

Imaginar, materializar e jogar: correspondências entre o design e a antropologia e a prática projetual em jogos mediativos

Raquel Noronha¹

RESUMO

O estudo trata da prática e teoria do Design Anthropology e as correspondências entre os campos que o constituem. Muito já se pesquisou sobre a aplicação da etnografia em projetos de design, e como isso afeta de forma positiva os resultados dos projetos desenvolvidos. A antropologia, por sua vez, tradicionalmente “prática” pela realização do campo etnográfico e mais teórica na sistematização e na construção da “escrita”, é desafiada a tornar-se mais engajada, no sentido de ser mais propositiva, trazendo resultados práticos. Refletindo sobre esta proposta de trazer a prática projetual para dentro do campo antropológico, trato de experiências realizadas no NIDA - Núcleo de pesquisas em Imagem, Design e Antropologia (UFMA), nas quais construímos jogos, que materializam as questões etnográficas pesquisadas e proporcionam o diálogo entre os atores sociais envolvidos nas questões. O caso que apresentarei envolve uma comunidade de artesãos de São José de Ribamar (MA), consultores do SEBRAE-MA e pesquisadores da UFMA que pretendem propor um projeto de inovação ao grupo.

Os jogos (design games) vêm sendo uma ferramenta importante na tangibilização de problemas de pesquisa e possibilitam, por meio de sua materialidade, a visualização e projeção de perspectivas de futuros.

Palavras-chave: Design Anthropology; materialidade; imaginação; jogos.

ABSTRACT

The study deals with the theory and practice of Design Anthropology and the correspondences between the fields that constitute it. Much has been researched on the application of ethnography in design projects, and how it affects positively the results of the developed projects. The anthropology, in turn traditionally "practice" in the field and the theoretical systematization and construction of the "writing" ethnographic is challenged to becoming engaged, to be more purposeful, bringing practical results.

Reflecting on this proposal to bring design practices into the anthropological field, tract of experiments on NIDA - Research Center for Image, Design and Anthropology (UFMA), in which we build games that embody the researched ethnographic issues and provide dialogue between the actors involved in the issues. The case involves a craftswomen community in San José de Ribamar (MA), SEBRAE-MA consultants and UFMA's designers and researchers wishing to propose an innovation project to the group.

A game has been an important tool in tangibilization of research problems and enable, through its materiality, viewing and projection of future prospects.

Key-words: Design Anthropology; materiality; imagination; games.

¹Designer (ESDI-UERJ/2001), mestre e doutora (PPCIS-UERJ/2015) em Ciências Sociais. É professora adjunta da Universidade Federal do Maranhão. Líder do NIDA – Núcleo de pesquisas em imagem, design e antropologia.

Introdução

O presente estudo analisa como a capacidade projetual – habilidade humana – vem sendo acionada no campo da antropologia, com o intuito de tangibilizar os resultados teóricos provenientes de uma prática – a etnografia. No livro *Designs for an anthropology of the contemporary*, Paul Rabinow e George Marcus (2008) aludem à importância de um espaço de problematização no qual os estudantes de antropologia possam reelaborar as informações e dados obtidos sobre seus tópicos de pesquisa antes de se lançarem à pesquisa de campo. Este lugar é o *estúdio de design*.

Para os autores, acompanhados dos debatedores e entrevistadores que integram o livro – James Fabion e Tobias Rees – o *estúdio de design* é uma metáfora de um espaço no qual se projeta a futura etnografia, um lugar de ensaio, nas palavras dos autores, “lugar de antropologizar” toda a informação que eles constituíram antes de realmente iniciarem o campo.

A ideia de um *estúdio de design* é aludida pela potencial capacidade de imaginarem-se futuros e de projetá-los, a partir de ferramentas de criatividade. Assim, a ideia de projeto/projetar traz à tona a discussão sobre a materialidade e os materiais que compõem o mundo em que vivemos. No campo do design, a questão-chave dos estudos contemporâneos é a problematização dos processos de cocriação, design participativo e metadesign, no qual todos os *stakeholders* – os atores sociais implicados em determinada questão – são, ou deveriam ser, coautores das estratégias empreendidas para se construir a solução projetual.

O estúdio de design é concebido, portanto, como este lugar de negociações, de trazer o *cultural*, como Rabinow sugere, para o centro das discussões. O termo *design*, que nesta concepção está associado à ideia de projeto, significa, para os autores, a pesquisa de campo de longa duração, o esforço de se pensar a pesquisa como um projeto, de ser sensível às singularidades do campo, a arte de não se deixar levar por resultados pré-estabelecidos ou por teorias *a priori* e por regras tácitas que dizem o que o campo é ou com o que se parece uma monografia pronta. Para os autores, “the term design expresses the primacy of inquiry and data over theory, which all four of us affirm as an essential feature of anthropological knowledge production (Rabinow et al, 2008, p. 116).

