



Estado da arte: a contribuição da prática do design no mundo real

State of the art: the contribution of design practice in the real world

CABRAL, Shirlen Caroline Rabelo; Arquiteta e Urbanista, Mestranda em Design; Universidade Federal do Maranhão; shirlen.cabral@discente.ufma.br

FERREIRA, Isis Lisbôa Valle; Designer, Mestranda em Design; Universidade Federal do Maranhão; isis.lisboa@discente.ufma.br

MAIA, Alessandra Maria Silva Santos; Pedagoga, Advogada, Mestranda em Design; Universidade Federal do Maranhão; alessandra.maria@discente.ufma.br

Resumo:

Este artigo objetiva realizar um breve mapeamento da produção acadêmica, com base nas pesquisas publicadas acerca dos temas Design Participativo e *Design Anthropology* entre os anos de 2017 e 2022, com o intuito de levantar reflexões sobre as contribuições do design para o mundo real, considerando tais abordagens, a fim de identificar temáticas relevantes e as diversas possibilidades de suas aplicações para tratar de questões do mundo contemporâneo. A pesquisa fomenta sugestões, proposições e novas possibilidades de integração social no âmbito acadêmico, tendo em vista que, tais elementos envolvem processos criativos e possibilitam o aperfeiçoamento de políticas públicas e artefatos sociais.

palavras-chave:

Design; *Design Anthropology*; Design Participativo; Design Social.

Abstract:

This article aims to perform a brief mapping of the academic production, based on research published on the themes Participatory Design and Design Anthropology between the years 2017 and 2022, in order to raise reflections on the contributions of design to the real world, considering such approaches, in order to identify relevant themes and the various possibilities of their applications to address issues of the contemporary world. The research fosters suggestions, propositions and new possibilities of social integration in the academic sphere, considering that such elements involve creative processes and enable the improvement of public policies and social artifacts.

Keywords:

Design; *Design Anthropology*; Participatory Design; Social Design.



1. Introdução

Ao longo dos anos o design vem atuando em conjunto com as ciências sociais e se mostrando cada vez mais presente, inserido nas transformações sociais através de suas práticas e conciliando tais questões à materialidade intrínseca do ser humano. Porém, quando se trata de lhe designar, surge uma infinidade de definições. Friedman (2016) reitera que o design se refere “ao processo que envolve a criação de algo novo (ou a reformulação de algo já existente) para um propósito, atender a uma necessidade, resolver um problema ou transformar uma situação pouco desejável em uma mais favorável.” Contudo, a maioria das definições existentes a seu respeito concordam que o mesmo opera atribuindo a forma material a conceitos intelectuais voltados a um ser e ao fazer, objetivando satisfazer às exigências do ambiente social e humano.

Há algum tempo, o design era usado para solucionar problemas de maneira inteligente, voltado para a confecção de artefatos materiais. Entretanto, a evolução ocorrida ao longo dos anos mostrou que o seu âmbito envolve muito mais que algo material e, por ter como foco aperfeiçoar o ambiente humano, este processo foi associado à experiência e cocriação desse fazer agregado à antropologia, daí surgindo o *Design Anthropology*. Ponte, Martins e Niemeyer (2014) asseguram que “Associa-se comumente o design ao projeto e à criatividade, sendo apartado da materialização e do uso dos objetos. Vê-se a produção como mera execução mecânica, e o uso, consumo passivo.” Além disso, é válido ressaltar que a criatividade não é cessada na ideação e que esse processo inclui de maneira ininterrupta, a experiência de outros criadores envolvidos além do designer.

