



# EXPRESSÕES ARTÍSTICAS URBANAS:

etnografia e criatividade em espaços atlânticos

Lígia Ferro, Otávio Raposo e Renata de Sá Gonçalves (organizadores)



LADA

Mauad X

FAPERJ

# EXPRESSÕES ARTÍSTICAS URBANAS:

etnografia e criatividade em espaços atlânticos

Ligia Ferro, Otávio Raposo e Renata de Sá Gonçalves (organizadores)

Copyright © by Lígia Ferro, Otávio Raposo,  
Renata de Sá Gonçalves et al., 2015

Direitos desta edição reservados à  
MAUAD Editora Ltda.  
Rua Joaquim Silva, 98, 5º andar  
Lapa — Rio de Janeiro — RJ — CEP: 20241-110  
Tel.: (21) 3479.7422 — Fax: (21) 3479.7400  
www.mauad.com.br

em coedição com  
Faperj – Fundação Carlos Chagas Filho de Amparo à Pesquisa  
do Estado do Rio de Janeiro  
Av. Erasmo Braga, 118, 6º andar – Centro  
CEP: 20020-000 – Rio de Janeiro – RJ  
Tel.: (21) 2333.2000 – Fax: (21) 2332.6641  
www.faperj.br

*Projeto Gráfico:*  
Núcleo de Arte/Mauad Editora

*Imagem da Capa:*  
*Olho da Rosa, de Juliana Braz Dias*

*Revisão:*  
Bárbara Mauad

Agradecimento à Fundação Carlos Chagas Filho de Amparo  
à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro – Faperj, pelo apoio recebido.

CIP-BRASIL. CATALOGAÇÃO-NA-FONTE  
SINDICATO NACIONAL DOS EDITORES DE LIVROS, RJ.

---

E96

Expressões artísticas : etnografia e criatividade em espaços atlânticos / organização  
Lígia Ferro, Otávio Raposo, Renata de Sá Gonçalves. – 1. ed. – Rio de Janeiro : Mauad X :  
FAPERJ, 2015.

248 p. ; 15,5 x 23,0 cm.

Inclui bibliografia e índice

ISBN 978.85.7478.763-3

1. Etnografia – Ciências sociais. 2. Antropologia. I. Ferro, Lígia. II. Raposo, Otávio.  
III. Gonçalves, Renata de Sá.

15-23859

CDD: 320

CDU: 32

---

## SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	7
CRIATIVIDADE, PRODUÇÃO ETNOGRÁFICA E PRÁTICAS ARTÍSTICAS: EM JEITO DE PREFÁCIO <i>Filipe Reis</i>	9
FOTOGRAFAR: EXPOR (E SE EXPOR). A UTILIZAÇÃO DA FOTOGRAFIA NO CONTEXTO DA PESQUISA ANTROPOLÓGICA <i>Bárbara Copque</i>	27
COREOGRAFIAS DO SIRIRI: DANÇAS POPULARES E A CIDADE <i>Patricia Silva Osorio</i>	55
A CONSTRUÇÃO DO CORPO CÊNICO NA CIDADE: UMA “DESEDUCAÇÃO” DAS TÉCNICAS CORPORAIS NOS PALCOS E NAS RUAS <i>Renata Daflon Leite</i>	67
AS CIDADES E AS FESTAS: AS MARCHAS POPULARES E OS DESFILES DAS ESCOLAS DE SAMBA EM PERSPECTIVA COMPARADA <i>Renata de Sá Gonçalves</i>	83
VIDA E ARTE COLOCANDO MUNDOS EM RELAÇÃO: CRIATIVIDADE E CONECTIVIDADE NO FUNK CARIOCA <i>Mylene Mizrahi</i>	99
DISPUTA SIMBÓLICA EM TORNO DO BREAK DANCE: TRADIÇÃO VERSUS INOVAÇÃO <i>Otávio Raposo</i>	117
RITMOS DA CIDADE: AS REDES DE UMA ORQUESTRA NO ESPAÇO METROPOLITANO DE LISBOA <i>Ricardo Bento</i>	139
NOVAS TERRITORIALIDADES CARIOCAS: AS ORQUESTRAS DE CARNAVAL DE RUA E A OCUPAÇÃO DOS ESPAÇOS DA CIDADE <i>Claudia Góes e Nilton Santos</i>	159
KUDURO E OS USOS DA INTERNET NA PRODUÇÃO E CONSUMO DO ESTILO <i>Frank Marcon</i>	173
LÓGICAS DE DESAFIAR A MUDANÇA NAS “PERIFERIAS” DO ESPAÇO URBANO EM (I)MOBILIZAÇÃO: REPRESENTAR ZONA PONTA, PRAIA, CABO VERDE <i>Redy Wilson Lima</i>	189
PROJEÇÕES, PROVOCÇÕES E ESPECULAÇÕES ENTRE DESIGN E ANTROPOLOGIA NO CENTRO DA CIDADE DO RIO DE JANEIRO <i>Zoy Anastassakis</i>	209
O ESPAÇO COMO EXERCÍCIO DE REPRESENTAÇÃO <i>Cláudia Marisa Oliveira</i>	229
SOBRE OS ORGANIZADORES E AUTORES	241

## PROJEÇÕES, PROVOCAÇÕES E ESPECULAÇÕES ENTRE DESIGN E ANTROPOLOGIA NO CENTRO DA CIDADE DO RIO DE JANEIRO

*Zoy Anastassakis*

### Introdução

A cidade do Rio de Janeiro encontra-se em um momento bastante peculiar, já que vem sendo atravessada por inúmeras transformações – alavancadas, em grande medida, pela passagem de grandes eventos esportivos, tais como os Jogos Panamericanos (2011), a Copa do Mundo de Futebol (2014) e os Jogos Olímpicos (2016). Esses megaeventos, associados a uma série de outros, como a Conferência Rio+20 (2012), a Jornada Mundial da Juventude e a Copa das Confederações (ambas em 2013), requerem uma série de intervenções no espaço público, a fim de se criarem as condições para suas instalações.

Essa agenda se vincula diretamente a uma série de medidas assumidas pelas últimas gestões da cidade e do estado do Rio de Janeiro, no sentido de requalificar determinadas áreas urbanas, que se tornariam, assim, aptas a acomodar esses eventos e também restaurar o controle territorial de territórios dominados por poderes paralelos, como aqueles associados ao tráfico de drogas.

