistemas nos próprios processos do seu consumo” (GUNN; DONOVAN, 2012:1). Assim, o uso vira uma forma de *design*. Até que ponto os *designers* são *designers* e até que ponto os usuários são usuários?

Se como *designers* reconhecemos, como observa Papanek (1977), que “todos os homens são designers, tudo o que fazemos, quase todo o tempo, é design, pois o design é condição básica para toda a atividade humana” (PAPANEK, 1977: 19) estaríamos caminhando no sentido de uma proposta de abertura dos processos de *design* (ANASTASSAKIS; KUSCHNIR, 2013), ou seja, em direção à ideia do *design* como colaboração, o que aproxima os processos de *design* do que está acontecendo com as pessoas “lá fora”, contribuindo para um *design* mais conectado com a realidade.

O objetivo principal deste projeto de pesquisa em curso é refletir sobre o papel dos *designers* na sociedade, especificamente, no espaço público. Busca-se fazer antropologia por meio do *design*, participar na diminuição da brecha que existe entre o que os moradores sonham e o que atualmente tem; experimentar possibilidades com respeito à construção do público, aproveitando as habilidades criativas dos que vivem este lugar.

O projeto é desenvolvido no Largo dos Guimarães, em Santa Teresa. Este bairro, localizado em um morro entre a zona central e zona sul da cidade, é visitado por muitos turistas devido a seu ambiente artístico, às vistas panorâmicas que oferece e ao bonde, que tem sido por muitos anos um dos seus principais meios de transporte. Desde 1980, o bairro conta com a Associação de Moradores e Amigos de Santa Teresa (AMAST) que defende os interesses comunitários e estão comprometidos com o bem-estar de todos. Mas, apesar disso, o território sofre certo abandono por parte das autoridades. Com relação à mobilidade, além da reintegração gradativa dos bondes após longo período de reformas, dispõe de ônibus municipais e transportes complementares operados sem regulamentação nem fiscalização, como as vans e moto-táxis.

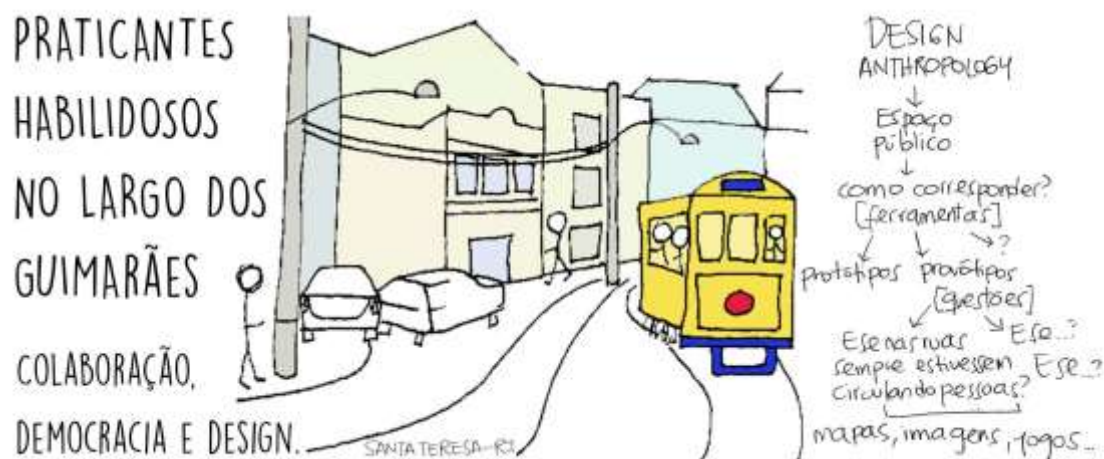


Figura 2: Praticantes habilidosos no Largo dos Guimarães. Fonte: Elaborado pelas autoras.

O Largo dos Guimarães é uma área situada no coração do bairro conformada por bares, restaurantes, cafés, lojas, um pequeno cinema, uma estação do bonde, uma estação de ônibus, uma banca de revistas, uma delegacia, vendedores ambulantes, etc., (Figura 2). O bairro representa um lugar de interesse para a pesquisadora porque é onde ela mora desde que chegou ao Rio de Janeiro, um ano e meio atrás. Isso a aproxima das questões que interessam aos moradores, ajuda a compreendê-las melhor e também é uma forma de aproveitar a sua experiência e vivência para atuar. Assim, esse tempo na cidade tem sido um período de conhecimento e entendimento de seus fenômenos sociais, especialmente os de Santa Teresa e das ruas pelas que transita.