Nesse contexto, o Design Participativo é inserido como um modelo de projeto em que envolve de maneira holística todas as pessoas inseridas, coletando informações e possibilitando um engajamento ativo dos participantes através das experiências. Projetar é um ato democrático, e democracia vai além de dar voz, dar/ter liberdade de expressão, ou seja, nem o sistema, nem a função são exercidos em sua completude. (BONSIEPE, 2011)

Nos dias atuais, com a imersão de problemas complexos de maneira global, é de suma importância haver uma preocupação ampla e sistemática sobre as práticas do design. Arruda (2017, p. 11) assegura que “De uma forma direta ou indireta, o Design, como processo ou resultado de uma configuração, tem algum grau de relação com esses problemas respectivamente complexos em si e, que ainda, podem ser compreendidos nas relações entre eles, em que o todo se torna maior que a mera soma de partes.”

O ensino do projeto nunca atingiu níveis proporcionais ao ensino da ciência, que não é neutra, e nem estática. É movida por mudanças que demandam novas formas para praticá-la. E quando as formas tradicionais de pesquisa já não respondem às necessidades que novos dados ou fatos impõem, as investigações extraordinárias permitem o surgimento de novidades. Isso conduz a comunidade científica a novas formas de praticar a ciência. (BARTELMEBS, 2012). Desta mesma forma, também é relevante ressaltar que o artefato imaginado (seja no shopping, no estúdio, em qualquer lugar) pode ser o comportamento corporal das pessoas, suas preferências culturais, habilidades tecnológicas podem ser projetadas como um artefato em construção (HALSE, 2013).

O design em si, possui em sua prática um caráter humanista evidente quanto à preocupação com o atendimento de requisitos. E hoje, em meio a toda a mobilização quanto à criação e atendimento de parâmetros sustentáveis, o profissional desta área detém a possibilidade de minimizar as condições e impactos ambientais causados pela fabricação de produtos e artefatos, intervindo com maestria na mediação frente a situações sociais. Dessa forma, Arruda (2017, p. 12) reitera que “questões que estão conceitualmente mais ligadas ao Design Social, como do Design Universal, da inclusão e participação social, podem ser elencadas em um rol maior no qual outras frentes do design sejam também avaliadas a partir do grau de impacto que têm sobre a sociedade.”



1.1 Aspectos metodológicos

O artigo é resultado de uma revisão bibliográfica, a qual envolve o estado da arte quanto às publicações eletrônicas em design, realizadas entre 2017 e 2022, acerca das temáticas Design Participativo e *Design Anthropology* relacionadas a problemáticas do mundo contemporâneo. O breve mapeamento sobre os assuntos foi baseado em pesquisa realizada na plataforma do Google Acadêmico e na observação das palavras-chaves, a fim de identificar a essência das questões que estão sendo tratadas nos artigos, e permitir uma categorização dentro de um contexto geral. Dentro do mapeamento foi possível contabilizar 33 artigos no idioma português, que trabalhavam questões relacionadas às temáticas.

O presente estudo foi estruturado da seguinte forma: o item 2 trata de conceitos e considerações relacionados com o contexto do design no mundo real, na atualidade; o item 3 apresenta a teoria do design para inovação social e participativo, sobre a perspectiva de Manzini (2017); o item 4 traz uma breve descrição sobre o *Design Anthropology* o conectando às práticas de correspondência frente à temática; o item 5 apresenta de maneira sucinta e organizada o mapeamento das publicações levantadas considerando o escopo definido para a pesquisa. O último item é referente às considerações finais.

Almeja-se que este trabalho contribua de maneira relevante como fundamentação teórica e, em pesquisas que englobam as temáticas abordadas. A intenção é incentivar a comunidade acadêmica à realização de novos estudos para o aprofundamento do assunto, favorecendo as pesquisas nas áreas multifacetadas do design.