É sobre esta legitimação da *práxis* e da materialidade na construção do conheci-

mento, portanto, que nos debruçamos neste artigo; sobre as correspondências entre o design e a antropologia, que resultam em um campo do saber que busca a construção e a reflexão sobre suas práticas epistemológicas e metodológicas, que é o Design Anthropology (DA).

Nosso percurso aborda os conceitos e categorias que servem de base para esta construção de um conhecimento híbrido – a prática projetual, imaginação e a materialidade² – que servem de linhas mestras para a reflexão sobre o estudo de caso que apresentamos, a construção de um jogo e a possibilidade de tangibilizar conflitos e possibilidades de futuros entre um grupo de designer, consultores do SEBRAE e um grupo de produção de artesanato da cidade de São José de Ribamar, no Maranhão.

Design Anthropology e a prática projetual

No manifesto publicado por Halse et al (2010), observa-se um histórico da construção do campo do DA – considerado por eles como um espaço interdisciplinar, desde que “o social” e “o cultural” tomaram parte no âmbito do design. Na década de 1970, o design centrado no usuário, abordagem que prioriza a concepção de projetos – artefatos e imagens – que sejam significativos para aqueles a quem são destinados, inaugura a necessidade de se entender estes atores sociais para quem se está projetando.

Rafael Cardoso, historiador do design, em uma frase assertiva, diz que “o design nasceu com o firme propósito de pôr ordem na bagunça do mundo industrial” (CARDOSO, 2012, p.15) e que a atividade projetual, antes escondida nas oficinas, emergiu nos campos de debates políticos, econômicos e culturais.

O autor alude ao clássico livro *Design for the Real World*, de Victor Papanek, de 1971, no qual o designer norte-americano convocava os designers a saírem dos seus escritórios com ar-condicionado e olharem à sua volta, para projetarem soluções para o mundo real. Criticava a falta de “valores humanos” na ideologia de projeto herdada pela Bauhaus, onde a forma seguia a função. Desde a década de 1970, o projetar direciona-se

² Agradeço à Prof. Ms. Luciana Caracas que convidou o NIDA para mediar o processo de aproximação com a Associação de Artesãos de São José de Ribamar e à sua orientanda, Larissa Gomes, por compartilhar suas entrevistas e análises de um convívio mais aprofundado com as artesãs. Também agradeço às orientandas Nayara Chaves, Raiama Portela (PPGDG-UFMA), Ana Áurea Medeiros, Ilmarana Ribeiro e Railde Paula (Graduação em Design-UFMA) pela colaboração e discussão dos textos aqui abordados e na pesquisa que embasou a construção do jogo e análise dos resultados.

para outro paradigma e pressupõe, entre as várias propostas metodológicas e ideológicas em voga – user-centered-design, emotional design, processos de cocriação, HCI, participatory design – a maior participação dos usuários/público nos projetos, no seu desenvolvimento. Os valores humanos aludidos por Papanek, hoje, são extremamente valorizados. O designer vai ao campo para entender as condições culturais, econômicas e sociais antes de projetar. Dedicar-se a entender as condições de uso do artefato que será projetado, e ainda, pode avaliar a conveniência de sua inserção em determinado contexto.

O paradigma funcionalista é então paulatinamente deixado para trás e as questões como a sustentabilidade, o design de serviços, o design de interação surgem como esta ponte entre o design – que tardiamente inicia sua saída do gabinete – e “o social”, como analisa Halse (HALSE et al, 2010, p.13).

Esta instância – o social – ainda vista como algo estranho e ao mesmo tempo desafiador, estabelece a relação que aproxima o design das ciências sociais. A partir da década de 1980, observa-se a aproximação do design e da antropologia, inicialmente com o empréstimo das ferramentas metodológicas da última ao primeiro, em uma busca pelo estranhamento do que seria este “o social”. Este processo de amadurecimento do design, no bojo desta aproximação com as ciências sociais, também é analisado por Rabinow et al (2008), quando constroem sua crítica à etnografia na contemporaneidade. Argumentam os autores que a busca pelo cultural deve tomar o lugar da busca pela cultura, que aprisiona os sujeitos às territorialidades e formas de vida – criando-se buracos entre “as culturas” – e que, ao se considerar o cultural, a importância anteriormente atribuída a elementos localizados no tempo e no espaço são transferidas às relações estabelecidas. Este seria, então, o percurso desejado para se pensar a etnografia nos dias de hoje, como um projeto.

E qual o panorama da atividade projetual na contemporaneidade? Pensar um processo de design, hoje, implica assumir a participação e o compartilhamento da atividade projetual. Os processos de inovação social são promovidos não mais apenas pelos grandes centros de tecnologia, como acontecia até o início deste século, mas, como observa John Thackara (2008), crítico do design, está profundamente associada às mudanças conduzidas e empreendidas pelas pessoas que necessitam de soluções para suas próprias vidas. Assim, na visão de Halse,

forget about sending anthropologists to the field to collect data. And forget about stand-alone ideas and individual inventors. Innovation can emerge when

we create new connections in the networks of people and things and support the ongoing performance of a new everyday” (HALSE et al, 2010, p.15).

