

O POTENCIAL TRANSFORMADOR DO DESENHO EM EXPERIMENTOS COLABORATIVOS

THE TRANSFORMATIVE POTENTIAL OF DRAWING IN COLLABORATIVE EXPERIMENTS

Cristina Jardim Batista¹

Luciana Keller Ponce da Motta²

Ligia Maria Sampaio de Medeiros³

Resumo

Este artigo apresenta o desenvolvimento de um jogo como experimento de codesign, fruto de uma parceria entre instituições públicas no Estado do Rio de Janeiro, em colaboração com o Codesign Research Center da KADK (Dinamarca). A proposta projetual teve por objetivo desenvolver uma atividade gráfica educativa, com suporte material, destinada aos jovens em idade escolar que frequentam uma biblioteca. São apresentadas aqui as etapas e processos projetuais desta atividade, resultando no jogo “História Sem Fio”, que tem como abordagem e fundamento a experiência do desenhar coletivamente. São relatadas as situações de interação direta entre os estudantes de design e os jovens, a atuação do designer em um projeto coletivo e a revisão de conceitos.

Palavras-chave: biblioteca; educação; codesign; desenho; jogo.

Abstract

This article describes the development of a game as a codesign experiment, outcome of the partnership between state institutions in Rio de Janeiro and the Codesign Research Center from KADK (Denmark). The proposed work aimed designing a graphic educational activity along with a material support, targeting young people at school age who attend the library as a regular basis. The steps and processes of the activity are explained as well as the result, a board game denominated as “História Sem Fio” (Wireless Story). The central argument of the game is the experience of drawing as a collective activity. The main purpose of this article is to explain aspects of the interaction between designers and the young, of the role of the designer in a collective project, and the improvement of concepts.

Keywords: library, education, codesign, drawing, game.

¹ Mestre em Design, PPDESDE – UERJ, cjardim@esdi.uerj.br

² Doutoranda em Design, PPDESDE – UERJ, keller.luciana@gmail.com

³ Professora Doutora, PPDESDE – UERJ, ligia@esdi.uerj.br

1. Introdução

O jogo **História Sem Fio** foi concebido dentro de um projeto maior, composto por outros cinco subprojetos, realizados sob a perspectiva metodológica do codesign. A experiência de seu desenvolvimento foi valiosa pelo que proporcionou em termos de discussão sobre um trabalho colaborativo de design, suas divergências e potencialidades. No entanto, entende-se que a riqueza maior da experiência relatada neste artigo foi a constatação do potencial transformador do **ato de desenhar** como facilitador do trabalho criativo e colaborativo. O desenho será aqui abordado como recurso de criação e engajamento de pessoas em projetos colaborativos mais amplos.

O projeto inicial visava atender jovens em idade escolar (entre 11 e 15 anos de idade) frequentadores da Biblioteca Parque Estadual (BPE), localizada no centro comercial da cidade do Rio de Janeiro, que, além de fornecer um amplo acervo de livros e filmes, dispõe seu espaço arquitetônico para a integração com a comunidade. A atividade que resultou no desenvolvimento do jogo **História Sem Fio** empregou o ato de desenhar como “gatilho criativo”, para incentivar a participação em uma atividade coletiva. Foram também exploradas as noções de pertencimento ao grupo e ao ambiente onde a atividade era proposta, privilegiando os aspectos positivos da ocupação do espaço público.

O desenho coletivo proposto permitiu aos participantes um suave exercício de desinibição e diálogo com o próximo, o que é de especial importância para a faixa etária à qual se destinava. Nesta atividade, os participantes experimentaram a noção de que todos trabalham por objetivos e benefícios comuns. Como resultado, reduziu-se a timidez em relação às críticas do outro sobre os próprios desenhos, bem como sobre seu processo de criação. Ao observar e colaborar com ideias para o desenho do outro, cada participante se apropriou da história em desenvolvimento. Isto possibilitou o diálogo entre diferentes pontos de vista, alternando disposições e estabelecendo novos significados. Consequentemente, os participantes apropriaram-se também do potencial de reprodutibilidade do jogo. Uma vez experimentada e entendida a atividade de desenho, o participante tornava-se capaz de transmitir a proposta do jogo a outros, levando-o para diferentes contextos. Com materiais acessíveis como lápis, papel e um contador de tempo, os participantes foram capazes de reproduzir o jogo e, desse modo, abriu-se a possibilidade de mais pessoas desenharem para contar histórias.