Com o intuito de abrir a percepção ao que está acontecendo em campo, a pesquisa inicia-se com um reconhecimento dos atores do lugar através da observação de seus visitantes, dos elementos que fazem parte da paisagem urbana, seus fluxos, coreografias e transformações durante o dia. Foram estabelecidas conversas informais com alguns vendedores que ficam no largo nos finais de semana e com amigos moradores do bairro, registrando a informação por meio de fotografias, desenhos e anotações realizadas em diário de campo. Planejou-se continuar as conversas com os que vivem o Largo, encontrar pontos em comum nas falas de cada um e juntar as pessoas para trabalhar em prol das questões que interessassem a todos. Também foi pensado encontrar um lugar no bairro onde se pudesse discutir, conversar, organizar informação e priorizar questões, para aprofundar as que representasse maior importância comum.

Não obstante, depois de escutar muitos apontamentos sobre a violência do bairro provenientes de amigos e vizinhos, a pesquisadora decidiu participar da reunião no Largo das Neves convocada por mães insatisfeitas com a impossibilidade das crianças brincarem na rua, correspondendo desta forma ao que estava sendo percebido em campo. O objetivo do encontro foi conversar com outros moradores sobre a situação atual de insegurança e sobre possíveis soluções.

Ao escutar o desejo de várias pessoas de fazer cartazes para manifestar a insatisfação sobre a situação e alertar aos visitantes e moradores sobre as recorrentes zonas de assaltos, a pesquisadora/*designer* coloca na roda a possibilidade de liderar um *workshop* de cartazes. Isso resultou em encontros regulares todas as semanas (Figura 3), conformando assim, um grupo de moradores engajados com a prevenção da violência do bairro e com a motivação de trabalhar coletivamente por esta causa. Desde esse momento a pesquisa desviou-se por outros caminhos, correspondendo às questões que são de interesse no bairro. Este é um exemplo que desafia a visão modernista de fazer *design*, pois, em contraste, improvisa e experimenta.



Figura 3: Workshop de cartazes com moradores do bairro. Fonte: fotografias das autoras.

O projeto em Santa Teresa coloca a *designer*/pesquisadora num papel de ativista, quando levanta questões locais e as torna visíveis. Isso se evidencia, por exemplo, com a organização coletiva de uma manifestação no Largo dos Guimarães que convocou artistas, bailarinos, músicos, circenses e todos os moradores, para denunciar a insatisfação com a grande onda de violência que atravessa o bairro. Esta atividade e todas as que a suportam, encaixam-se no conceito de “táticas de design” de DiSalvo, mencionado previamente, pois são meios que buscam negociar estratégias que afetam aos moradores. Desta e outras maneiras, a pesquisadora participa na construção do público.

Contudo, percebemos como a *designer*, expandindo sua área de atuação, se auto-convida para o campo, com o objetivo de contribuir na solução de questões que são de interesse dos moradores do bairro. Participa do processo de congregar pessoas, estimular a imaginação, mobilizar a comunidade a fazer, comunicar, compartilhar conhecimentos, escutar outros pontos de vista, fazer intermediação entre diferentes atores. Atua, assim, não para a massa, mas para a coletividade, fazendo um *design* mais conectado com a realidade das cidades e das pessoas.

2.2. “Rio Comprido em nós”: metaprojeto para a intervenção urbana

O projeto em curso no bairro do Rio Comprido, região central da cidade do Rio de Janeiro, nasce de uma motivação pessoal a partir do vínculo longínquo com o lugar e desejo de compreensão de suas questões para a contribuição na melhoria da qualidade de vida local. Tendo a presente autora, Mariana Costard, morado por toda a vida no bairro, fez-se necessário um distanciamento para ultrapassar a visão individual e descobrir outras percepções, com posteriores revisitações ao olhar próprio e à multiplicidade de experiências, narrativas, desejos e sentimentos, advindos dos outros tantos moradores do local. Ou seja, era necessário se afastar para se perceber, mas também para perceber o outro. Para tanto, chegou-se ao extremo do deslocamento físico, tendo a investigação se desenvolvido no âmbito do Mestrado em Arte e Design para o Espaço Público na Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, Portugal.