2. O design no mundo real

Os projetos colaborativos têm sido cada vez mais comuns e, o chamado *codesign* está em alta em um contexto emergente. Não há área que o design não seja fator significativo, uma vez que tem assumido responsabilidade sobre questões maiores, e se estende a outros setores do conhecimento. Seu significado tornou-se menos preciso do que parecia ser no passado. Todavia, foi e ainda é um terreno fértil e dos mais dinâmicos para a inovação social. (MANZINI, 2017). Dessa maneira, o processo de inovação social encontra-se inserido em ecossistemas culturais e criativos, capazes de proporcionar transformações no ambiente em que atuam. Segundo Arruda:

A possibilidade de encontrar soluções para que ocorram tais transformações vincula-se à prática projetual e especialmente ao design estratégico. A complexidade dos ecossistemas criativos, de fato, demanda, de um lado, competências criativas, para vislumbrar possibilidades de inovação social, e de outro, competências estratégicas, para conseguir enfrentar a complexidade ecossistêmica (ARRUDA, 2017, p. 187).

O design no mundo real passou por evoluções ao longo dos anos e estabeleceu novas vertentes estratégicas quando colocado em relação aos processos de *codesign*, inovação social e à perspectiva evolutiva de tais ecossistemas colaborativos. Meroni (2008) afirma que a evolução não é um processo exclusivo do indivíduo, mas sim de um indivíduo inserido nas dinâmicas ecossistêmicas, levando em consideração os interesses coletivos da comunidade como um meio de atingir os interesses individuais. Em suma, essas manifestações são aspectos articulados e construídos intencionalmente.

O interesse do design está na transição de produtos para relações. Deste modo, é preciso adequar a sua linguagem para tratar da forma e função, utilidade e beleza, não apenas para objetos concretos, mas para sistemas de relações. Diante dessa mudança, só o conhecimento tradicional, não é mais suficiente. É necessário uma apreciação e aproximação para assegurar soluções técnicas culturais e socialmente aceitáveis para as pessoas. É preciso praticá-lo com foco em mudanças na nossa sociedade. Incorporado a esse contexto, temos o *codesign* que se inclina ao processo projetual de fazer com o outro. Conforme Sanders e Stappers (2008) “O *codesign* refere-se à criatividade dos designers e de pessoas que não estão treinadas em design, trabalhando juntas no desenvolvimento de processos de design.”



O modo de design, que compreende senso crítico, criatividade e senso prático, é uma capacidade própria da espécie humana. Todos a possuímos, há apenas a necessidade de estímulo e conservação. E esse modo está se tornando cada vez mais predominante em todas as áreas e atividades inerentes ao homem. Pode-se dizer, ainda, que todas as organizações estão sendo orientadas pelo design, algo que era praticado, até então, por um número reduzido de empresas, principalmente aquelas voltadas para a moda e mobiliário. (MANZINI, 2017).

Toda essa movimentação e transformação em meio a nossos olhos nos levam ao seguinte questionamento: Afinal, o que faz o designer no mundo real? Uma possível resposta pode ser, colaborar ativa e pró-ativamente na construção social de sentido, qualidade, valores e beleza, seja no mundo físico e biológico - onde os seres vivem - quanto no meio social - onde os seres dialogam - para a resolução de problemas. E na contemporaneidade, ele tem o papel de problematizar a união entre as coisas que a modernidade separou. (ESCOBAR, 2020).

Tendo como objetivo solucionar problemas, o contexto do cenário atual nos leva facilmente a ingressar nos processos projetuais colaborativos aos quais o design participativo está presente de maneira intensa na abordagem do *codesign*. A teoria precisa ser colocada em prática, de forma ativa, com experiências no “mundo real” e procurando uma maior ligação entre a academia e o contexto social e cultural onde a instituição está inserida. (MEDEIROS, 2020, p. 13). Assim, também se faz notória a necessidade de relacionar as estratégias e papéis que serão adotados no meio do processo projetual. Arruda (2017) assegura que “A relação dialógica identificada no design estratégico e transposta para o *codesign* é disparadora no reconhecimento dos papéis dentro da prática de projeção”.