Ezio Manzini traz ao debate a coexistência de níveis de participação na atividade projetual e caracteriza a atividade projetual dos cidadãos leigos como *design difuso*. Em seu recente livro *Design, wheneverbody designs* (2015), o autor aprofunda a discussão sobre a condução dos processos de inovação *bottom-up* e afirma que os cidadãos, no mundo complexo em que vivemos, assumem a atividade projetual como um meio de se posicionarem perante os desafios de suas existências. Afirma que “every human talent may involve into a skill and sometimes into a discipline (meaning a culture, tools, and professional practice): everybody can run, but not everybody takes part in the marathon and few become professional athletes” (MANZINI, 2015, p.37). Com este posicionamento, o autor nos convida a pensarmos em diversos níveis de atuação na prática projetual, assim como nos incita a reflexão sobre o compartilhamento da prática etnográfica, para além das fronteiras acadêmicas dos campos de saber.

A contribuição metodológica aportada pela antropologia ao design consistiu, nas décadas de 1970 e 1980, em uma instrumentalização da etnografia, no sentido de trazer a pesquisa de campo como ferramenta na etapa de pesquisa de projetos de design que, a partir de então, dedicava-se a entender o universo cognitivo, fisiológico e cultural dos seus *nativos*. O resultado do projeto – a imagem, o produto ou o serviço – são, supostamente, frutos dessa aproximação com o ambiente e com os seres humanos a quem se destinam os *produtos*. Pode-se dizer que representam aquele contexto. Em sua *materialidade*, (INGOLD, 2011), refletem as escolhas compartilhadas (em diversos graus) entre o designer e o público de interesse do projeto.

Na coletânea *Design Anthropology*, organizada por Wendy Gunn, Ton Otto e Rachel Charlotte Smith, em seu capítulo introdutório, assinado pelos dois últimos, o DA é apresentado, em bases históricas, teóricas e metodológicas, como um “estilo distinto de saber”. Os autores refletem sobre a contribuição recíproca entre o design e a antropologia e caracterizam três movimentos que descrevem bem a relação entre os campos. O primeiro, cujas dinâmicas descrevi brevemente, caracteriza-se pela instrumentalização da etnografia como prática de pesquisa em projetos de design; nesse caso, teríamos uma preponderância do DESIGN sobre a antropologia, nos levando a um “Da”; o segundo, que re-

presenta a busca da ANTROPOLOGIA pelos recursos de materialização e pelas ferramentas de design que possibilitem uma tangibilização de futuros possíveis e a imaginação de possibilidades de ação, gera outra relação entre os campos, estabelecida pela sigla “dA”.

A terceira margem do rio, o campo híbrido por excelência, não elimina nenhuma das duas relações descritas acima, que a partir do olhar dos autores citados, são estágios bem-sucedidos que ao se complementarem geram essa terceira possibilidade. O que o “DA” realmente propõe é que uma aproximação efetiva dos cotidianos de pesquisa e ação dos dois campos, uma superação de fronteiras acadêmicas como ressalta Halse (HALSE et al, 2010, p. 14), que nos convida ao exercício de imaginar futuros possíveis, no artigo *Ethnographies of the possible*, também publicado em Gunn, Otto e Smith (2008). Para o autor, a contribuição do DA não está somente em considerar o estúdio de design por sua forma e pela possibilidade de gerar a materialização dos resultados de uma etnografia em um projeto, mas em considerar o seu próprio substrato – a imaginação.

O autor nos propõe que as barreiras temporais sejam superadas – para além de uma referência ao passado e uma investigação sobre o presente – e que a imaginação e a materialização de possibilidades de futuros sejam o objeto de pesquisa e ação do DA. Argumenta ainda que a etnografia raramente é projetual e que, em concordância com Rabinow et al (2008), recorre à ideia de design para se pensar a etnografia como um projeto em realização, lançando mão de ferramentas concretas que possibilitam a prototipação destes futuros. A possibilidade de coprojetar estes futuros e as propostas que emergem de um evento de design – que neste artigo assumimos como caso de estudo a elaboração do jogo e a sua ação, o jogar – que traz para a discussão a situação em que a materialidade e a tangibilização de algo abstrato, como os anseios, as representações e os desejos dos atores sociais envolvidos em determinada questão são o material para a sua elaboração.

Jogar

Definir o que é um jogo pode ser desafiador no que se refere às particularidades e aos pontos de vista envolvidos na questão. O jogo é atrelado a uma forma de arte ou cultura, no qual os tomadores de decisão buscam um objetivo através da manipulação das fichas do jogo (BRANDT et al, 2008, p. 53). Para Salen e Zimmerman (2012, p.95) “um

jogo é um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que manifesta um resultado quantificável”. Um jogo formal contém narrativa e sequencialidade; um início e um fim demarcados de maneira explícita ou sutil, de acordo com o caráter lúdico e o contexto em que o jogo está inserido.