Essas ações, bem como aqueles megaeventos, precipitam uma série de deslocamentos no espaço da cidade. Tais deslocamentos não são efetuados sem violência: oscilam de modo vertiginoso entre uma polaridade que se poderia definir como (mais “sutil” e “meramente”) simbólica e outra, palpável, concreta, tangível. Não que essas polaridades possam ser isoladas, ou alternadas, ou mesmo distintas. Entende-se, tão somente, que cada uma das situações vividas na cidade carrega em si, de modo distinto, matizes por vezes mais concretamente perceptíveis e outros que terminam mais etéreos.

Em meio a esse tenso processo que envolve questões que trafegam entre os domínios social, cultural, político, econômico e territorial, parte da população toma as ruas, notadamente a partir de junho de 2013,

manifestando descontentamento com as medidas adotadas pelos governos municipal e estadual. Desse modo, a cidade do Rio de Janeiro encontra-se hoje em um momento significativo, em que o espaço público é investido de novos significados, tornando-se mais uma vez palco para a discussão sobre o que a afeta.

Esse investimento de novos sentidos, que se configura a partir de tensas negociações, é marcado por inscrições materiais no próprio “corpo das ruas” – seja como sinal das estratégias de governo para indicar as novas orientações com que se deve, a seu ver, organizar a cidade, seja como índice das táticas cidadãs para colocar essa nova ordem à prova. Tornando-se a região central do Rio o epicentro para diversas das mais recentes manifestações, bem como o eixo do processo de “requalificação” urbana planejada pelo governo, em torno dela se inscrevem, de forma densa e múltipla, os conflitos experimentados por toda a cidade.

Percebendo a pregnância desses debates para a cidade e a necessidade de a academia dialogar com os fenômenos que afetam os espaços onde ela mesma se insere, formulou-se um projeto de pesquisa em que duas instituições públicas de ensino e pesquisa a nível superior se associaram, a fim de discutir os modos como os fenômenos sociais urbanos podem dialogar com a produção de conhecimento formal. Este artigo tem por objetivo apresentar esse projeto desde sua formulação até a discussão de alguns de seus experimentos mais recentes, notadamente aqueles levados a cabo pela coordenadora do projeto, autora do presente texto.

Estando a Escola Superior de Desenho Industrial da Universidade do Estado do Rio de Janeiro localizada na Lapa, e o Instituto de Filosofia e Ciências Sociais da Universidade Federal do Rio de Janeiro instalado no Largo de São Francisco, ambos localizados no centro histórico da cidade, a região em que tais instituições se encontram serviu de mote para uma série de encontros entre pesquisadores do IFCS e da ESDI, movimento que terminou por possibilitar a formulação de um projeto de pesquisa que, em 2013, recebeu apoio da Fundação de Amparo à Pesquisa no Rio de Janeiro (FAPERJ) para sua execução.

Assim, as professoras-pesquisadoras Barbara Szaniecki (designer, PhD) e Zoy Anastassakis (designer e antropóloga, PhD), na ESDI/UERJ, e Karina Kuschnir (antropóloga, PhD), no IFCS/UFRJ, vêm desenvolvendo uma série de investigações que tomam o centro da cidade por tema e terreno de trabalho, a partir de uma interface disciplinar que combina modos de produção de conhecimento próprios do design e da antropologia. Nessa investigação, a discussão sobre tal espaço da cidade se configura também,

e ao mesmo tempo, em debate sobre as possibilidades de conjunção entre essas duas áreas do conhecimento, a serviço de um enfrentamento acadêmico de questões públicas.

Desse modo, o Laboratório de Design e Antropologia (LaDA), parceria entre ESDI/UERJ e IFCS/UFRJ, busca ao mesmo tempo investigar as implicações dos fenômenos sociais urbanos para a prática das ciências sociais e investir na experimentação em torno da interface disciplinar que aproxima, mais especificamente, o design e a antropologia.

### **Design e Antropologia: uma interface disciplinar em construção**

Antes de avançar com a apresentação do projeto e dos primeiros experimentos realizados, é preciso, contudo, qualificar o campo acadêmico a partir de onde se constitui esse ambiente de pesquisa específico. Nos últimos anos, é possível notar, tanto na produção acadêmica em design quanto em antropologia, a presença do termo *design anthropology* (Clarke, 2011; Gunn e Donovan, 2012; Gunn, Otto, Smith, 2013; Halse, 2008; Halse, Brandt, Clark, Binder, 2010; Ingold, 2013, etc). Entendido como um campo híbrido de produção de conhecimento, *design anthropology* vem sendo percebido por designers e por antropólogos como um espaço interdisciplinar a partir do qual tanto a antropologia quanto o design podem encontrar novos modos de posicionamento face aos desafios da produção de conhecimento no campo das ciências sociais na contemporaneidade.

Assim, além de apresentar um espaço de renovação para a prática e a teoria em relação às áreas de conhecimento a partir das quais se origina, para aqueles que nela têm investido seus esforços de pesquisa *design anthropology* se apresenta como uma oportunidade para uma atualização sistemática e crítica da capacidade de enfrentamento dos desafios sociais partindo das ciências ditas sociais. Com isso, o novo campo disciplinar se lhes apresenta com o potencial de gerar impacto na antropologia e no design de per si, mas também no trânsito interdisciplinar em que determinados campos de produção do conhecimento são compelidos a colaborar, no sentido de investigar e criar sentido para os fenômenos relativos à vida social.

Ao mesmo tempo, em ambos os campos, a possibilidade de combinar, de forma equilibrada, modos de produção de conhecimento próprios ao design e à antropologia surge também como um investimento de reconsideração dos modos com que, há pelo menos trinta anos (Wasson, 2000), o design vem se apropriando do conhecimento antropológico – mais especi-

ficamente, de uma abordagem identificada como etnográfica, que originalmente, em meio ao campo do design, tinha por objetivo informar, de forma qualificada, os processos de desenvolvimento de projeto a partir de uma perspectiva “centrada no usuário”.

Assim, trata-se, aqui, de um investimento de mão dupla, que visa ao mesmo tempo desconstruir arranjos já sedimentados entre as duas disciplinas, e, assim, gerar impactos práticos e teóricos para ambas, contribuindo, por consequência, para o reposicionamento do design e da antropologia face aos desafios sociais contemporâneos.

Na publicação *Design Anthropology: theory and practice*, Gunn, Otto e Smith (2013) definem *design anthropology* como um campo acadêmico que combina elementos do design e da antropologia. Compilando perspectivas de antropólogos em relação a esse campo em formação, os autores se aproximam das perspectivas de antropólogos proeminentes, como Tim Ingold, George Marcus e Paul Rabinow, que vêm sugerindo que o design pode fornecer inspiração para a antropologia desenvolver suas práticas de pesquisa, ficando assim mais bem equipada para o estudo do mundo contemporâneo.