A proposta do jogo História Sem Fio também explorou a noção de leitura não linear, característica às imagens e diferente do suporte majoritariamente textual dos livros. Entende-se que a leitura linear predominante nos escritos, não é a única modalidade que propicia o aprofundamento das capacidades de interpretação textual. Pelo contrário, as leituras de imagens, bem como a ação de desenhar, são repletas de significado e requerem, portanto, o exercício interpretativo daquele as lê ou desenha. Sendo assim, o exercício proposto pelo jogo demonstrou potencial de atuar como uma ponte, tanto entre o desenho e aqueles com dificuldade de interpretar imagens, quanto entre os livros e aqueles que têm dificuldade de interpretar textos.

2. Contextualização

O jogo História Sem Fio foi desenvolvido como um experimento em codesign, inserido no contexto de duas parcerias coordenadas pelas professoras pesquisadoras Zoy Anastassakis e Barbara Szaniecki. A primeira foi realizada entre a Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI), da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), e o *Codesign Research Center* (CODE), da

*Royal Danish Academy of Fine Arts (KADK)*⁴, através da qual se estabeleceram as perspectivas iniciais de trabalho com questões específicas de codesign. A segunda parceria, estabelecida posteriormente, aconteceu entre a BPE e a ESDI.

A fase de desenvolvimento do projeto ocorreu durante o primeiro semestre de 2015, no Rio de Janeiro, como resultado de três disciplinas ministradas na ESDI, integrando de modo experimental em sua proposta alunos de graduação e pós-graduação. Foram unidas duas disciplinas de graduação, somando 40 graduandos, a mais uma do programa de pós-graduação, com 12 estudantes. Este grande grupo foi dividido em seis grupos menores, cada um contando com a colaboração de um parceiro estudante de mestrado do CODE, para discussão das questões de codesign (ANASTASSAKIS et. al., 2015).

Nos experimentos realizados pelos designers pesquisadores do CODE no ano anterior, em Copenhague, foram adotadas majoritariamente as bibliotecas locais para os experimentos. Esta escolha decorreu da importância comunitária exercida por esses espaços, visto seu potencial de reunir pessoas com interesses comuns e prestar serviços destinados ao bem coletivo. Nesse mesmo sentido, estes projetos partiam do princípio de que a colaboração com funcionários e frequentadores é fundamental para a abordagem democrática dos projetos de design, buscando metodologias que orientassem o desenvolvimento do projeto para a inclusão de todos. Tais diretrizes influenciaram fortemente a decisão, nas disciplinas da ESDI em trabalhar igualmente com bibliotecas de atuação sociocultural, integradas a suas respectivas comunidades. Esta perspectiva se alinha aos princípios ideológicos das Bibliotecas Parque, que visam à integração com a comunidade de seu entorno, reforçando que o potencial formador de uma biblioteca não se restringe aos livros, mas a formas variadas de interação com o espaço público.

Além da Biblioteca Parque, parcerias foram estabelecidas com mais outras duas bibliotecas de importância comunitária no Rio de Janeiro. Foram elas a biblioteca do Museu de Arte do Rio (MAR)⁵ e a Biblioteca Comunitária da Prainha⁶. Tendo estas parcerias estabelecidas, visou-se o trabalho direto com questões metodológicas e de natureza prática, mais do que a discussão teórica em sala de aula, privilegiando a ida a campo e permitindo que os discentes construíssem suas concepções críticas sobre o assunto a partir de suas vivências e percepções ao longo do desenvolvimento do projeto. Sendo assim, os estudantes teriam liberdade para compreender e problematizar as questões referentes ao codesign conforme fossem confrontadas, uma vez que o tema ainda estava sendo introduzido à maioria dos estudantes. Esta abordagem partiu da concepção de que os indivíduos diretamente envolvidos em determinado contexto são aqueles que melhor o compreendem e, portanto, o projeto de design direcionado a eles deve necessariamente pressupor sua participação em diversas etapas do processo. Segundo professor pesquisador do CODE Thomas Binder (in AAGAARD et.al., 2015):

Nós [designers pesquisadores do CODE] pensamos o codesign como desenhar coisas em conjunto. Vemos coisas como assuntos que nos interessam. Tanto como laboratório, onde esse interesse pode ser explorado, quanto como um parlamento, onde o que é bom e o que é ruim podem ser negociados. Para compreender esse entrelaçamento de

⁴ Centro de Pesquisa em Codesign da Real Academia Dinamarquesa de Belas Artes.