O jogo não é somente feito de regras; é, sobretudo, feito para que o jogador adquira uma experiência do jogar dentro de um determinado contexto. Um dos grandes desafios do designer de jogos, quiçá o maior, é proporcionar um alto nível de envolvimento (imersão) do jogador no ambiente artificialmente construído, através da ludicidade. Segundo o psicólogo J. Barnard Gilmore em *Child’s Play* (GILMORE, 1971, apud SALEN e ZIMMERMAN, 2012, p.24), a interação lúdica se refere às atividades que são acompanhadas por um estado comparativo de prazer, euforia, poder e sentimento de auto iniciativa.

Uma referência clássica que se faz ao jogo e ao seu caráter envolvente é o estudo *Um jogo absorvente: notas sobre a briga de galos balinesa*, de Clifford Geertz, escrito a partir de uma etnografia do autor em uma aldeia balinesa, da década de 1950. Geertz (1989) observa como a briga de galos é metáfora da sociedade balinesa e como os próprios galos são a representação dos homens e da masculinidade em Bali, além de ser a briga, a imagem dos conflitos sociais observados pelo antropólogo. A partir do termo *melodrama* – referente à narrativa psicológica daquela ação, e também ao mundo teatral – as apostas, os símbolos presentes na rinha, a “personalidade dos galos”, tudo se converte em reflexão e interpretação sobre aquela sociedade.

O jogo profundo e absorvente, como Geertz caracteriza a briga de galo, é caracterizado por Benthán (BENTHAN, 1931 apud GEERTZ, 1989, p. 198) como tão mais absorvente e profundo, quanto maior for a aposta central. Isto não significa que o ganho financeiro com a aposta seja o mais importante; o que importa para absorver a atenção dos participantes no jogo é o empenho psicológico; o que deixa o jogo interessante, nas palavras de Geertz, “é o que nos leva para fora do reino das preocupações formais, para reinos mais amplamente sociológicos e sociopsicológicos, e a uma ideia menos puramente econômica do que significa *profundidade* no jogo.” (GEERTZ, 1989, p.198).

Estar “fora do reino das preocupações formais”, portanto, é uma importante característica a considerar na elaboração de um jogo envolvente. Prender a atenção das pessoas

é uma preocupação de Brandt et al (2008), quando se elabora um jogo sobre uma questão polêmica que envolve a todos os jogadores. Para os autores, o objetivo de um *jogo* é dar voz aos usuários; desenvolver representações de design compartilhadas entre usuários e designers; e transcender as fronteiras do cotidiano para gerar criatividade e inovação. Referenciam-se em Huizinga (HUIZINGA, 1949 apud BRANDT et al, 2008, p. 54) e no seu conceito de *Homo ludens* para justificar a prática de jogos como mediadora de situações conflituosas em projetos de design. A ludicidade é caracterizada pelo seu poder criativo na modelagem da cultura.

A essência do jogar, portanto, está na intensidade do jogo e na absorção do jogador; na imersão que acontece pelo aceite das regras e pela participação voluntária; e o estar momentaneamente fora da vida ordinária, por meio do jogo, “que não é a sério”, (BRANDT et al, 2008, p.55) dentro de um tempo-espaço definido.

Imaginar

A perspectiva de usos de jogos como mediadores e tangibilizadores de demandas sociais em situação de negociação, como o caso que apresentaremos, tem como principal ponto de interesse a possibilidade de acionar a capacidade de imaginação dos interlocutores. Imaginação, nos diz Ingold,

não é apenas uma capacidade de pintar em nossas mentes imagens de outros mundos e também as do mundo que conhecemos, mas é fundamentalmente, uma forma de viver criativamente em um mundo que é em si mesmo crescente, sempre em formação. (INGOLD, 2012b, p.7, tradução nossa)

Viver criativamente é, portanto, a chave para desencadear o processo de imaginação. A criatividade, argumenta o autor, veio sendo paulatinamente deixada de lado, em um mundo em que a construção dos saberes se baseia na autoridade do conhecimento científico.

A tentativa de dar voz aos atores envolvidos na situação de jogo se baseia na possibilidade de que cada implicado assuma o “papel” do outro. Quando ocorre esse deslocamento – trazendo para o jogo a dicotomia do estranhamento e da familiarização –, acontece o fenômeno descrito por Ingold, que afirma que perceber e imaginar são polos opostos, e que as paisagens por nós construídas mentalmente, são, antes de mais nada, uma forma de reforçarmos as nossas realidades: no mundo real, para além da percepção,

há algo a ser descoberto, ele afirma.

O convite à criatividade, ao poder criativo da imaginação, é validado pela possibilidade de gerar novas hipóteses para além do mundo vivido e percebido, com a criação de novos mundos, para além da verdade aceita. O processo de familiarização com o diferente e o estranhamento ao conhecido, com a inversão de papéis, é uma das molas que impulsionam o processo de imaginação em uma rodada de jogo.