3. Inovação social e Design Participativo

A pesquisa por meio do design busca contribuir para o surgimento e aperfeiçoamento de novas práticas nos processos participativos de design, articulados em contextos sócio-políticos singulares. Através dela, é possível relacionar a inovação social inserida em suas experimentações de campo, fornecendo insumos para repensar e analisar a construção de conhecimento, propondo melhorias dentro do contexto analisado. Segundo Arruda:

O conceito de inovação tem sido utilizado por várias áreas do conhecimento humano como forma de diferenciação, novidade e avanços científicos, técnicos e tecnológicos durante décadas. Recentemente, como reflexo de uma nova era sustentável, de preocupações ambientais e socioculturais, a inovação social surge no cenário mundial como um modelo alternativo voltado ao combate de problemas desencadeados na sociedade. (ARRUDA, 2017, p. 12)

O design para a inovação social pode ser visto como um desdobramento do design contemporâneo frente a uma mudança social. Requer uma nova cultura e maneira para olhar o mundo e para o que o design pode fazer com ele e para as pessoas que vivem nele. Para Manzini (2017, p. 8), o design é um processo social difuso, que é praticado tanto por designers, quanto por não designers. É algo que vai além da prática, é intimamente ligado a valores de vida, e ao que vale a pena se dedicar, caso seja necessário, durante toda uma vida.

Nesse sentido, a inovação social, acontece, e vem sendo promovida por uma grande quantidade de pessoas que estão rompendo com o que é rotineiro para experimentar novas maneiras de viver e produzir. Há um despertar do interesse individual em consonância com o interesse social e ambiental. Contudo, Arruda reitera que:

Tratar de design e inovação social na atualidade requer outras análises sintonizadas com o contexto econômico e social a que se assiste no século XXI. Embora algumas preocupações e abordagens tenham permanecido durante a virada do século, o novo tempo tem trazido ou desencadeado olhares e cuidados distintos resultantes do novo contexto mundial. Portanto, o termo inovação social aparece para se diferenciar da palavra inovação isolada, esta



última mais voltada às aplicações tecnológicas e de mercado (ARRUDA, 2017, p. 14).

Essa transição, pode caracterizar um caminho em direção à sustentabilidade, uma relação baseada entre pessoas, e entre o seu meio ambiente. Nesse contexto, temos uma, entre outras abordagens baseadas na participação, denominada Design Participativo. Este, é um processo que envolve intervenção, e que pretende apresentar e validar diferentes pontos de vista, realizando-se através da relação e participação entre técnicos e atores sociais, a fim de dar voz aos envolvidos em determinado contexto e promover aprendizado mútuo.

Nesse contexto, todos assumem posição de cocriadores, baseado no diálogo que pode assumir não somente a forma verbal, mas também é o momento onde os limites do pensar são ultrapassados em direção ao fazer, à ação. É uma forma de abordagem colaborativa do design, que garante mais autonomia e autodesenvolvimento por meio de um processo que estimula o empoderamento. Nota-se, ainda, que esse processo realizado com base na participação se aproxima da concepção de inovação social descrita por Manzini. (RICALDONI; REZENDE, 2020).

O designer pode assumir inúmeros papéis, como: facilitador, ativista, estrategista e promotor cultural. Ao se permitir assumir tais posturas, o design em si poderá ser praticado em sua plenitude, e sua prática pode contribuir para o novo território problemático que vem se manifestando. Para tanto, é necessária uma nova abordagem projetual para enfrentar os problemas que estão se materializando na contemporaneidade, uma vez que estamos em um processo de mudanças constantes e em uma verdadeira revolução. Logo, a intenção é que o design seja uma ferramenta funcional e eficaz para a inclusão e não mais para algo exclusivo e que permita englobar a todos coletivamente como atores e cocriadores. Ao se afirmar que todos somos designers, estamos tratando qualquer sujeito – individual ou coletivo – como ator social, um ser munido de habilidades, com capacidade de pensar, realizar e decidir o momento para agir a fim de melhorar o estado das coisas. Estes atores, assim como os designers são exigidos a redesenhar a si, e a seu modo de funcionamento a fim de se adaptarem diante dessa revolução. (MANZINI, 2017)

Segundo Escobar (2020), o Design Participativo vai além dessa forma de participação domesticada e superficial – herança europeia. E quando se trata de pesquisa participativa, todas devem ser para transformação social, e devem considerar as categorias e experiências dos grupos, acolhendo conhecimentos múltiplos e dimensões qualitativas, emocionais e espirituais – tudo que foi deixado de fora pela ciência.