⁵ A biblioteca do Museu de Arte do Rio (MAR) localiza-se dentro da Escola do Olhar, também pertencente ao MAR, na região portuária do Rio de Janeiro.

⁶ A Biblioteca da Prainha pertence a uma escola comunitária, também localizada na região portuária.

exploração e negociação, chamamos o que é desenhado em conjunto de experimento democrático de design. (p.8)⁷

Sob as perspectivas do codesign e de experimentos democráticos, o profissional de design deve ser aberto ao diálogo e à participação coletiva em seu processo projetual, estendendo o poder de tomada de decisão à comunidade a qual o projeto se destina. Conseqüentemente, a inclusão dos envolvidos (no caso, funcionários e frequentadores das bibliotecas públicas) no projeto seria apenas o primeiro passo para a concessão de poder de decisão sobre o objeto desenvolvido pela equipe de design.

3. Organizando Questões Periféricas e Definindo Objetivo

O trabalho realizado na parceria entre a ESDI e as bibliotecas cariocas (BPE, do MAR e da Prainha) seguiu majoritariamente a metodologia proposta pelos designers do CODE no que diz respeito à identificação de questões, visualização de possibilidades de atuação e aproximação entre a equipe de design e os demais envolvidos nos experimentos. Diversas questões identificadas pelas equipes da ESDI nestas bibliotecas mostraram-se similares às observadas pelas equipes dinamarquesas, como as do LIBLAB, de Barbara Hilduberg, e do História Sem Fio, apesar da distância e das diferenças culturais.

Uma das questões observadas por Hilduberg em Vanløse era a presença de crianças que ficavam na biblioteca para “matar o tempo”. A essas crianças, Hilduberg referiu-se como *loose kids* (crianças soltas, desgarradas), descompromissadas com a biblioteca e uma com as outras. Estas crianças não exploravam todo o potencial do espaço, tendo uma relação de receio e desconfiança para com os bibliotecários.

Assim como a biblioteca em Vanløse, a BPE também possui um setor destinado ao público infanto-juvenil, onde se encontravam crianças e adolescentes com o mesmo perfil. Em ambos os casos, muitos dos jovens frequentadores enquadram-se como minorias sociais: filhos de imigrantes (alguns muçulmanos), no caso de Vanløse; e moradores de comunidades carentes do entorno da BPE, no caso do Rio de Janeiro.

Além da disposição de obras literárias, como livros, revistas e quadrinhos, o espaço infanto-juvenil da BPE oferece uma grande lousa e mesas para uso coletivo em oficinas, uma máquina de fazer quadrinhos e computadores de uso exclusivo para os jovens frequentadores. No entanto, apesar da estrutura destinada a eles, constatou-se junto ao setor educativo da BPE que estes jovens faziam uso bastante restrito destes equipamentos, utilizando-os estritamente como meios de escape da realidade, principalmente com jogos de simulação de vida, onde projetavam a si mesmos adquirindo bens de consumo. Assim como em Vanløse, os jovens frequentadores pouco interagiam entre si e ofereciam resistência à aproximação dos funcionários da biblioteca, que buscavam auxiliar a transposição de barreiras impostas pelas dificuldades na leitura, interpretação de texto e conteúdos do currículo escolar.

Faz-se necessário aqui ressaltar que o fato das crianças darem preferência a um espaço público em detrimento do próprio lar não é, em si, um problema. Ao contrário, este se dá quando os jovens que utilizam o espaço público como um escudo social (da violência, da pobreza, da exclusão, etc.) são negligenciados, transformando-os em espaços de reclusão e introversão.