As metáforas teatrais, como a construção de cenários, a perspectiva do ponto de vista de bonecos nestes cenários, com a criação de personas e situações hipotéticas, relacionadas ao tema da situação de conflito, levam a possibilidade de deslocamento dos pontos de vista. Ervin Goffman (2011) oferece-nos a reflexão sobre a representação de papéis na vida cotidiana e afirma que, necessariamente, representamos um papel de quem somos perante o outro; e que esta representação varia de acordo com a plateia para quem nos apresentamos.

O uso das metáforas teatrais propostas por Goffman são amplamente utilizadas na literatura sobre jogos aplicados ao design e seus impactos nas propostas de reimaginar e reinventar futuros. A encenação, o ensaio, e a troca de papéis com o outro, mudando a posição dos *stakeholders* são fundamentais para a tomada de consciência sobre as possíveis realidades e proposições de alternativas para as questões que se deseja coprojetar em um jogo. Halse (2013) propõe a construção de cenários de bonecas para que os atores envolvidos na questão possam simular e experienciar situações possíveis e, na metodologia proposta pelo DAIM (HALSE et al, 2010), a imaginação do futuro é incentivada pela criação de hipóteses: com a pergunta “What if...?” (E se...?), os “jogadores” são estimulados a criar possibilidades para resolver ou amenizar problemas seus e dos outros implicados e, com isso, novas propostas de futuros possíveis são construídas.

Neste fluxo de fazer e refazer, de propor, analisar, ajustar, os atores vão entrando em contato com o mundo, não apenas aquele percebido por meio dos sentidos, o chamado “mundo real”, mas vai entrando em um processo que Ingold (2012b) denomina por imaginação: imaginar é entrar em correspondência com o mundo, afirma o autor. “O poder criativo da imaginação humana reside precisamente na sua capacidade de chegar a palpites, conjecturas e até mesmo as visões de outros mundos, que desviem da verdade aceita” (INGOLD, 2012b, p. 5), gerando uma ruptura com as verdades tidas como absolutas, com

as formas estabelecidas de se fazer ciência e de se pensar o fazer antropológico e o fazer do design na contemporaneidade.

Materializar

O grande desafio na contemporaneidade, hoje, para um designer, é atuar como mediador de processos culturais, nos quais os atores envolvidos, cidadãos leigos, empreendem a atividade projetual. Essa afirmação resume as argumentações de Ingold, Manzini, Thackara e Halse. Partindo deste desafio contemporâneo, e indo para o lado antropológico da questão, o manifestado por Rabinow et al, trazemos a categoria materialidade para pensar a importância e os limites do jogar em processos de cocriação e imaginação de futuros.

Richard Sennet, no livro *O artífice* (2009), observa que "a habilidade técnica foi desvinculada da imaginação" (SENNET, 2009, p. 31). A habilidade (*skill*, nas palavras de Ingold) está vinculada ao pensamento, mas com o afastamento das pessoas da materialidade e da atividade projetual, desde o processo de industrialização do mundo, em que a atividade artesanal foi suplantada pelo trabalho operário. Cada vez menos se exercita esta capacidade inerente aos seres humanos e, também segundo Ingold (2012a), a todos os seres vivos.

O movimento contemporâneo de trazer as materializações de questões subjetivas, do “social” e do “cultural” para retomar as discussões de Halse et al (2010) e Rabinow et al (2008), respectivamente, como foco de análise é uma importante ponte entre os anseios e dilemas do design e da antropologia.

Materializar uma questão social a ser debatida implica uma capacidade projetual – a antevisão – que proporciona aos designers e não designers envolvidos no problema a ser resolvido a possibilidade de imaginação. A manipulação dos artefatos e dos materiais que os compõem, colocam-nos em contato com o nível concreto da existência, possibilitando gerar cenários e perspectivas de futuros reais porque, por meio dos artefatos do jogo, esse futuro pode, de fato, existir – estar presente em sua materialidade – ou melhor, ser futuro em sua materialidade – antecipar.

Este movimento de pensar à frente (pro-jetar) é o que caracteriza a atividade projetual e é o que propicia o processo da imaginação. *Oforesight*, nas palavras de Tim Ingold (2012b, p.6):

This is work [o do artesanato] that calls for both skilled vision and manual dexterity. It also calls for foresight. But this is foresight of a very different kind from that which the argument from design attributes to the designer. It lies not in the cogitation that literally comes *before sight* but in the very activity of *seeing forward*, not in *preconception* but in what the sociologist Richard Sennett, in his study of the work of the craftsman, calls *anticipation*: being 'always one step ahead of the material'. [...] This is a matter not of predetermining the final forms of things and all the steps needed to get there, but of opening up a path and improvising a passage. To foresee, in this sense, is to see *into* the future, not to project a future state of affairs in the present; it is to look where you are going, not to fix an end-point. (INGOLD, 2012b, p.6)

Para os designers, representa um processo de abertura de seus processos de trabalho. O movimento de se ter a coparticipação, a cocriação nas metodologias contemporâneas de design é um indício e uma consequência deste olhar à frente. A consideração de que há um saber projetual para além de um saber especializado, cujos sujeitos são caracterizados por Manzini (2015) como *designer difusos* – em oposição ao *designer expert* –, e que vimos chamando de designer orgânico (NORONHA, 2015), em nossas observações empíricas sobre aqueles que empreendem na *práxis* esta habilidade e este conhecimento sobre o mundo. Temos assim, um ator que empreende mudanças no seu cotidiano, por meio da imaginação, antecipação de resultados e criatividade e que, com isso, dá forma a pensamentos e desejos na construção de suas próprias vidas.