A intenção é que junto com os atores sociais com os quais trabalhamos, reflitamos e construamos questões dentro da realidade que compartilhamos. Com base nessas conversas, desenvolvemos uma agenda de pesquisa conjunta para que o conhecimento seja relevante para os movimentos ou para os grupos sociais com os quais estamos colaborando, ou seja, desde o início, é compartilhada a possibilidade de, até começarmos a investigar o que investigar. (ESCOBAR, 2020)

Dentro de todo esse processo de participação, é necessário pensar em ferramentas e metodologias para a realização do processo coletivo, de forma que todos sejam autores. Um exemplo disso é a escrita coletiva. Contudo, as metodologias não se desenvolvem da noite para o dia. São produtos de décadas de trabalhos, às vezes, e que dependendo do contexto, uma metodologia comprovada e aplicada, cabe a um espaço específico, mas não cabe a outro, dependendo de cada realidade. Cabe ao designer utilizar-se de ferramentas criativas para obter as melhores soluções integrando o coletivo. O Design Participativo tem por habilidade gerar propostas criativas para minimizar problemas complexos, inclusive de cunho social, envolvendo a população atingida (RICALDONI; REZENDE, 2020, p. 81).

No design contemporâneo, há a necessidade de que o design de serviços seja estratégico e colaborativo. Para tal, é importante adotar uma abordagem social e inovadora, objetivando propor avanços através das abordagens metodológicas a fim de lidar com os desafios sociais de maneira eficaz e benéfica. Esse



processo não pode ser considerado um método, pois não há um roteiro, é uma abordagem em prol da intervenção social e mutável conforme a problemática e contexto social envolvido. O design é um convite aberto a todos nós para nos tornarmos tecelões conscientes e eficazes do tecido da vida. (ESCOBAR, 2020). O Design Participativo faz nascer o *Design Anthropology*, que assim como tal, é uma abordagem baseada na construção de conceitos e posturas acionados por meio da vivência.

4. *Design Anthropology* e as práticas de correspondência

O *Design Anthropology* (DA) é uma abordagem que tem o design como um processo de crescimento, moldando o futuro do mundo em que se vive, em um contexto de relações entre pessoas e coisas, sendo os sujeitos e as coisas participantes do processo, em um movimento de conhecimento em “diálogo” com os materiais (GATT; INGOLD, 2013). Neste contexto, quando o antropólogo britânico Ingold (2012) traz as coisas à vida, explana sobre os fluxos dos materiais, sobre o fato de que uma coisa não se encerra em si pelo fato de biologicamente não ser viva, mas relaciona-se com outros objetos e sujeitos ao seu redor, animais, pessoas e outras coisas.

A partir de histórias, narrativas e diálogos, o DA, busca possibilidades de soluções com foco nos eventos de design, eventos criativos, ou seja, permeados por processos criativos. O processo considera a antropologia e tem como foco a imaginação dos participantes para buscar os resultados. Logo, o objetivo do design no DA é trazer à existência algo que ainda não existe, está no abstrato, por meio de ideias ou algo concreto, por meio de desenhos e protótipos (HALSE, 2013).

Halse (2013) demonstra que o DA convida à uma imersão em pessoas, reflexões e pensamentos e traduz a ‘sinergia’ entre design e antropologia. Seus processos são aplicáveis em projetos, em vivências sociais, em busca de transformação, fundamentado em diálogos construídos entre os sujeitos: pesquisador(es), co-pesquisadores, objeto(s) da pesquisa e conhecimentos. Nessa perspectiva, o alvo desta abordagem pode ser um produto tangível - uma peça do vestuário, um adereço, uma peça de cerâmica - ou intangível - aquele percebido pelos sentidos, como uma encenação teatral, uma composição musical, uma aula, um jogo, uma vivência. E esse produto é o meio utilizado para atingir resultados que possam promover a alteração do *status quo* dos sujeitos envolvidos no processo colaborativo.