Nesse contexto, constatou-se junto aos funcionários do setor educativo da PBE uma

⁷ Tradução das autoras.

dificuldade constante em incentivar seu público a usufruir de todas as possibilidades do espaço, bem como de promover o aprofundamento das relações entre estes jovens. Este fator serviu como norte não apenas para as diretrizes projetuais, alinhando o jogo às perspectivas da biblioteca, mas também como um elemento de mediação, orientando o tipo de relação que a equipe deveria estabelecer com os jovens frequentadores da BPE.

4. Desenhando Questões Complexas

Ao longo de todo o processo, desde a aproximação até a finalização do material desenvolvido para a BPE, a equipe foi acompanhada por uma funcionária do setor educativo. Com sua colaboração, diversas propostas iniciais descontextualizadas em relação às questões menos superficiais da BPE puderam ser prontamente descartadas antes mesmo da geração de protótipos, com grande economia de tempo e recursos materiais. Sendo assim, essa parceria pessoal mostrou-se fundamental para a definição dos caminhos do projeto, reforçando para a equipe a necessidade do estabelecimento de relações pessoais de parceria no projeto de codesign, especialmente nos casos em que é necessária a presença de um profissional que atue como ponte entre a equipe de designers e uma instituição.

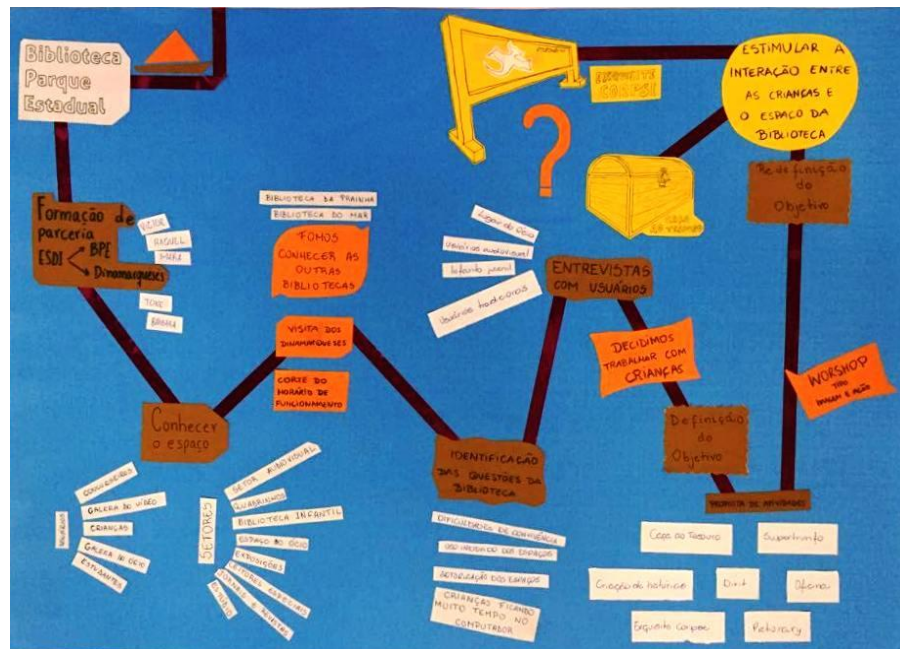
Nossa parceira na BPE nos informou, com referência a experiências prévias, que as crianças e adolescentes que frequentam a biblioteca são mais inclinadas a participar de atividades coletivas que envolvam um suporte físico, como jogos de cartas, tabuleiros, etc. Estas atividades vinham sendo os principais instrumentos do setor educativo para engajar seu público em oficinas e atividades que os integrassem às múltiplas possibilidades oferecidas pela biblioteca.

Sendo assim, centrar a abordagem projetual na modalidade do jogo seria a maneira mais eficiente tanto de propor novas atividades, quanto de familiarizar a equipe de design com esses jovens. No entanto, para chegar a este entendimento comum, além do diálogo entre os integrantes da equipe, foi também necessária a elaboração de uma síntese visual (Figura 1), com a finalidade de estabelecer termos chave e direcionar o trabalho, além de esclarecer visualmente aos parceiros as dúvidas e ideias da equipe.

A partir dos reconhecimentos de usos da biblioteca, da síntese visual e dos diálogos em parceria com o setor educativo, foi organizada a primeira proposta de jogo. O objetivo principal então seria servir de apoio às atividades organizadas pela biblioteca junto aos jovens. Consequentemente, a questão da perenidade do jogo naquele ambiente tornou-se uma das diretrizes projetuais, uma vez que o suporte material deveria permitir tanto sua utilização por novos grupos de jovens, quanto por novos membros do setor educativo.

