

## **DESIGN ANTROPOLOGIA PARA CONSTRUIR COLETIVAMENTE CONCEITOS DE QUALIDADE DE VIDA COM ARTESÃS**

Palavras-chave: Design Antropologia, Participação, Qualidade de vida, Artesanato.

**SILVA, Gabriela Carvalho da;** Mestranda; UFPE; Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal de Pernambuco (PPG DESIGN-UFPE) Recife, Pernambuco, Brasil; [gabriela.carvalho@ufpe.br](mailto:gabriela.carvalho@ufpe.br);

**IBARRA, María Cristina;** Doutora; UFPE; Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal de Pernambuco (PPG DESIGN-UFPE) Recife, Pernambuco, Brasil; [cristina.ibarra@ufpe.br](mailto:cristina.ibarra@ufpe.br).

O presente resumo trata da abordagem metodológica construída durante a pesquisa de mestrado intitulada “Design Antropologia e Artesanato: Estratégias Participativas para melhorar a qualidade de vida de artesãs”. Partindo de conceitos do Design Antropologia (DA) e do Design Participativo (DP), propõe-se um processo metodológico de pesquisa em design, orientado pela correspondência e a participação observadora (Ingold, 2016), com o objetivo de compreender coletivamente problemas e estratégias relacionadas à qualidade de vida de artesãs autônomas. Para tanto, pretende-se mapear suas rotinas e métodos de trabalho através de entrevistas; refletir sobre como a abordagem de DA pode contribuir para uma pesquisa mais participativa e menos objetificadora e desenvolver uma oficina colaborativa utilizando ferramentas do DP para envolver as artesãs na construção de estratégias de melhorias.

A partir do conceito de Bem Viver de Alberto Acosta (2016), propõe-se que as artesãs participantes possam identificar e construir, de forma situada e crítica, seus próprios conceitos de qualidade de vida. O Bem Viver, enquanto perspectiva contra-hegemônica, propõe uma visão de desenvolvimento desvinculada dos parâmetros produtivistas capitalistas, priorizando relações de reciprocidade, equilíbrio com o meio ambiente e centralidade da vida comunitária. Este movimento contribui para a resignificação de práticas cotidianas e produtivas, valorizando o tempo do corpo, as redes de apoio e o cuidado consigo. Assim, ao ancorar a pesquisa no Bem Viver, pretende-se estimular a autonomia das artesãs na definição de parâmetros de bem-estar que dialoguem com suas realidades locais e subjetividades.

# V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

Segundo Wendy Gunn, Ton Otto e Rachel Charlotte Smith (2013), Design Antropologia (DA) é um campo emergente, com práticas diversas conforme o posicionamento metodológico, buscando conectar passado, presente e futuro por meio do cotidiano das pessoas. O DA acompanha situações dinâmicas, focando em como as pessoas percebem e transformam seus ambientes. Propõe que teoria e prática estejam entrelaçadas, valorizando a ação no campo em vez de apenas descrever a realidade. Para isso ocorrer, é necessário estar em correspondência.

A ideia de correspondência é explorada por Gatt e Ingold (2013) como uma forma de relacionamento, baseada na experiência compartilhada do tempo e do movimento. Para Noronha (2023), “corresponder” é estar em relação com os participantes da pesquisa. Isso implica um envolvimento ativo com as pessoas, em vez de simplesmente extrair informações delas: “Na prática, implica relacionar-se. Afetar e ser afetado e seguir temporariamente juntos. O tempo é outra questão fundamental que notamos ao longo dos relatos de percursos de pesquisas” (Noronha, 2023, p. 19).

Gatt e Ingold (2013) propõem, portanto, um tipo de DA que busca corresponder às vidas que ele acompanha, em vez de descrevê-las. Para tanto, torna-se importante que o(a) pesquisador(a) adote um método, uma postura, que Ingold (2016) chama de participação observadora, sendo definida como “[...] se manter atento ao que estão fazendo ou dizendo [...] ficar à sua disposição, não importa o que isso implique e para onde o leve” (Ingold, 2016, p. 408). Essa postura também prevê que o(a) próprio(a) pesquisador(a) seja educado(a), submetendo-se a um processo de transformação.