Anastassakis (2013) explica, ainda, que o DA implica na possibilidade de um modo novo de fazer design e antropologia, com a finalidade de produzir conhecimentos considerando as questões que fazem parte do cotidiano de todos os participantes. Assim, se todos os participantes vivem e convivem no mundo real, todos vivenciam as situações relacionadas, ainda que em posições diferentes, e têm contribuições a oferecer durante o processo criativo.

Mauss (2007) em seu Ensaio sobre a Dádiva, traz reflexões como o fato de que dar algo é doar parte de si mesmo, e ainda, sobre as relações humanas que envolvem trocas, como que em um contrato, onde quem recebe se sente na obrigação de retribuir. Mauss (2007) foi referenciado por Ingold (2012) quando propôs as correspondências como possibilidades de trocas entre os “eus” sem com isso abdicar das identidades envolvidas.

A correspondência compreende o ouvir o outro, buscando não hierarquizar os saberes dos envolvidos, mas propondo juntos possíveis soluções em prol de transformações por meio de processos criativos (HALSE, 2013). E essas transformações vão desde a escolha dos materiais e objetivos até a definição de quais são as necessidades reais da comunidade.

Neste contexto de trocas, as conexões partem de métodos colaborativos, ideias, jogos, desenhos, protótipos, eventos criativos e geram propostas de construção de futuros, como em uma caminhada ou no caso de uma banda de músicos em que os participantes se movem juntos, compartilhando momentos, em reciprocidade (GATT; INGOLD, 2013). E, deste modo, as correspondências se desenrolam no decorrer das relações, onde os sujeitos e as coisas dialogam no âmbito do processo criativo, ambos afetam e são afetados, e respondem ao outro ciclicamente na busca por possibilidades de criação conforme as peculiaridades de cada projeto.



No processo criativo “o experimento é sempre uma prática situada, porque é na identidade da comunidade, onde sua própria criação surgirá” (BEZERRA; NORONHA, 2021). O pesquisador, neste cenário, não é a pessoa que fará sugestões de hipóteses, mas o que organizará os eventos transformadores em busca do que denomina futuros possíveis. Tais eventos de design, também, denominados de encontros, estimulam o movimento coletivo, as relações entre sujeitos, conhecimentos, ideias, o comportamento corporal das pessoas, suas preferências culturais, competências e habilidades.

O designer reúne-se de forma interdisciplinar com os sujeitos durante as vivências e as projeções realizadas consideram o coletivo e as individualidades em um movimento dialógico, posto que as interações são construídas e os materiais são o meio de envolver os participantes no processo criativo e dinâmico, em movimentos de atenção recíproca. Portanto, “um protocolo fixo e com variáveis pré-concebidas não proporcionam o grau de permeabilidade à participação de todos os envolvidos nas correspondências” (BEZERRA; NORONHA, 2021).

Segundo Ingold (2018), o *DA* compreende a ação do pesquisador/designer em posição de coparticipante sem propor as soluções que considera relevantes baseadas apenas em suas experiências e pontos de vista. A responsabilidade social exige a percepção de que as pessoas dependem uma das outras para mudar a situação atual e criar realidades mais harmônicas (MEDEIROS, 2020, p. 12).

O design permeado por práticas de atencionalidade considera o processo criativo tão importante quanto o produto, intervindo em contextos sociais, produzindo coisas e artefatos sociais considerando a ação prática, não descrevendo situações, mas tecendo as proposições de cada participante em uma malha de conhecimentos (ABREU; NORONHA, 2021). Portanto, é primordial que a sua postura seja baseada no relacionamento, na escuta e enfatize as narrativas dos outros coparticipantes, como núcleo para as construções coletivas.