Com estas referências em mente, a primeira ideia de atividade planejada para os jovens frequentadores da BPE foi uma “caça ao tesouro” (resumida na Tabela 1) utilizando informações contidas nos livros da biblioteca. Para simplificar a atuação, optou-se por focar primeiramente o tipo de abordagem da atividade, elaborando sua dinâmica e iniciar o desenvolvimento do suporte material apenas no caso de aprovação da proposta sem alterações.

Figura 1: Síntese visual do processo do projeto pelo grupo graduandos em Design.



Fonte: Elaborado pelos autores do jogo História Sem Fio (2015).

Tabela 1: Primeira proposta de jogo

Caça aos livros

Dois times jogam.

Cada time escolhe 3 livros e mostra a apenas um integrante do time oposto.

Este integrante desenha os títulos dos livros enquanto seu time tenta adivinhá-los.

O time que primeiro adivinhar os três títulos vence a partida.

Fonte: Elaborado pelas autoras

Este momento, no entanto, mostrou-se consideravelmente complexo, sendo subestimado pela equipe. Ainda que a intenção proposta fosse pertinente aos objetivos definidos, buscando aproximar os jovens dos livros, a ideia foi rapidamente desconstruída por nossa parceira. De acordo com suas experiências, a abordagem não seria condizente com o grau de intimidade destes jovens com o hábito da leitura, uma vez que as dificuldades de interpretação criavam uma barreira que não poderia ser vencida da maneira proposta. Tornou-se evidente então a necessidade de aprofundar a compreensão preliminar da equipe sobre a percepção dos jovens em relação à biblioteca, sendo o setor educativo o melhor aliado para esta tarefa. O conflito inicial de pontos de vista é um indicativo do esforço de desconstruir as concepções preliminares individuais para, ao longo do processo, reconstruí-las em coletivamente por meio do diálogo e do trabalho colaborativo.

Esta compreensão levou o projeto a adotar uma abordagem indireta⁸ da leitura e da

⁸ Indireta, em oposição à abordagem direta da leitura de textos em livros.

interpretação textual escrita, privilegiando a leitura imagética por meio do **desenho de representação**, entendido aqui como a “tradução estruturada de formas e movimentos para suportes bidimensionais” (GARCIA, 2011. p. 8), ou seja, tradução de imagens e sentimentos reais ou imaginários através da expressão gráfica.

A partir desta decisão, foram então definidas as palavras-chave “jogo”, “oficina” e “desenho”, iniciando o desenvolvimento de um jogo educativo. Seu objetivo era reunir os jovens frequentadores em torno de uma atividade de expressão gráfica que promovesse a interação entre seus participantes e o ambiente. Desse modo, a exposição e exploração dos jovens à interpretação textual seriam abordadas indiretamente, através de imagens, de palavras e da narrativa.

Com a colaboração de nossa parceira do setor educativo, a primeira proposta foi adaptada, resultando na dinâmica apresentada aos jovens em um primeiro teste (resumida na Tabela 2). A referência aos livros foi, então, substituída por conjuntos de palavras a fim de simplificar a proposta, eliminando, portanto, a caça ao tesouro, e organizando uma atividade focada na adivinhação por meio de desenhos.

Tabela 2: Primeiro teste do jogo após adaptações

<i>Problema</i>	<i>Solução</i>
Excesso de competitividade	Substituir a oposição de times por uma atividade colaborativa
Relutância com o uso dos livros	Substituir o contato direto com livros por composição gradual de narrativas e vocabulário

Fonte: Elaborado pelas autoras

Por meio deste primeiro experimento, a equipe foi capaz de compreender de modo mais aprofundado quais os aspectos, positivos e negativos, mais relevantes para a reformulação da dinâmica do jogo. Foram observados principalmente alguns elementos de conflito, como o excesso de competitividade, gerando discussões entre os jovens. Também foi constatado um profundo interesse por parte dos jovens em se envolverem na atividade de criação de novos significados para os desenhos. Isto permitiu à equipe a identificação do potencial dessa aproximação para o projeto, resultando em uma sensação de efetividade na contribuição do grupo para o processo de formação cultural destes jovens.