A ideia de que o design possa planejar totalmente o futuro, é criticada por Gatt e Ingold (2013). Afinal, o futuro está em constante mudança. Essa tentativa de controle reflete a crença no real, abordada por Arturo Escobar (2016). Segundo ele, essa visão objetificadora de que existe apenas uma realidade está na base predominante da prática do design, e precisa ser equilibrada com uma “concepção ontológica não dualista” (Escobar, 2016, p. 104). No ponto de vista metodológico, essa concepção não dualista seria não separar pesquisador(a) e objeto de pesquisa ou problema e solução. Gatt e Ingold (2013) defendem que o design poderia ser algo fluido e contínuo que, em vez de

# V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

soluções estáticas, cria ambientes onde o viver pode continuar acontecendo. Ibarra (2021) complementa, afirmando que o processo de design é orgânico e imprevisível, construído em diálogo com o ambiente e as relações. Seguir métodos rígidos seria impor algo externo ao fluxo natural das coisas, tornando o processo violento.

Durante a pesquisa, surgiu a dúvida sobre como definir a metodologia, já que o processo até então se baseava na observação participante, sem uma estrutura metodológica rígida. A partir disso, iniciaram-se reflexões sobre os conceitos de “método”, “metodologia” e “abordagem metodológica”, apoiadas por contribuições de Ingold (2025), que diferencia método e metodologia: método seria um caminho que se percorre na pesquisa, um movimento vivo e relacional com o campo; já a metodologia transforma o método em regras fixas, muitas vezes distanciando o pesquisador da experiência afetiva com o campo. Para ele, a ênfase na metodologia pode limitar a criatividade e a abertura do processo de pesquisa. Assim, a observação participante é vista como método — uma forma de corresponder aos outros e de aprender em conjunto —, e não como metodologia. Ingold (2025) propõe ainda o conceito de “intravenção”, que inverte a lógica tradicional de intervenção: ao invés de o(a) pesquisador(a) transformar o campo, é o (trabalho de) campo que transforma o(a) pesquisador(a) e sua disciplina. “Quando se trata de design, [...] deveríamos tratá-lo como observação participante — talvez até como uma alternativa à observação participante — como um método, mas não uma metodologia.” (Ingold, 2025, grifo meu, tradução minha). Ou seja, Ingold também propõe que o design seja entendido como método — uma prática experimental e relacional, semelhante à observação participante, que avança com base na experiência e na escuta. Assim, o DA é pensado como uma antropologia *por meio do* design: um modo de pesquisa que se transforma junto ao campo e que utiliza ferramentas do design para criar conhecimento de forma coletiva e situada.

Para o trabalho de campo, tem sido imprescindível o conceito de DP, que pode ser definido como “um processo de investigar, entender, refletir, estabelecer, desenvolver e apoiar o aprendizado mútuo entre múltiplos participantes em uma ‘reflexão-em-ação’ coletiva” (Robertson; Simonsen, 2013, p. 3). Surgido na Europa nos anos 1970 e 1980, o

# V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

DP veio como resposta à informatização do trabalho, criticando modelos tradicionais baseados em regras fixas que ignoravam a dimensão social e imprevisível do cotidiano. “O design é, fundamentalmente, sobre projetar futuros para pessoas reais” (Robertson e Simonsen, 2013, p.5), logo, ao projetar ferramentas, estamos também projetando “maneiras de ser”. Os autores explicam que o DP é fundamentado na ideia de que os “usuários” são especialistas em seus próprios domínios, defendendo a “participação genuína” deles no processo de design. Esse processo se baseia no aprendizado mútuo: designers compartilham conhecimentos técnicos, enquanto os chamados usuários contribuem com seu saber prático. Assim, o design se constrói por meio da troca contínua de conhecimentos entre todos os envolvidos.

Na minha experiência de estágio de docência com minha orientadora, María Cristina Ibarra, na disciplina de Design Participativo, em 2024.1, pude observar como esse tipo de pesquisa está sendo construída no CUIDA (Coletivo de Iniciativas em Design e Antropologia do Departamento de Design) na UFPE. Notei que o DP está intimamente ligado com a experiência, se tornando um design voltado para o cuidado. Pois, para proporcionar uma experiência transformadora para o outro, é preciso empatia, reflexão sobre o que é importante para esse outro e quais podem ser suas limitações no processo. O DP é focado em planejar a melhor experiência possível para que os participantes se reconheçam como agentes ativos. Busca-se evocar memórias e ideias, incentivando debates com o potencial de reflexão coletiva sobre diferentes possibilidades de lidar com os problemas em questão.