5. Apresentação dos dados

O papel do designer no mundo real consiste em mediar através de práticas de correspondência as ferramentas e metodologias inseridas no contexto do design social, da inovação, Design Participativo e *Design Anthropology* (DA). Dessa maneira, é possível contribuir de maneira prática, direta e significativa utilizando-se de processos criativos por meio da experimentação inseridas em histórias narrativas e socioculturais.

Ao entrar no âmbito do design social, há uma necessidade de adotar uma responsabilidade social, respaldada em pensamentos estratégicos, focando em iniciativas para fomentar mudanças benéficas à sociedade e ao meio contextualizado. Tais mudanças devem contribuir para a resolução de problemáticas, auxiliando a comunidade, de modo economicamente viável, a fim de oferecer benefícios ambientais e socioculturais através das inovações sociais e tecnológicas.

O Design Participativo, um tema que já possui aderência em outros campos do conhecimento, não só coleta informações como oportuniza o envolvimento, através das relações humanas, adotando uma abordagem onde há uma decisão coletiva e descentralizada. Isso permite que haja uma plena participação nas decisões que afetam a si e ao seu meio, através de uma didática em que o design passa do contexto de ser feito “para” as pessoas ao “com” as pessoas. O *DA*, que se apresenta como uma prática colaborativa, embora, não permita a previsão de determinações pelo pesquisador, também, compreende reflexões e construção coletiva, agregando valor ao diálogo dentro de todos os processos.

O designer, como um facilitador operacional de processos, associa e direciona com criatividade todo o percurso projetual através das experiências dos participantes, inserindo-os na cocriação, produção e uso da materialização de uma ideia. O infográfico da Figura 1 exemplifica de maneira ilustrada, a correlação do seu papel profissional dentro de uma prática social.

Figura 1 - Infográfico correlacional do papel do designer na prática social. Fonte: as autoras, 2022.



Pautado nas questões e emergentes da pesquisas e estudos fim de promover paradigmas no âmbito bibliográfica proposta c autoras, que apresenta o Acadêmico. São eles:

problemáticas
sociedade, diversas
vêm sendo realizados a
reflexão e quebrar

- Termos da pesquisa: “Design Anthropology” e “Design Participativo”;
- Filtro de período: 2017 a 2022;
- Idioma: português;
- Tipo de artigo: qualquer tipo.

A busca baseada nos critérios definidos no protocolo, nos levaram a 33 publicações, relacionadas com os temas. Após essa primeira etapa, deu-se início ao processo de investigação baseado na leitura dos resumos e análise das palavras-chaves dos artigos identificados.

Figura 2 - Nuvem de palavras-chaves. Fonte: as autoras, 2022.



Mediante a identificação do material, realizamos a elaboração de uma nuvem de palavras de acordo com as palavras-chaves definidas em cada artigo. Logo, foi possível observar que as palavras mais citadas



foram: Design Participativo, Correspondência, *Design Anthropology*, Sustentabilidade, Ferramentas, Autonomia, Etnografia, Antropologia e *Codesign*, conforme mostra a Figura 2.

6. Considerações Finais

O mapeamento permitiu destacar que pesquisas que utilizam um viés do Design Participativo e *Design Anthropology* ainda não tem tanta significância, quantitativamente falando, entre as publicações em Design. Esse relacionamento parece um tanto incipiente, e nos leva a questionar que fatores implicam diretamente sobre tal situação. Talvez a complexidade quanto às abordagens, ou ainda, a falta de sensibilidade do grupo de autores frente ao tratamento de situações inerentes à nossa sociedade contemporânea, possam trazer respostas para tal questionamento.