Materializar estes sonhos – os designers são chamados de *dream-catchers* por Ingold (2012b) é o que se torna possível pela ideia dos jogos mediativos. Como artefatos inacabados, simples em sua visualidade e de baixa complexidade, podem ser remodelados, adaptados e ressemantizados, envolvendo todos os atores em seu processo de constante recriação e coimaginação.

Fazer antropologia por meio do design, como aponta Ingold, está associado a esta possibilidade de tangibilizar, mover peças, rascunhar na forma de artefatos – por meio de sua materialidade – as discussões empreendidas em uma mesa de jogo. Dessa forma, “If design is equivalent to drawing in this sense, then it would necessarily be about anticipat-

ing the future. Far from seeking finality and closure, it would be open-ended, dealing in hopes and dreams rather than plans and predictions.” (INGOLD, 2012b, p9).

Neste sentido, outra categoria de importância para o debate aqui proposto é a de protótipo/prototipação, na qual este processo aberto de criação de artefatos encontra eco, indo além das metodologias do design moderno. O protótipo, tradicionalmente, aspira à síntese, ao resultado mais próximo da realidade do produto pronto, apresentando, muitas vezes, as funcionalidades do artefato em sua forma acabada. É a materialização de como o objeto será. É a regra e o modelo a ser seguido.

Prototipar, no âmbito do DA, é a expressão da efemeridade e da abertura do processo de imaginação; um protótipo pode mudar a qualquer momento, pela interferência dos atores implicados. Nas palavras de Manzini,

Nowadays, things hardly ever work like this. As we said, design processes are very often open-ended: they never finish because there is no longer a clear separation between the design and management stages of a Project (the result is Always a *beta version*, to which the current active participants may bring their corrective and ameliorating contributions). (MANZINI, 2015, p.52).

A ideia de se pensar o jogo como protótipo é, neste contexto, frutífera, principalmente no que concerne ao processo de ressignificação do trabalho do designer na contemporaneidade. As performances empreendidas por cada ator, na cena do jogo, precisam ser analisadas e este conjunto, aparentemente caótico, gerado pela metodologia da coparticipação precisa ser sistematizado e tangibilizado, e aí reside o trabalho contemporâneo, e mais imaterial, do designer.

Mediando o cotidiano

Os diálogos entre as artesãs de São José de Ribamar e a Profa. Luciana Caracas apontavam para o desejo mútuo de trabalharem juntas em um projeto de pesquisa. Contudo, a docente sentia resistência das artesãs em se desapegarem de práticas implantadas ao longo de mais de dez anos de consultorias pelo SEBRAE-MA, o que a impediria de trabalhar de forma mais conceitual, como pretendia. O grupo, que não possuía tradição artesanal autóctone, experimentou durante estes anos de consultoria diversas oficinas e se especializou em cerâmica. O diálogo com a Universidade aconteceu com o intuito de expandirem o portfólio de produtos. Sentindo a necessidade de um processo de intermediação entre os *stakeholders* da questão, a referida docente, sentindo-se um deles, acio-

nou o NIDA para mediar o processo; avaliamos a questão e sentimo-nos desafiados a propor um jogo, do qual participariam os pesquisadores, bolsistas, artesãs e os consultores que, mesmo com o fim da consultoria pelo SEBRAE-MA há três anos, continuam comprometidos e engajados no desenvolvimento do grupo produtor.

O projeto do jogo iniciou-se com as visitas à sede do grupo, na qual dois docentes e três bolsistas do NIDA estiveram presentes. As visitas alongaram-se por um mês, e uma entrevista semiestruturada foi realizada com todas as artesãs. Houve conversas informais com os dois consultores do SEBRAE e as possibilidades projetuais pretendidas pela Profa. Luciana foram discutidas com a equipe de projeto.

Ao discutir-se as possibilidades de ação, partiu-se para o desenho do jogo: o que deveria abordar, como abordar, qual seria a dinâmica, que tipo de inquietação poderiam emergir com as provocações que construiríamos em nossas “cartas de jogo”.