Distinguindo sua postura daquela assumida por Lucy Suchman (2011), que defende não ser preciso a criação de uma antropologia reinventada como design, mas sim a constituição de uma antropologia crítica do design, os autores sugerem uma terceira posição, argumentando que *design anthropology* se configura como um estilo distinto de fazer antropologia, com suas próprias práticas de pesquisa e treinamento. Assim como Ingold, Marcus e Rabinow, eles esperam que esse estilo impacte a própria antropologia, mas, também como Suchman, intencionam que, do mesmo modo, *design anthropology* tenha um impacto crítico no design.

Abrindo caminho para um novo estágio do método etnográfico que seja intencionalmente intervencionista ao enfatizar a capacidade humana de mudança através de projetos intencionais, segundo esses autores, *design anthropology* criaria um novo paradigma nas duas áreas do saber. Ao promover a correspondência e a colaboração de designers e antropólogos com os demais cidadãos, se passaria a perceber todos, então, como cocriadores de futuros desejáveis e como facilitadores para a produção de conhecimento e para a constituição de práticas significativas que, ao projetarem e interirem em contextos sociais reais, transformariam o presente ao mesmo tempo que criariam alternativas para o futuro.

Alinhados a essa posição, e ainda em contraste com Suchman, Ingold e Gatt (2013) propõem restaurar a dimensão projetual ao coração da prática

disciplinar antropológica, a fim de considerar que há outros modos de se pensar a antropologia além da mera descrição e análise do que já passou. Nesse sentido, eles argumentam por um conceito aberto de projeto ou design, que cria espaço para esperanças e sonhos e para a dinâmica improvisatória do cotidiano, assim como para uma disciplina da antropologia concebida como uma investigação especulativa sobre as possibilidades da vida humana.

Assim, terminam por formular a ideia de uma antropologia que se constitua por meio do design e que seja inerentemente experimental e improvisatória. Em suas palavras, um método de esperança, que se distinga da antropologia por meio da etnografia, à medida que avance com as pessoas em direção aos seus desejos e aspirações.

Nessa perspectiva, a chave para a constituição de uma combinação crítica entre design e antropologia reside em torno do conceito de correspondência. Segundo Ingold e Gatt, corresponder com o mundo não seria descrevê-lo ou representá-lo, mas responder a ele em colaboração. Desse modo, para esses autores, enquanto a antropologia por meio da etnografia é uma prática de descrição, a antropologia por meio do design é uma prática de correspondência, que, contudo, não deve também, seguindo os moldes tradicionais do design, se limitar à predição. Segundo eles, sua ênfase deve migrar da forma em si para a conformação, ou seja, da forma para o dar forma.

Assumindo a dimensão projetual como um aspecto de tudo que fazemos, então design não seria sinônimo de inovação, mas, sobretudo, de improvisação. A partir dessa perspectiva, a criatividade projetual não se encontraria tanto na novidade de soluções prefiguradas, mas na capacidade dos habitantes do mundo em responder com precisão às circunstâncias cambiantes da vida. Solicitando flexibilidade, apontando direções mais do que especificando pontos finais, tal improvisação criativa se relaciona à noção de *foresight*, que, sobretudo, se distingue da ideia de predição. Mais do que projetar por uma extrapolação a partir do presente, trata-se de improvisar passagens, abrindo caminho para a imaginação e para a consideração de alternativas – imaginação aqui entendida como percepção de um mundo em devir.

Posicionando-se em meio a processos coletivos de imaginação social, designers e antropólogos poderiam então se mover da mera descrição ou da pretensa predição, a fim de envisionar caminhos alternativos que lhes possibilitassem assumir posições em que as regras do jogo estariam abertas para negociação, e nas quais as intervenções improvisatórias de todos

os participantes apresentassem oportunidade para a constituição de diálogos e discussões sobre as questões em pauta em meio à vida social.

No artigo *Anthropological fieldwork and designing potentials*, Kjaesrgaard e Otto também discutem o papel da antropologia e do trabalho de campo etnográfico em processos de design, explorando como o trabalho de campo etnográfico, combinado a uma abordagem holística e crítica, tem potencial para informar processos de design na direção de uma maior sensibilidade para o potencial habilidoso dos “usuários” no contexto de relações materiais e sociais. Os autores argumentam por uma divisão do trabalho entre antropólogos e designers distinta daquela que vem sendo usada em práticas de design etnograficamente informadas, assim como no design participativo.

Focando nas intervenções materiais desenvolvidas em meio ao trabalho de pesquisa em campo e ao processo de desenvolvimento de projeto, observam particularmente o uso de artefatos projetuais, tais como *props*, *mock-ups* e protótipos. Segundo eles, esse foco não simplesmente reflete uma determinada prática de design, mas também se alinha com um deslocamento recente no interesse teórico em meio à antropologia. Kjaesrgaard e Otto propõem que tais intervenções materiais devem ser percebidas dentro de um quadro maior, a fim de se realizar seu potencial de envolvimento e participação entre os “usuários” nos processos de design.

A seu ver, reside nesse ponto a chave para a contribuição particular do campo da *design anthropology* em relação ao design: os antropólogos não apenas coprojetam e participam do processo de construção dessas intervenções materiais, mas também estudam o processo de design como um todo a partir de uma perspectiva holística, a fim de identificar e articular seus pressupostos subjacentes. Ao fazerem isso, pode-se deslocar o design e sensibilizá-lo para a capacidade habilidosa dos “usuário”.

Nessa medida, os autores propõem também desafiar os modos como vêm se desenvolvendo historicamente as práticas de etnografia e trabalho de campo em design (Wasson, 2000). Segundo sua perspectiva, o papel do trabalho de campo e da antropologia dentro do design não pode ser simplesmente o de fornecer aos designers descrições dos “usuários” e suas práticas, nem tampouco simplesmente o de prover métodos e técnicas para a absorção desses “usuários” e seu conhecimento diretamente dentro do processo projetual. Em vez disso, defendem uma abordagem projetual antropológica que opere na interseção entre as práticas e contextos do uso e do projeto, 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.

Assim, *design anthropology* não deve se limitar a fornecer aos designers informações e materiais sobre os “usuários”, nem tampouco a desenvolver métodos para envolvê-los no processo de design como especialistas do seu próprio mundo. Nesse processo de combinação entre os modos de produção de conhecimento do design e da antropologia, esta se engaja ativamente em práticas, perspectivas, agendas e contextos de projeto e uso ao reenquadrar e desafiar os entendimentos tácitos e as relações estabelecidas entre os dois. Desse modo, *design anthropology* não toma simplesmente o mundo e as práticas dos “usuários” como seu objeto, mas também as práticas e os contextos do processo de design em si.