A pesquisa de campo tem sido realizada na Região Metropolitana do Recife, de forma presencial e remota. Me propus a conduzir entrevistas, organizar uma oficina e colaborar com as artesãs, que, por sua vez, poderão compartilhar suas experiências e cocriar estratégias de forma coletiva. Em um primeiro momento, conduzi entrevistas com algumas artesãs, para poder mapear suas rotinas e planejar a oficinas participativas. Serão realizados formulários online e a pesquisa seguirá com uma oficina baseada em ferramentas do DP, estimulando o diálogo sobre os desafios enfrentados no cotidiano. A oficina está sendo planejada usando a “Oficina do Futuro” como referência (Ibarra,

# V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

Montuori, 2025). Trata-se de uma técnica colaborativa criada nos anos 1970, dividida em três fases: crítica, fantasia e implementação. Os participantes começam identificando problemas, depois imaginam soluções ideais sem limitações e, finalmente, avaliam a viabilidade dessas ideias, desenvolvendo planos concretos. Essa abordagem foi escolhida devido ao seu potencial analítico e de planejamento e sua relação com os conceitos de DA — por conectar passado, presente e futuro através do cotidiano das artesãs — além de ser capaz de contribuir com ideias para enfrentar os desafios relacionados à qualidade de vida delas.

A pesquisa propõe narrar, de forma colaborativa, histórias do cotidiano, valorizando o artesanato e as mulheres que o constroem. Ao integrar teoria e prática por meio dos princípios do DA e DP, reconhece-se que o conhecimento emerge do encontro, da escuta atenta e da construção conjunta, priorizando o diálogo em vez de respostas prontas. Assim, a incerteza sobre os resultados deixa de ser um obstáculo e se torna parte essencial de um processo vivo de pesquisa.

# V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

## REFERÊNCIAS

- ESCOBAR, Arturo. **Autonomía y diseño : La realización de lo comunal** / Arturo Escobar.-- Popayán : Universidad del Cauca. Sello Editorial, 2016
- GUNN, Wendy; OTTO, Ton; SMITH, Rachel Charlotte (Org.). **Design anthropology: theory and practice**. 1ª ed. Londres: Bloomsbury Academic, 2013.
- IBARRA, María Cristina. **Design como correspondência: antropologia e participação na cidade** / María Cristina Ibarra. – Recife : Ed. UFPE, 2021. [recurso eletrônico] Disponível em: <<https://editora.ufpe.br/books/catalog/book/729>>. Acesso em: 22 jan. 2025.
- IBARRA, María Cristina; MONTUORI, Bruna. **Co-criação em ação: 30 técnicas e ferramentas para ativar a participação**. [Material pedagógico]. Recife: Autoria própria, 2025.
- INGOLD, Tim. **Chega de etnografia! A educação da atenção como propósito da antropologia**. Educação, Porto Alegre, v. 39, n. 3, p. 404-411, set.-dez. 2016. DOI: 10.15448/1981-2582.2016.3.21690.
- INGOLD, Tim. **Trazendo as coisas de volta à vida: emaranhados criativos num mundo de materiais**. Horizontes Antropológicos, Porto Alegre, v. 18, n. 37, p. 25-44, jan./jun. 2012.
- INGOLD, Timothy. Fwd: **Question About Methodology in Design Anthropology** [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <[cristina.ibarra@ufpe.br](mailto:cristina.ibarra@ufpe.br)> 29 jan. 2025.
- LAPLANTE, Julie; GANDSMAN, Ari; SCOBIE, Willow (ed.). **Search After Method: Sensing, Moving, and Imagining in Anthropological Fieldwork**. Prefácio de Tim Ingold. Pós-fácio de David Jaclin. New York: Berghahn Books, 2020. 278 p. ISBN 978-1-78920-883-2. Disponível em: <https://doi.org/10.3167/9781789208832> . Acesso em: [6 mar. 2025].
- LE GUIN, Ursula K. **Teoria da bolsa**. 2021. [recurso eletrônico]. Disponível em: <<https://www.andredeak.com.br/wp-content/uploads/tainacan-items/77/99/le-guin-ursula-k-teoria-bolsa-da-ficcao-the-carrier-bag-theory-of-fiction.pdf>>. Acesso em: 22 jan. 2025.
- NORONHA, Raquel Gomes. Introdução: caminhos para designs outros. In: NORONHA, Raquel Gomes (org.). **Correspondências como prática de design: construindo caminhos no NIDA**. São Luís: EDUFMA, 2023. p. 15-31.
- PARTICIPEDIA. Future Workshop. **Participedia**, [s.d.]. Disponível em: <https://participedia.net/method/2755>. Acesso em: 5 set. 2024.
- SIMONSEN, Jesper; ROBERTSON, Toni (Org.). **Routledge International Handbook of Participatory Design**. 1. ed. New York: Routledge, 2013.