Os quatro parâmetros³ que vimos utilizando para analisar os projetos do NIDA – temporalidade; relação entre teoria e prática; interpretação da realidade; pensar o campo de pesquisa como campo de ação – servem de base para organizar o tabuleiro do jogo. Percebemos, durante a pesquisa de campo, que ambos os lados – artesãs e pesquisadores – estavam preocupados com as perspectivas futuras para o grupo, que começou há poucos anos a caminhar com as próprias pernas. Assim, o presente e o futuro seriam as bases da discussão.

Foi elaborado um tabuleiro simples, em cartolina e algumas imagens coladas, contendo seis estações, sobre os temas mais recorrentes nas entrevistas e conversas que tivemos na sede da associação. Entre os temas propostos, pretendíamos debater: melhorias na comercialização; perspectivas de futuro; sistematização da identidade do grupo; tangibilização da identidade; autoestima; imaginação do turista; gosto pessoal *versus* o gosto do turista; empoderamento e valor. Essas questões foram organizadas em seis estações relacionadas aos pontos do dado. 1 - gosto; 2 – valor; 3 – processo; 4 – autoestima; 5 – produto; 6 – imaginação. Além do tabuleiro, o jogo constituiu-se de cartas de personagens: artesã, consultor e pesquisador; cartas de perguntas: uma série de provocações e

³ Gunn et al. (2013) propõem pontos de observação e análise para projetos de Design Anthropology e nós, do NIDA, os sistematizamos nestes quatro parâmetros apresentados no texto.

questionamentos foi elaborada a partir da etnografia; fichas de “e se...?” que são fichas em branco para serem preenchidas; e no verso do tabuleiro havia o desenho de um alvo.

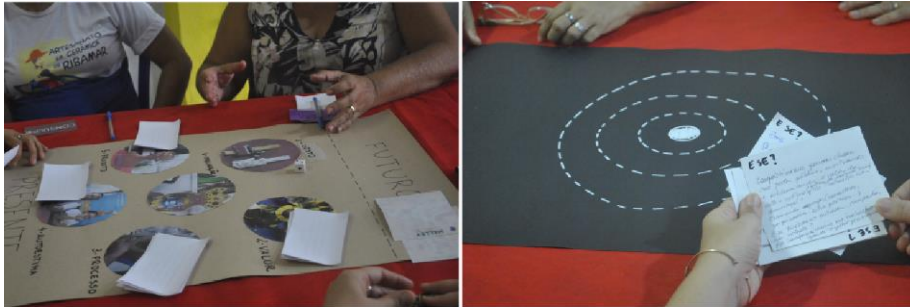


Figura 1 – O jogo em movimento: artesãs, consultores e pesquisadores jogando e debatendo as perspectivas futuras da produção artesanal do grupo.

Fonte: Acervo dos autores.

Através de lances de dado, cartas com várias perguntas sobre cada temática e um tabuleiro ilustrativo, o jogo possibilita que os participantes – artesãs, consultores e pesquisadores – simulem uma troca de papéis e, conseqüentemente, de olhares, sob determinada questão posta no tabuleiro. Um dos objetivos principais do exercício de prototipagem aqui apresentado relaciona-se às possibilidades de soluções e atuação dos protagonistas dentro de seu próprio meio de convívio, no caso, no espaço da associação de artesãos de S. José de Ribamar.

Chegando à sede da associação, parte da equipe de pesquisa, junto aos consultores e as artesãs da comunidade sentam em torno de uma mesa para começar a jogar. Cada um sorteia a personagem, e deve responder às perguntas por meio daquele ponto de vista. Na primeira rodada, a pessoa lança o dado e ela própria responde à pergunta do cartão; a rodada acaba quando todos os participantes respondem a uma pergunta. Já na segunda rodada, as pessoas mudam de personagem, por meio de sorteio, e assumem novos papéis. Uma pessoa escolhe quem responderá à pergunta, após o lance de dados.

Ao término de cada lance, cada implicado é convidado a escrever suas propostas para cada questão discutida nas fichas de “e se...?”. Ao final de todas as rodadas o tabuleiro é virado e estas fichas são hierarquizadas no alvo, tomando-se em conta a possibili-

dade de realização das propostas e se contempla a possibilidade de acordo entre cada ator.

Nesta experiência, chamou-nos a atenção a duração do jogo: três horas e meia. As pessoas estavam claramente compenetradas e envolvidas. A ação de projetar um jogo sugere que haja um exame minucioso em todo o processo do jogar e interagir ludicamente com o intuito de antever a experiência por parte do jogador ou jogadores. Durante o processo de elaboração do jogo, foram testadas as possibilidades de variação e tentou-se prever os problemas e percalços do caminho.

Contudo, foi na prática, com os interlocutores reais, que percebemos as falhas e as possibilidades de melhorias. Salen e Zimmerman conceituam design iterativo como “um processo cíclico que se alterna entre protótipos, testes, avaliação e refinamento.” (SALEN e ZIMMERMAN, 2012, p. 27). A materialidade do jogo, trazendo imagens, perguntas, criando embates e possíveis cenários, assim como o caráter provisório do tabuleiro, que poderia ser modificado naquele momento, se houvesse possibilidade, traz à tona a ideia de protótipo.