Reenquadrar o design como uma forma de trabalho de campo é não somente uma crítica às preocupações do design participativo com métodos e receituários para o desenvolvimento de soluções projetuais significativas, mas, sobretudo, a colocação de um desafio ao trabalho de campo antropológico clássico e ao modo como ele se tornou o caráter definidor do fazer antropológico. Nesse sentido, tal prática combinada entre design e antropologia termina por desafiar ambas as áreas a reconfigurar seus modos organizados de produção do conhecimento.

É nesse sentido que Faubion e Marcus (2007) sugerem assumir o processo de design como modelo ou metáfora para o fazer antropológico, que passa, então, a compreender o papel complexo da colaboração e da incompletude do trabalho antropológico, e a incorporar a recepção do projeto dentro de seu próprio fazer. No entanto, enquanto Faubion e Marcus usam o design como metáfora ou modelo para vislumbrar um modo distinto de fazer antropologia, Kjaesgaard e Otto estão interessados no design como um modo de fazer antropologia e na antropologia enquanto um modo de fazer design. Segundo eles, design e antropologia não apenas se refletem, mas, de modo complementar, se engajam ativamente um com o outro através de suas práticas e perspectivas.

O trabalho de campo projetual antropológico é então um esforço colaborativo entre designers e antropólogos no sentido de estudar, conceituar e experimentar as relações potenciais entre as pessoas, as práticas e as coisas, envolvendo reconceituações reflexivas constantes. Não é fornecer descrições detalhadas de práticas correntes dos “usuários” como combustível para a imaginação dos designers no que tange a produtos futuros, mas, sobretudo, explorar e trabalhar com conceituações e reenquadramentos de relações entre pessoas e coisas, a fim de realçar o potencial criativo comum entre antropólogos e “nativos”, designers e “usuários”, entendidos todos como habitantes do mundo, portanto, partícipes da vida social.

## Mapeamentos, projeções, provocações e especulações em meio ao espaço público

Avançando na mesma direção, Gunn e Donovan (2012) argumentam que, a partir da combinação com a antropologia, o processo projetual em design pode ser reconceituado a fim de permitir narrativas mais abertas sobre possibilidades e potenciais. Buscando desafiar algumas pressuposições sobre o papel dos protótipos nos processos de projeto em design, que os colocam como versões preliminares de futuros produtos, a partir de Mogensen (1994), Donovan e Gunn discutem a ideia de protótipos como provótipos, ou seja, como materiais envolvidos em meio às práticas de design colaborativo.

Nesse sentido, discutem os modos como os protótipos são usados em processos de design “centrados no usuário”. Percebendo a centralidade dos protótipos em meio às práticas de design “participativo”, já que são ativados como catalisadores para o engajamento dos “usuários” no jogo de se aproximarem da linguagem do design e suporte para que os participantes imaginem futuros possíveis, Donovan e Gunn propõem uma requalificação conceitual do papel dos protótipos em meio aos processos de design.

Mais comprometidos com a qualidade dos produtos finais desejados, ou seja, com os resultados futuros imaginados em meio aos processos de design, os protótipos terminam por reforçar uma perspectiva progressista que se orienta do projeto para o uso. Assim, por extensão, o design se torna um tipo de processo de estabilização através do qual práticas futuras imaginadas se atualizam. A partir disso, os autores ponderam sobre a possibilidade de uma mudança no entendimento dos protótipos em meio aos processos de design.

Para eles, uma alternativa à visão de protótipos como soluções projetuais preliminares é a ideia de “provótipos”, que, mais do que facilitar o estabelecimento de relações entre práticas passadas e presentes das pessoas, assim como possibilidades futuras, buscam provocar reflexões sobre as práticas existentes e/ou sobre as possibilidades emergentes. Segundo Mogensen (1994, *apud* Donovan e Gunn, 2012), ao fornecerem oportunidades para experiências concretas e provocativas, os provótipos podem instigar discussões sobre práticas correntes e sobre possibilidades futuras, sempre através da prática.

Isso não implica transformações substantivas na forma dos protótipos, mas em um deslocamento no papel que se atribui ao designer: de provedor de soluções futuras para um apanhador de sonhos que facilita o acesso

à criatividade e improvisação (Ingold e Hallam, 2007). Essa abordagem “provotípica” pretende, então e sobretudo, criar espaço para que as pessoas se engajem em conversações geradas em meio ao processo mesmo de sua produção e circulação, contribuindo, assim, para um reenquadramento social das relações entre os envolvidos nos processos de design participativo. Nesse sentido, pretende facilitar processos de imaginação de realidades alternativas, agindo para ampliar os horizontes da imaginação social.

Em meio aos experimentos de pesquisa descritos por Donovan e Gunn, os provótipos não foram concebidos como representações preliminares de soluções formais finais. Ao contrário, foram deliberadamente considerados incompletos e forjados através de práticas projetuais colaborativas. Desse modo, pretendiam-se como materializações que ativassem nos participantes do processo de projeto a capacidade de imaginar como as coisas poderiam ser diferentes.

Essa abordagem se centra em torno da ideia de criar sonhos possíveis em vez de futuros prováveis, ou seja, ela se propõe a explorar diferentes modos de endereçar as questões em jogo em um determinado processo de projeto em design. Em vez de terminar o processo projetual com um conjunto de soluções prescritivas, os autores propõem que os designers tentem se engajar com as pessoas com as quais eles desenvolvem as pesquisas e os projetos de modo colaborativo – e, sobretudo, continuamente ativo.

Com isso, pretendem reposicionar as relações entre uso e projeto em design, sugerindo aos designers que abandonem parte do controle sobre os modos como emergem os protótipos/provótipos, liberando-se do papel de controladores em prol de um novo posicionamento, mais aberto às possibilidades do que afeito às certezas. Em meio a essa proposta, os provótipos criam espaço para uma ênfase maior no papel que desempenham os relacionamentos entre designers e os demais envolvidos nas questões de projeto, “usuários” e clientes. Percebidos não como antecipação de produtos futuros, mas como ativação de relações possíveis, os provótipos não se caracterizam como objetos, mas, de outro modo, ganham valor em razão de seu potencial em precipitar relações.

Assumindo uma perspectiva conjugada entre a teoria e a prática do design e da antropologia, Lenskjold (2011) se propõe a refletir sobre como tais artefatos projetuais, que no design tradicionalmente servem como estágios intermediários na construção de produtos a serem reproduzidos de forma massiva pela indústria, podem ser reconfigurados na forma de provótipos, atuando assim como mediadores entre os estudiosos (sejam eles designers ou antropólogos) e os demais habitantes do mundo, no sentido

não apenas de ensaiar modos de ser de futuros produtos, mas de tornar visíveis as questões sociais nos quais estamos todos envolvidos.