Referências bibliográficas

- 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.
- ARRUDA, de Amilton J. V. (org.). **Design & Complexidade**. [livro eletrônico]. São Paulo: Blücher, 2017.
- _____. **Design e inovação social**. [livro eletrônico]. São Paulo: Blücher, 2017.
- BARTELMÉBS, Roberta Chiesa. Resenhando as estruturas das revoluções científicas de Thomas Kuhn. **Revista Ensaio**. v. 14, n. 03, p. 351-358, set./dez. 2012.
- BONSIEPE, Gui. **Design, cultura e sociedade**. São Paulo: Blucher, 2011.
- ESCOBAR, Arturo. **Contra o terricídio**. In: Participatory Design Conference, 2020, Colômbia. Tema: participações “outras”. Tradução Maria Cristina Ibarra Hernandez. Disponível em: <https://www.n-ledicoes.org/textos/190> . Acesso em: 06 maio de 2022.
- FRIEDMAN, Ken. Construção de teoria na pesquisa de design: critérios, abordagens e métodos. **Arcos Design**. Rio de Janeiro, v. 9 n. 2, dezembro 2016, pp. 31-64.
- GATT, C; INGOLD, T. From Description to Correspondence: Anthropology in Real Time. In: GUNN, W; OTTO, T; SMITH, R. C. (Ed.). **Design Anthropology**: teory and practice. London, New York: Bloomsbury, 2013.
- HALSE, Joachim. Ethnografies of the possible. In: GUNN, Wendy; OTTO, Ton; SMITH, Rachel Charlotte (eds). **Design Anthropology**: theory and practice. London, New York: Bloomsbury, 2013.
- INGOLD, T. Trazendo as coisas de volta à vida: emaranhados criativos num mundo de materiais. In: **Horizontes Antropológicos**, Porto Alegre, ano 18, n. 37, p. 25-44, jan./jun. 2012.
- _____. **Anthropology and/as Education**. London: Routledge, 2018, 94p.
- MANZINI, Enzo. **Design**: quando todos fazem design. Tradução Luzia Araújo – São Leopoldo, RS: Ed. UNISINOS, 2017. 254p.
- MAUSS, M. **Sociologia e antropologia**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- MEDEIROS, Caroline de Cerqueira; MAASS, Marisa Cobbe. Responsabilidade social e educacional em design: autonomia frente à complexidade dos fenômenos humanos na contemporaneidade. **Ensino do design**, DATJournal, v.5 n. 2, 2020.
- MERONI, A. Strategic design: where are we now? Reflection around the foundations of a recent discipline. **Strategic Design Research Journal**, v. 1, n. 1, p. 31-38, 2008. Disponível em: http://www.unisinos.br/_diversos/revistas/design/pdf/57.pdf. Acesso em: 18 jun. 2022.



NORONHA, Raquel; ABREU, Marcela. Conter e contar: autonomia e autopoiesis entre mulheres, materiais e narrativas por meio do Design Anthropology. **Pensamentos em Design**, Revista Online, Belo Horizonte, v. 1, n. 1, 2021.

NORONHA, Raquel; BEZERRA, P. P. B. Experimentos no campo do Design - reflexões sobre a linha de pesquisa Design: materiais, processos e tecnologias do Programa de Pós-Graduação em Design da UFPA. **DAT Journal**, v. 6, n. 3. 2021.

PONTE, Raquel; MARTINS, Marcos; NIEMEYER, Lucy. Design Anthropology e o processo de design: experiência e cocriação no projeto, produção e uso. **Arcos Design**. Rio de Janeiro: PPDESDI - UERJ. v. 8, n. 1, jun. 2014. p. 20-35. Disponível em: <http://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign>

RICALDONI, Thaís F.; REZENDE, Edson J. C. Design para transformação social: elaboração de um negócio social no sistema prisional. **Design & Tecnologia**, v. 10, n. 20, p. 81-94, 2020.

SANDERS, E. B.; STAPPERS, P. J. **Co-creation and the new landscapes of design**. CoDesign, v. 4, 2008. Disponível em: <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/15710880701875068#.UhEZ3NJ> JWYSo. Acesso em: 18 jun. 2022.