Em reconhecimento com a metodologia etnográfica de pertencimento e estranhamento, era preciso “estranhar o familiar” (VELHO, 1987), confrontar intelectual e emocionalmente diferentes olhares e interpretações, sem cair em julgamentos apressados e preconceituosos advindos da posição no sistema sociocultural (VELHO, 1987). Em “De perto e de dentro, de longe e de fora”, Magnani (2002) propõe a perspectiva da etnografia urbana 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).

Com formação territorial histórica marcada pela complexidade de relações sociais e acontecimentos de grande impacto nas dinâmicas locais, o Rio Comprido vive um abandono por parte do poder público e 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. A configuração geográfica peculiar de um vale estreito fez com que ficasse cercado por favelas, interferindo nas dinâmicas do lugar e também no sentimento de identidade. Os últimos 40 anos foram marcados pela desvalorização econômica do 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, com conseqüente saída de muitos moradores e empresas.

Entretanto, percebe-se uma tentativa recente de renovação, provocada pela dinamização decorrente dos eventos internacionais na cidade (Copa do Mundo e Olimpíadas), que acaba por gerar um movimento de convivência conflitante mas também interessante pela riqueza de sua diversidade, entre a crise e a ascensão, entre a esperança e o medo. Nesse contexto, o projeto de pesquisa vai ao encontro dos conceitos do *Design Anthropology* aqui apresentados e pretende trabalhar em sinergia com as dinâmicas sociais locais, num processo aberto de construção coletiva, de acolhimento e preservação da multiplicidade e heterogeneidade cultural, provocando reflexões críticas sobre as práticas existentes e a formulação participativa de questões e seus possíveis desdobramentos.

No campo de trabalho, mistura-se vida pessoal e pesquisa, com presença constante no terreno e descoberta de uma diversidade de percepções e possibilidades, num processo de imersão e ideação em constante resposta e estímulo. Sob a ótica pluralista para a construção do público, proposta por Carl DiSalvo (2009), o projeto relaciona 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. A vasta pesquisa histórica realizada sobre o lugar é alimentada continuamente pela memória afetiva que emerge da relação engajada com as pessoas, através de entrevistas, conversas informais e ação online em um grupo do facebook composto por mais de 4.000 pessoas, moradores e ex-moradores do bairro. O ambiente dialógico em construção permanente também permite o mapeamento das questões relevantes, oportunidades e possibilidades futuras.

Para dar suporte e estimular o diálogo com os habitantes, foram desenvolvidas ferramentas visuais para alimentar as conversas sociais (MANZINI, 2015). Nas ações online (Figura 4.1), publicações buscaram provocar discussões e recolher informações sobre os ativos históricos, passivos sociais, sonhos e ideias. Em encontros presenciais, foram construídos mapas participados (Figura 4.2) em conjunto com cada pessoa abordada, a partir de sua visão pessoal e relação com o bairro, no sentido de levantar estórias, desejos e interesses. As atividades realizadas junto aos habitantes revelam ativos potenciais e passivos prioritários, como a memória afetiva com lugares de importância simbólica que podem ser valorizados; outros em abandono que merecem cuidado prioritário; projetos e iniciativas de pessoas que lutam para melhorar o bairro e podem ser potencializadas; manifestações culturais que alcançariam maior público com devida visibilidade, entre outros.



Figura 4.1: Exemplos de publicações online realizadas no grupo do Facebook. Figura 4.2: Mapa participado. Fonte: Elaborado pelas autoras.

A recolha de novas informações tem influência permanente na condução do projeto, que procura atuar em correspondência às dinâmicas locais, se moldando a cada nova ideia, desafio e oportunidade, alterando a previsão das ações e desdobramentos. Percebeu-se, por exemplo, o carinho e apego sentimental que as pessoas possuem com o lugar, em função da sua relação passada, dos fatos presenciados, das histórias vividas e ouvidas, apesar da percepção comum de desgaste com muitos problemas acumulados. Mas foi notado também que muitas pessoas não conhecem a história do bairro e que, com a partilha das vivências e conhecimentos de cada um, poderia se construir uma história compartilhada. Assim, o resgate da memória do bairro tornou-se elemento fundamental para ativação do sentimento de pertencimento que, por sua vez, está associado ao desejo e responsabilidade sobre a construção do público.