Desse modo, esses artefatos projetuais ganham centralidade na própria interlocução entre as duas disciplinas. Se o espaço interdisciplinar entre design e antropologia pretende deslocar os lugares de produção de conhecimento das duas áreas, é em torno de experiências projetuais improvisadas em campo, sob a intermediação de artefatos que estabeleçam as condições para o debate e a visualização das questões em jogo, que se configura a prática combinada entre o design e a antropologia. Lenskjold discute o que o campo da *design anthropology* traz para o desenvolvimento de modos críticos de engajamento e constituição de artefatos em design. E, complementarmente, debate como esse enquadramento específico da *design anthropology* pode contribuir para essa configuração disciplinar.

Suas ponderações se organizam em torno das categorias de artefatos críticos e provocações de design, entendidos como dispositivos transicionais, colocados em ação em diferentes estágios dos processos de design, a fim de evocar posturas críticas ou tornar visíveis controvérsias intrínsecas, ao mesmo tempo que transforma os artefatos em objetos de mediação entre arranjos heterogêneos de agentes, contextos e questões.

Enquadrando a *design anthropology* enquanto uma abordagem que, no campo do design, pode contribuir para a formulação de uma crítica diferenciada e sistemática, Lenskjold também questiona o valor da investigação etnográfica para o design, sugerindo uma aplicação mais intervencionista da antropologia, que, desse modo, apresentaria condições de rendimento para a articulação de uma postura crítica em design. Nesse sentido, sublinha o potencial crítico da nova interface disciplinar e sua capacidade de contribuir para uma requalificação dos estudos e da prática de design. Esse movimento passa por uma discussão da relação hoje instituída entre design e antropologia, e pela investigação de modos alternativos para o trânsito disciplinar entre as duas áreas.

Para Lenskjold, seguindo Bruno Latour, essa nova interface produz um renovado território para práticas especulativas e críticas dentro do design. A partir dessa perspectiva, Lenskjold busca delinear proposições sobre o que poderia caracterizar tais práticas e como elas poderiam se relacionar com outras práticas críticas em design. Para isso, ele define *design anthropology* como uma tentativa de combinar a produção de sentido sobre o que já existe com a reconstrução disso em algo novo.

Trata-se então de uma antropologia com design, não sobre o design, nem tampouco para o design. Por isso, também, uma prática de bricolagem

ou ajuntamento, em que se acumulam trocas mútuas de ferramentas, teorias e metodologias que dizem respeito às especificidades e complexidades de determinadas situações dinâmicas e singulares, sempre a partir da dupla perspectiva de produzir sentido ao mesmo tempo em que se reconstrói esse sentido em algo novo.

Central a essa proposição é o desejo de deslocar a prática de design como apontamento para soluções. Indo em outra direção, a partir de Halse (2008), Lenskjold propõe que se enfatize o design como prática de formulação de questões, e não de soluções. Esse seria um design menos impositivo, mais contemplativo e crítico. Ou seja, assim a antropologia com ele contribuiria tornando-o uma prática crítica. Nessa abordagem, os artefatos transicionais, intermediários, como protótipos, têm enfatizada sua característica de mediação, o que os eleva à categoria de meios em si, meios esses que não buscam a transcendência final na forma de um modelo que possa, enfim, ser reproduzido industrialmente na forma de um produto de design.

Nesse contexto, tais materializações tornam-se artefatos críticos, mediadores que buscam trazer à tona as questões abrindo espaço para diálogo e discussão. Desse modo, eles deixam de ser os resultados finais da investigação para se tornarem meios através dos quais essa investigação é performada, pois é somente no encontro com pessoas reais em situações e lugares da vida cotidiana que a funcionalidade especulativa desses artefatos é plenamente realizada. Ou seja: eles só fazem sentido enquanto objetivos relacionais e intermediários.

Para tanto, devem ser abertos a interpretações, fora do controle dos designers. Em termos mais amplos, eles fundamentam uma prática de design que se desloca da decisão e da comunicação sobre uma interpretação unívoca para dar apoio e intervir em processos em que o designer, o “usuário” e o sistema formem uma comunidade produtora de sentido. Desse modo, eles trazem para dentro do processo o domínio do uso efetivo, que no design industrial é relegado a uma esfera em que o designer já não está – a saber, a do consumo. Com isso, esses artefatos críticos criam a possibilidade para o domínio do uso adentrar o processo de design, investindo-o de todas as controvérsias, desafios e implicações que no design industrial só as situações de uso deflagravam.

Estando a autora do presente artigo vinculada a uma instituição de ensino e pesquisa em design, e assumindo que, neste caso, a proposta de combinação entre design e antropologia se vincula ao desafio de enfrentamento sistemático das possibilidades de leitura e discussão dos fenômenos

sociais que se encenam na esfera urbana, nos espaços públicos, deve-se ressaltar a centralidade da discussão proposta por Carl DiSalvo, pesquisador em design que discute as implicações das questões públicas, comuns, para esse campo. Afinal, quais as implicações de uma iniciativa como essa para o campo do design?

Em *Design and the construction of publics*, DiSalvo comenta a discussão de John Dewey em *The Public and its problems* (1927), em que ele investiga os modos de constituição da esfera pública, comum. Segundo a perspectiva de Dewey comentada por DiSalvo, uma investigação filosófica do público e do comum não pode ser apartada dos fatos da vida cotidiana ou do desejo e da necessidade de se viabilizarem mudanças na arena civil. Assim, seu tratamento da questão pública como temática filosófica se ampara em situações concretas, em experiências e na materialidade da vida cotidiana. Por isso, segundo DiSalvo, a formulação de Dewey constitui uma perspectiva significativa para contrapor as ponderações abstratas sobre o Estado, articulando oportunidades e desafios para práticas democráticas participativas.

Ainda para esse estudioso, é nesse sentido que o trabalho de Dewey se torna particularmente relevante no contexto dos estudos em design, hoje. À medida que relaciona as condições contemporâneas através de uma perspectiva pluralista, ele defende o público como sendo amplo, inclusivo e múltiplo. Por isso, termina sendo produtivo, uma vez que fornece numerosos pontos de interseção com a teoria assim como com a atividade profissional na área, ambas sugerindo novos encaminhamentos para a prática e o pensamento de design. Além disso, o trabalho de Dewey pode levar também a uma investigação e a um entendimento dos modos através dos quais os produtos e processos de design interagem com o público.