Prototipar lida com maneiras de construir, visualizar e experimentar cenários de pontos de vista de interlocutores de um determinado local. É uma forma de imergir em uma determinada realidade ou situação para compreender. Para isso, a colaboração participativa dos *stakeholders* torna-se decisiva e relevante em relação à inovação.

No início do jogo, houve uma dificuldade de se colocar no lugar do outro, principalmente por parte das artesãs, por timidez e constrangimento, mas também por realmente não se deslocarem de seus posicionamentos. Entre as questões debatidas, a identidade dos produtos, a geração de renda, a preocupação com o gosto do turista foram bastante aludidas.

As artesãs sentiram-se mais à vontade em se engajarem em um projeto de colaboração com a Universidade, percebendo o aval simbólico dos consultores que as acompanham há anos; havia uma preocupação da parte destes que as experiências e intervenções de um projeto de pesquisa pudessem “deturpar” a identidade local. Isso ficou esclarecido e o grupo de pesquisadores ficou mais atento a essa premissa. Houve questões sobre o processo produtivo que são entraves à melhoria do produto, mas que, naquele momento,

ficou claro que não eram percebidos como tão graves aos produtos pelas artesãs, e que isso era, de fato, uma preocupação dos pesquisadores.

Na mesa de jogo, portanto, firmam-se acordos, percebem-se e delimitam-se as questões polêmicas, avais simbólicos são concedidos. Essas percepções e aprendizados foram os frutos colhidos durante aquela rodada.

Considerações finais

A contribuição teórica sobre o reposicionamento do designer e do design na contemporaneidade, trazida por Manzini (2015) possibilita pensar o compartilhamento da atividade projetual, assim como a problematização do fazer etnográfico por Rabinow et al (2008) e as reflexões de Halse et al (2010) sobre o encontro dos campos do design e da antropologia possibilitam pensar a abertura do método etnográfico.

São essas contingências contemporâneas de ressemantização dos métodos de construção dos saberes que propiciam o surgimento do DA como espaço privilegiado de experimentação e correspondência – categoria fundamental, observada por Tim Ingold, para se referir ao processo de imaginação.

A geração de possibilidades, de forma lúdica, proporciona situações em que é possível argumentar “e se fizéssemos desse jeito e não daquele?”, e esta é a mola mestra do uso de jogos como mediadores de processos socioculturais, oferecendo um processo de inovação open-ended. O “what if...?” trazido como a chave para o início do processo de imaginação é a possibilidade que o jogo, pela sua ludicidade, pelo seu caráter de “faz-de-conta” nos dá de arriscar, de testar – em ser um protótipo de um projeto que se desenvolverá à medida que vai sendo discutido.

A possibilidade de prototipar, valendo-se da materialidade dos jogos, é o que o estúdio de design pode proporcionar de inovação nos processos contemporâneos de construção de conhecimento, considerando as performances dos atores envolvidos na questão. Imaginar futuros possíveis, seja no fazer etnográfico, seja na atividade projetual do designer é um processo de reconhecimento e de estranhamento do próprio papel no mundo. Ensaiar, propor, questionar e simular fazem parte do processo de tangibilização do futuro e de se questionar as ações do presente.

Referências

BRANDT, Eva et al. Formating Design Dialogues – Games and Participation. In: BINDER, T.; BRANDT, E.; GREGORY, J. (guest editors). **CoDesign** – International Journal of CoCreation in Design and the Arts, Volume 4, Number 1, pp. 51-64. Taylor & Francis. March, 2008.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

GEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: LTC, 1989.

GOFFMAN, Erving. **A representação do eu na vida cotidiana**. Petrópolis, Ed. Vozes, 2011.

GUNN, Wendy; OTTO, Ton; SMITH, Rachel Charlotte (eds). **Design anthropology: theory and practice**. London, New York: Bloomsbury, 2013.

HALSE, Joachin. Ethnographies of the possible. In: GUNN, Wendy; OTTO, Ton; SMITH, Rachel Charlotte (eds). **Design anthropology: theory and practice**. London, New York: Bloomsbury, 2013.

HALSE, Joachin et al. **Rehearsing the future**. The Danish Design School Press: Copenhagen, 2010.

INGOLD, Tim. **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. 2012a.

_____. **The work of the imagination in the texture of the present**. Texto da Conferência proferida na abertura do evento homônimo, promovido pelo PPCIS/UERJ, em novembro de 2012b.

MANZINI, Ezio. **Design, when everybody designs**. An introduction to Design for Social Innovation. The MIT Press: Cambridge/London, 2015.

RABINOW, P. et al. **Designs for an anthropology of the contemporary**. London: Duke University Press, 2008.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo**. Fundamentos do design de jogos. Principais conceitos. V.1. São Paulo: Blucher, 2012.

SENNETT, Richard. **O artífice**. Rio de Janeiro: Record, 2009.