A análise e articulação dessas questões geram oportunidades e insights para a prática contínua, alimentando a construção de cenários projetivos das possíveis consequências futuras, que são posteriormente devolvidos à comunidade para novas reflexões e interpretações. Dessa forma, a *designer* atua como mediadora e catalisadora através de abordagem estratégica e tática, integrando uma diversidade de elementos em visões compartilhadas que podem estimular novas ações e direcionar outros projetos locais.

3. Conclusão

Nas duas pesquisas estão em jogo processos tensionados pelo distanciamento. Mariana vai para fora e retorna para estudar sua própria comunidade. Maria Cristina se afasta de seu lugar de origem e estuda 'o outro' sob um olhar diferenciado e que se faz familiar com a vivência no bairro. A alternância de perspectivas se incorpora como traço comum entre as experiências e representa um olhar antropológico sobre os bairros estudados. A imersão no contexto promove um sentimento de pertencimento que favorece uma sensibilização em relação aos 'outros' e uma compreensão mais concreta de suas práticas e aspirações. Por outro lado, o afastamento permite analisar os dados obtidos e fazer novas articulações, que então retornam à comunidade por meio de intervenções que estimulem a discussão, em ação reflexiva e intervencionista proposta pelo *Design Anthropology*.

Com o papel de 'correspondência' assumido nos projetos, as *designers* se moldam a cada nova ideia, seguem o fluxo do contexto, alteram a previsão das ações, se deixam levar pelo campo. Inseridas na comunidade, como moradoras e pesquisadoras, podem testar suas ideias e percepções, com intervenção direta no contexto, através de ferramentas visuais e com retorno imediato dos habitantes, que também acabam por intervir no projeto, num processo de improvisação em acordo com a vida. A partir das necessidades e desejos das pessoas, são gerados novos recursos e dispositivos que facilitem o diálogo e estimulem a transformação colaborativa do futuro.

Em ambos projetos, as *designers* criam caminhos para a negociação em direção à construção coletiva do público. No caso do Rio Comprido isso acontece a partir da formulação participativa de questões e seus possíveis desdobramentos, com a utilização de ferramentas visuais que buscam conhecer experiências pessoais, desejos e interesses dos habitantes do bairro. No projeto

de Santa Teresa, através da participação na consolidação de espaços de conversação entre os moradores e ao dar cabimento a imaginação e reflexão através de ferramentas de visualização sobre o que normalmente seria tomado como fato. A experimentação de objetos relacionais permite comunicar discursos, promover engajamento, estimular a imaginação, explorar caminhos de forma colaborativa e intervir em contextos sociais reais.

Assim, as *designers* atuam como mediadoras e facilitadoras, ao criar um ambiente propício para o diálogo, para estimular a imaginação e explorar caminhos. E pretendem-se articuladoras e catalisadoras, já que buscam agrupar forças, opiniões, sentimentos e sonhos, conectando agentes e iniciativas, através da conexão sistêmica de diferentes pontos de vista em visões de futuro compartilhadas. As metodologias adotadas possuem pontos em comum, mas também se diferem, acompanhando o caráter experimental e participativo dos projetos.

Portanto, as pesquisas aqui apresentadas exploram as possibilidades de ampliação da atuação dos *designers*, desde o questionamento sobre seu papel na sociedade até seu envolvimento com as questões dos espaços públicos; e pretendem contribuir para a construção de novos métodos e interpretações das cidades a partir dos conceitos do *Design Anthopology*. O processo aberto e flexível de co-criação desloca o papel dos *designers* de provedores de soluções direcionadas a problemas objetivos para o de facilitadores na formulação de questões compartilhadas e de catalisadores da criatividade intrínseca do ser humano, despertando sonhos e ativando a comunidade colaborativa. Com posicionamento ativo e em conexão com os fluxos da vida, colaboram para a transformação do mundo, seus espaços e suas práticas, assumindo um caráter democrático e transdisciplinar.