Levando em conta suas implicações para o campo do design, segundo DiSalvo, dentre as mais salientes formulações de Dewey está a noção de que o público é construído. Investigando o caráter construtivo do domínio público, somos levados a discutir os meios através dos quais se reúnem as condições para essa construção, o que nos leva, por consequência, ao debate sobre as possíveis contribuições do design nesse processo. Nesse contexto, qual seria o papel do design? Como ele poderia contribuir para ampliar a consciência social, motivando e facilitando a ação política? Tornando visíveis e conhecidas as complexas situações das sociedades contemporâneas, pensam diversos designers e pesquisadores na área.

Se o espaço público é sempre construído, então os produtos e processos de design devem contribuir para essa construção comum, favorecendo um ambiente dialógico e crítico sobre a contemporaneidade. Afinal,

seguindo Dewey, um desafio central para a constituição do comum e do público é a criação de condições para que um determinado tema se torne aparente e conhecido.

Um modo possível de contribuição do design na construção do público surge através da aplicação de meios de design a essa tarefa. Mas quais são esses meios? E o que os torna projetáveis? É nesse contexto que DiSalvo formula a ideia de táticas de design, que, segundo ele, são meios projetáveis dirigidos para a construção do público, do comum. Táticas, nesse caso, em referência ao trabalho de De Certeau e sua discussão sobre táticas e estratégias em *A invenção do cotidiano* (1994). Para esse autor, estratégias são expressões e estruturas de poder exercidas por instituições que buscam prescrever comportamentos e modos de ação. Por contraste, táticas são meios desenvolvidos pelas pessoas a fim de negociar estratégias que atendam a seus próprios objetivos e desejos.

DiSalvo pondera que, em sentido estrito, os meios de design são tanto estratégicos quanto táticos, sugerindo, no entanto, que vale enfatizar suas qualidades táticas na produção de descrições que se adéquem aos desejos e necessidades das pessoas. Enquadrar os meios de design na direção da construção do público enquanto tática amplia o espectro da participação, já que táticas de design podem ser usadas em projetos que se constituam para além do que comumente se considera design, ou seja, por outras pessoas, distintas daquelas comumente consideradas designers.

Deve-se considerar então que, mesmo que delineadas de forma similar ou aproximada às formas tradicionais do design, essas táticas não são meras aplicações de técnicas existentes. Na maioria das vezes, segundo DiSalvo, elas se constituem enquanto ajustes, apropriações ou manipulações de produtos e processos de design. Dentre essas táticas, o autor destaca duas: projeção e traçado ou decalque.

A tática da projeção pode ser definida como a representação de conjuntos possíveis de consequências futuras associadas a um tema. Projeções são baseadas em fatos, ou pelo menos informações consideradas fatos, e por isso se distinguem de ficções: são uma indicação avançada do que poderiam vir a ser, informadas pelo conhecimento do passado e do presente, e delineadas por meio de uma suposição habilidosa sobre como o porvir pode ocorrer e com que efeitos.

Essa tática se baseia na prática projetual conhecida como cenário. Mas, segundo DiSalvo, no contexto de construção do público, as projeções não são desenvolvidas para sugerir ou direcionar possíveis encaminhamentos para a ação, como acontece regularmente com os cenários e procedimentos

similares. O propósito da projeção é tornar aparentes as possíveis consequências de uma questão.

Nesse contexto, Victor Margolin (2007) propõe uma distinção entre cenários preditivos e prescritivos. Enquanto os preditivos sugerem o que poderia acontecer, os prescritivos incorporam visões articuladas do que deveria acontecer. Para Margolin, a tática da projeção é mais aproximada, em espírito, aos cenários preditivos. Assim, ela se caracterizaria por um uso proficiente do design a fim de expressar toda a amplitude e a complexidade de possíveis consequências de modo acessível e convincente. São essas particularidades que qualificariam a projeção como uma tática de design em oposição à estratégia, entendida como técnica de planejamento ou publicidade.

Nesse sentido, a tática da projeção se configura como uma alternativa ao design instituído, buscando usá-lo para expor e explorar as condições e trajetórias do design contemporâneo mais do que as tradicionais abordagens utilitárias, seja como solução para problemas ou como *styling* para superfícies. É nesse contexto que se destacam os designers Anthony Dunne e Fiona Raby, que, em meio ao trabalho de design crítico e design especulativo, vêm usando a tática da projeção no sentido de visionar e problematizar os múltiplos sentidos possíveis ao modo como as ideias são transformadas em produtos, serviços e artefatos.

A tática do decalque ou traçado tem duplo significado. Primeiramente se relaciona às origens de uma determinada questão. Inerente a ela é a atividade de revelar, expor estruturas subjacentes, argumentos e pressuposições relacionadas a uma questão. Em segundo lugar, trata-se de uma atividade de marcação. Traçar ou decalcar é seguir e registrar a presença e o movimento de um artefato, evento ou ideia. Em meio ao contexto de construção do público, a tática do decalque pode ser definida como o uso de formas projetuais para detalhar ou comunicar, tornar conhecida uma rede de materiais, ações, conceitos e valores que moldam ou envolvem um tema ao longo do tempo. Mais especificamente, essa tática se caracteriza pelo uso de formas projetuais acionadas para expressar criativamente histórias, discursos e técnicas que constituam uma questão, a fim de dinamizar o conhecimento na direção do engajamento, detalhando e comunicando histórias, discursos e técnicas inter-relacionadas e em expansão.

Relacionando as duas táticas, DiSalvo comenta o modo como se comportam em relação à temporalidade. Enquanto a projeção começa no presente e se direciona para o futuro tornando-o visível, o traçado se lança sobre o passado e então propõe que o passado seja conhecido no presente.

Enquanto uma trata das origens de uma questão, a outra aborda suas consequências indiretas. Essas orientações temporais diferenciadas fornecem as bases para descrições comparativas entre um tópico e suas implicações ao longo do tempo. No entanto, é preciso entender que nem o passado, nem o presente e o futuro são instâncias estáticas, cristalizadas. Eles funcionam em um *continuum*, referenciados dialeticamente uns em relações aos outros.

Por isso, projeção e traçado podem interagir em complementaridade, mas nunca em oposição. Juntas, essas táticas nomeiam e delinham os modos através dos quais os meios de design podem ser aplicados na identificação e articulação de questões, de forma que essas questões possam se tornar conhecidas o suficiente para permitir que se conforme um campo público comum em torno delas.

Segundo DiSalvo, Lenskjold comenta a importância das táticas que surgem a partir do diálogo entre designers e os demais envolvidos em processos de pesquisa e uso de produtos e serviços. Além da projeção e do traçado, Lenskjold destaca também a tática do mapeamento. Entendido como mais um modo de engajamento crítico, o mapeamento articula questões relevantes sobre um tema ao compor uma representação indiscriminada dos objetos, pessoas e eventos que influenciam o devir de uma temática ao longo do tempo. Nesse sentido, ele se aproxima mais do decalque ou traçado de DiSalvo, em complementaridade à projeção.

Segundo Latour, Lenskjold comenta o potencial para o design de um investimento no mapeamento de controvérsias. Primeiramente, porque as controvérsias podem apresentar questões relevantes que tenham sido apagadas dentro de uma determinada situação. Segundo, porque as controvérsias podem abrir novas perspectivas sobre as pessoas e coisas envolvidas em questões fundamentais. Terceiro, o traçado dos diferentes constituintes de uma questão controversa pode ajudar na revelação dos modos como padrões de um futuro resultado podem ser negociados no presente, criando assim espaço para contestação e escrutínio das consequências futuras através das próprias propostas projetuais.

Mapeamento é então uma ferramenta de formulação de problemas e questões. Por isso ganha centralidade em meio a processos de design que queiram deslocar sua ênfase da proposição de soluções para uma discussão criticamente informada sobre as questões em jogo em meio a determinadas situações projetuais. Entendidos como partes de um processo de provotipação, projeções e mapeamentos são definidos como artefatos críticos constituintes de uma metodologia que pretende apoiar uma prática

criticamente engajada, abrindo espaço para um redirecionamento do papel da pesquisa em design.

Provótipos, artefatos críticos e outras provocações facilitam a mediação e a reinserção de questões etnográficas e do conhecimento antropológico, de forma mais ampla, em meio a processos de design. Mais do que isso, esse tipo crítico pode viabilizar a transgressão da linearidade com que os tradicionais materiais etnográficos têm sido utilizados como meras inspirações para os processos de design.

É importante ressaltar que o debate acima comentado, visando discutir e validar os modos através dos quais o design pode participar da complexidade contemporânea, termina por reforçar a validade de uma aproximação conjugada entre design e antropologia. À medida que esse debate sobre os efeitos sociais do design o percebe como um campo de saber que apresenta meios substantivos para uma discussão significativa sobre a vida social, o design se coloca, então, como peça fundamental no ambiente interdisciplinar que se figura cada vez mais necessário quando se pensa em processos de pesquisa que busquem dar conta da complexidade e da multiplicidade do fenômeno contemporâneo.

Nesse sentido, o design se apresenta como um meio habilitado e fértil através do qual outras disciplinas podem se apoiar para conduzir, de modo atualizado, sistemático e crítico, seus processos investigativos. Entendendo design, então, como um campo de mediação, propomos que sua combinação com a antropologia pode contribuir para uma requalificação dele próprio, assim como da antropologia, o que consequentemente nos leva a uma reconsideração dos modos pelos quais esses campos do saber enfrentam os desafios postos pela vida social na contemporaneidade.

### **Experimentando com design e antropologia no centro da cidade do Rio de Janeiro**

Tendo apresentado as questões teóricas e práticas que informaram a criação do Laboratório de Design e Antropologia, comentar-se-ão alguns dos experimentos levados a cabo na ESDI, através das proposições feitas pela professora-pesquisadora Zoy Anastassakis, autora do presente artigo. Tais experimentos tiveram início ainda em 2012, portanto, um ano antes da formalização da parceria entre a Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI/UDERJ) e o Instituto de Filosofia e Ciências Sociais (IFCS/UFRJ), com desdobramentos para os domínios do ensino, da pesquisa e da extensão universitária.

Com a parceria com o IFCS/UFRJ e o aporte financeiro da Fundação de Amparo à Pesquisa no Estado do Rio de Janeiro (FAPERJ) em 2013, atingiu-se nova densidade à medida que propostas de trabalho e investigação passaram a ser oferecidas tanto para os estudantes de design, na ESDI, quanto para os estudantes de antropologia, no IFCS. Assim, entre 2013 e 2014, teve início um processo de avaliação comparada entre as experiências realizadas nas duas instituições. Realizou-se também uma série de exercícios de campo e análise, da qual ambos os grupos participaram.

No presente artigo, se sumariza um desses exercícios realizados por Zoy Anastassakis na ESDI, junto à turma de Desenvolvimento de Projeto II: comunicação visual com ênfase em estratégia e gestão. Realizado ao longo do primeiro semestre de 2014, o exercício projetual em questão consistia em uma investigação sobre “modos de vida” e “práticas criativas” (categorias centrais ao projeto de pesquisa em andamento no LaDA) observados pelos alunos no centro da cidade do Rio de Janeiro.

Em um primeiro momento, então, organizados em grupos de três a quatro componentes, os alunos foram a campo, a fim de observar o que acontecia e identificar uma situação ou conjuntos de situações em que pudessem identificar “modos de vida” e/ou “práticas criativas” (Anastassakis, 2013). Ao longo de algumas semanas, retornaram diversas vezes ao campo, a fim de entrar em contato com as pessoas envolvidas em tais situações, documentando as formas e modalidades com que elas se configuravam.

O processo de interação com essas pessoas assim como o retorno sistemático ao campo a fim de documentar os modos como as situações se davam, fez com que os alunos fossem gradativamente refinando sua compreensão sobre os fenômenos observados. Tal processo foi intermediado por uma série de registros na forma de desenhos, notas escritas e gravações audiovideográficas, e assim as situações observadas puderam ser discutidas por todo o grupo em sala de aula.

Uma vez formuladas as questões em torno das quais as situações se agrupavam, os grupos de alunos se misturaram em uma sessão de criação conjunta, buscando imaginar modos de levar a campo, de forma reconfigurada, tudo o que foi percebido. Com isso, buscava-se estimular entre os alunos um pensamento analítico e criativo, centrado em torno da criação de artefatos que pudessem em campo servir de estímulo para outros modos de interação com aqueles que vivem o centro da cidade.

A esse exercício se seguiu a construção dos primeiros provótipos (Lenskjold, 2011), que foram levados a campo para em seguida serem dis-

cutidos e avaliados em sala de aula, dando lugar a uma nova sequência de criação de artefatos – e assim sucessivamente, em três ciclos consecutivos. Através desse processo de ida a campo com artefatos que facilitassem o estabelecimento de debates e diálogos imaginativos, os alunos foram refinando ainda mais a compreensão das questões em jogo, ao mesmo tempo que vislumbravam possibilidades alternativas, presentes ou futuras, que deram margem, por sua vez, à montagem de cenários. A partir daí, cada grupo formulou uma proposta ou conceito de projeto de design em que, levando em conta suas observações, se ampliassem, em meio ao espaço público da cidade, as possibilidades para sua existência e transformação.