Referências

- ANASTASSAKIS, Zoy. **Laboratório de Design e Antropologia: preâmbulos teóricos e práticos**. Arcos Design. Rio de Janeiro: PPD ESDI UERJ. Volume 7 Número 1. Pp. 178-193. Junho, 2013.
- ANASTASSAKIS, Zoy. **Projeções, provocações e especulações entre design e antropologia no centro da cidade do Rio de Janeiro**. In: Ferro, Lígia; Raposo, Otavio; Gonçalves, Renata Sá. (Org.). Expressões artísticas: etnografia e criatividade em espaços atlânticos. 1ed. Rio de Janeiro: Mauad X : Faperj, 2015, v. , p. 209-228.
- ANASTASSAKIS, Zoy; KUSCHNIR, Elisa. **Trazendo o design de volta à vida: considerações antropológicamente informadas sobre as implicações sociais do design**. In: Guilherme de Cunha Lima; Lígia Medeiros. (Org.). Textos selecionados de design 4. 1ed. Rio de Janeiro: PPDESDI/UERJ, v. , p. 137-141, 2013.
- BINDER, Thomas. **Prototyping: Act it out!**. In: Rehearsing the future. HALSE, J., BRANDT, E., CLARK, B., & BINDER, T. (Eds.) København: The Danish Design School Press. 2010.
- DISALVO, Carl. **Design and the Construction of Publics**. Design issues 25.1 : 48-63, 2009.
- DE CERTEAU, Michel. **A invenção do cotidiano**. Vozes, 1994.

GATT, C; INGOLD, T. **From description to Correspondence: Anthropology in Real Time.** In: Design Anthropology: Theorie and Practice., edição: GUNN, W; OTTO, T; SMITH, R. p. 175-198. Bloomsbury, 2013.

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

GUNN, W.; OTTO, T.; Smith, R. C. (Eds.). **Design Anthropology: Theory and Practice.** London/New York: Bloomsbury, 2013.

INGOLD, Tim. **Being Alive.** New York/Oxon: Routledge, 2011.

INGOLD, Tim. **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.

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

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.

PAPANEEK, Victor. **Diseñar para el mundo real: Ecología humana y cambio social.** Madrid: H. Blume, 1977

VELHO, Gilberto. **“Observando o familiar”** in Individualismo e Cultura: notas para uma antropologia da sociedade contemporânea. Rio de Janeiro: Zahar, 1987.

Sobre as autoras

Mariana Costard

Graduada em Desenho Industrial, com habilitação em Projeto de Produto, pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio) e Mestrado em Arte e Design para o Espaço Público, pela Universidade do Porto (Portugal), com a dissertação “Rio Comprido em Nós: da memória afetiva à imaginação coletiva. Metaprojeto para a construção do público por meio do design”. É pesquisadora do Laboratório de Design e Antropologia (LaDA), instalado na Escola Superior de Desenho Industrial da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (ESDI/UERJ).

marianacostard@gmail.com

Maria Cristina Ibarra

É graduada em Desenho Industrial pela Universidad del Norte (Barranquilla – Colômbia), mestre em Design, Inovação e Sustentabilidade pela ED/UEMG, com a dissertação “O Design por não-designers (DND): As ruas de Belo Horizonte como inspiração para o design”. Atualmente cursa Doutorado em Design pela ESDI/UERJ, e é pesquisadora do Laboratório de Design e Antropologia (LaDA) da mesma instituição.

mariciah@gmail.com

Zoy Anastassakis

Designer e Antropóloga. Graduada em Desenho Industrial pela Escola Superior de Desenho Industrial da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (ESDI/UERJ - 1999). Mestre em

Antropologia Social pelo Museu Nacional-UFRJ. Doutora pelo Museu Nacional-UFRJ, com a tese “Triunfos e impasses: Lina Bo Bardi, Aloisio Magalhães e a institucionalização do design no Brasil”; Professora Adjunta da ESDI/UERJ, onde coordena o Laboratório de Design e Antropologia (LaDA). Pesquisadora FAPERJ. Diretora da Escola Superior de Desenho Industrial, no período de 2016 a 2019.

zoy@esdi.uerj.br