Nesse sentido, os alunos foram instados a se posicionar junto àqueles que inicialmente “observavam”, pondo em relação os modos como eles próprios experimentavam aqueles lugares com as possibilidades vislumbradas através das práticas criativas de todos os demais que, concomitantemente, usufruíam a cidade.

Tanto as pesquisas quanto os cenários e os conceitos delineados foram tangibilizados na forma de peças de comunicação visual, em que se apresentava, através de textos e imagens, o processo e o resultado de trabalho. Tais peças gráficas foram expostas no Centro Carioca de Design, em um seminário organizado pelo LaDA com recursos do Edital Pró-Design do Centro Carioca de Design, do Instituto Rio Patrimônio da Humanidade, órgão ligado à administração municipal. Com o seminário, buscava-se ampliar o debate sobre as possibilidades de combinação entre design e antropologia a serviço da discussão sobre a vida social urbana, tema do projeto de pesquisa aqui comentado.

Reunindo pesquisadores cariocas, mas também brasileiros de outras localidades e especialistas internacionais ligados às áreas do design, da antropologia, das artes, da arquitetura e do urbanismo, o seminário buscou dinamizar o processo de constituição de uma rede interdisciplinar de pesquisadores que, em torno de investigações e projetos sobre a cidade, contemplassem tanto suas dimensões sociais, políticas e culturais quanto as mais diretamente relacionadas aos domínios da criatividade e da imaginação, entendidas aqui também como fenômenos sociais. Com isso, pretendeu fomentar o debate sobre a interface disciplinar entre design e antropologia, ao mesmo tempo que buscou colocar em discussão a possibilidade de criativos projetistas e cientistas sociais se associarem no enfrentamento conjunto das questões que afetam os que vivem nas cidades hoje.

Isso posto, deve-se ressaltar a limitação que implica a descrição de uma única proposta de trabalho em meio a um conjunto de atividades que, esse

sim, constitui o esforço de um laboratório de pesquisa. Contudo, neste artigo, a descrição do exercício deve ser percebida mais como ilustração de uma das experiências postas em prática, através do LaDA, a partir do referencial conceitual anteriormente apresentado, do que como algo que pretenda dar conta da multiplicidade de implicações constituídas pela tentativa de se conjugar design e antropologia em torno do debate público sobre as questões urbanas.

### Referências bibliográficas

ANASTASSAKIS, Zoy. Laboratório de Design e Antropologia: preâmbulos teóricos e práticos. *Arcos Design* (Online), v.7, p.178-193, 2013.

CLARKE, Alison (ed.). *Design Anthropology*. Object culture in the 21st Century. Viena: Springer-Verlag, 2011.

DISALVO, Carl. Spectacles and Tropes: Speculative Design and Contemporary Food Cultures. *Fibreculture: Special Issue on Networked Utopias and Speculative Futures*. *Issue 20*, p. 109-122, 2012.

\_\_\_\_\_. Design and the Construction of Publics. *Design Issues*, v. 25, n. 1, p. 48-63, 2009.

DONOVAN, Jared; GUNN, Wendy. Moving from objects to possibilities. In: GUNN, Wendy; DONOVAN, Jared (eds.). *Design and Anthropology*. Surrey and Burlington: Ashgate, 2012, p. 121-134.

HALSE, Joachim. 2008. *Design Anthropology: borderlands experiments with participation, performance and situated interventions*. Tese de doutorado. IT University of Copenhagen, 2008.

HALSE, Joachim; BRANDT, Eva; CLARK, Brendon; BINDER, Thomas (eds.). *Rehearsing the future*. Copenhagen: The Danish Design School Press, 2010.

INGOLD, Tim. *Knowing From the Inside: Anthropology, Art, Architecture and Design*. Projeto de Pesquisa subsidiado pelo European Research Council, Aberdeen University, Escócia, 2013.

INGOLD, Tim; GATT, Caroline. From description to correspondence: anthropology in real time. In: GUNN, Wendy; OTTO, Ton; SMITH, Rachel Charlotte (eds.). *Design Anthropology: theory and practice*. London e New York: Bloomsbury, 2013, p. 139-158.

INGOLD, Tim; HALLAM, Elizabeth. *Creativity and cultural improvisation*. Oxford, New York: Berg, 2007.

KJAERGAARD, Mette; OTTO, Ton. Anthropological fieldwork and designing potentials. In: GUNN, Wendy; DONOVAN, Jared (eds.). *Design and Anthropology*. Surrey and Burlington: Ashgate, 2012, p. 177-191.

LENSKJOLD, Tau Ulv. Accounts for a critical artefacts approach to design anthropology. *Nordic Design Research Conference*, Helsinki, 09p, 2011.

MARCUS, George E.; RABINOW, Paul. *Designs for an anthropology of the contemporary*. Durham and London: Duke University Press, 2008.

SUCHMAN, Lucy. Anthropological relocations and the limits of design. *Annual Review of Anthropology*, 40. p. 01-18, 2011.

WASSON, C. Ethnography in the field of design. *Human Organization*, v. 59, n. 4. Society for Applied Anthropology, p. 377-388, 2000.

<http://www.entremeios.ladaesdi.com/>

## EXPRESSÕES ARTÍSTICAS URBANAS:

etnografia e criatividade em espaços atlânticos

Bárbara Copque – Claudia Góes

Cláudia Marisa Oliveira – Filipe Reis – Frank Marcon

Mylene Mizrahi – Nilton Santos – Otávio Raposo

Patricia Silva Osorio – Redy Wilson Lima

Renata Daflon Leite – Renata de Sá Gonçalves

Ricardo Bento – Zoy Anastassakis

Esta obra apresenta estudos de etnografia urbana sobre práticas artísticas, realizados por professores e pesquisadores das ciências sociais que atuam no Brasil, em Portugal e em Cabo Verde, interessados em reflexões cruzadas a partir de objetos e setores diversos. Através da *lente etnográfica*, problematizam-se expressões artísticas e estilos de vida, intervenções urbanas, dilemas entre espaços institucionais e espaços públicos, interações sociais, dinâmicas e fluxos de grupos e pessoas em eventos culturais e festivos em espaços atlânticos simultaneamente próximos e distantes do ponto de vista social, cultural ou geográfico.

Mauad X

FAPERJ

ISBN 978-85-7478-763-3



9 788574 787633

www.mauad.com.br