A proposta se baseou na adaptação de um jogo conhecido como *Cadavres Exquis*⁹, registrado por membros do movimento surrealista em meados de 1925 (ASKEW, 2005). Inicialmente concebido como técnica de escrita coletiva para produção de textos criativos, o jogo ganhou espaço nas experimentações em desenho e pintura surrealistas.

Neste modelo de escrita coletiva, desenham-se temas livres com interconexões em pontos específicos. Para isso, uma folha de papel é dobrada em três, e um jogador desenha na primeira dobra deixando algumas linhas invadirem a segunda. Em seguida o primeiro desenho é coberto e outro jogador desenha na segunda dobra a partir das linhas recebidas. Por fim, o terceiro jogador repete o processo na última dobra da folha. Apenas ao fim do ciclo de

⁹ Em português, “cadáveres requintados”. O jogo também é popularmente conhecido pelo título em inglês, *Exquisite Corpse*.

desenhos os participantes podem ver o trabalho completo (BUDDEN, 2004).

A estrutura não linear do desenho, ou de um conjunto de imagens, possibilita a visão imediata do todo, assim como a leitura das partes iniciada em qualquer ponto, e conseqüentemente fomenta reconexões entre elementos do processo. A imagem figurativa, representação visual de elementos naturais e da cultura material, tem um apelo diferente da escrita, tem narrativa aberta, é rápida para comunicar e interpretar, e da mesma forma aceita alterações. “Projetar é produzir uma descrição de algo inexistente” (MEDEIROS, 2004, p. 7) e a construção do conjunto em diferentes etapas permite um melhor entendimento deste processo. Cabau (2011, p. 15) afirma que em um exercício de desenho, a desconstrução, (ou visualização das partes) é mais importante do que a construção acabada, pois pode se desdobrar em novas criações e desafios, como um gatilho criativo.

Na nova proposta de jogo (tabela 3), eliminou-se definitivamente o diálogo obrigatório com os livros e a competição entre times, dando aos jogadores o protagonismo da narrativa por meio de uma abordagem mais sutil e atrativa, na qual as histórias se formam gradativamente pela sobreposição de significados dos desenhos de cada participante, construindo-se a narrativa por meio de sua relação com as contribuições dos demais. Nesta versão colaborativa todos desenharam em uma mesma folha e participaram com ideias mesmo quando não estão em turno de desenhar.

Tabela 3: Segunda proposta de jogo

História Sem Fio

Um grupo de pessoas joga.

Cada jogador sorteia uma palavra e a desenha no tempo da ampulheta.

Os demais jogadores podem contribuir com ideias.

Quando todos tiverem desenhado, o grupo cria um título para o desenho criado, contendo o máximo possível de relações entre seus elementos.

Fonte: Elaborado pelas autoras

Esta organização favorece, além da interação entre os jovens, o exercício do desenho em fase na qual Moreira afirma que “do desenho-certeza se passa à certeza de não saber desenhar” (1999, p. 51), assim como nesta mesma fase a criança perde o hábito de contar histórias (p. 20). De modo semelhante, Edwards (1984, p. 85) refere-se a esse período como **estágio de complexidade**, onde a criança passa a identificar as diferenças entre o que vê/lembra e aquilo que está representado em seu desenho e resolve a situação procurando acrescentar maiores detalhes aos seus desenhos, com a esperança de conseguir maior aproximação com a realidade.

O processo de adição de detalhes ao desenho satisfaz a criança até certo ponto. Em seguida, conforme o crescimento de seu repertório visual (observação dos espaços, de fotografias e desenhos realizados com rigor técnico), ela sentirá a necessidade de representar os espaços precisamente como os enxerga. Nesta fase, a criatividade fantástica ou poética, tão apreciada na infância pelos adultos, se aprofunda na temática da ideia representada (MOREIRA, 1999, p. 49) e deve ser entendida como expansão da liberdade criativa e não como uma restrição.

Em realidade, a representação desejada pela criança neste período é aquela possibilitada pelas técnicas da perspectiva e do escorço, na qual a figura é distorcida em suas proporções e “projetivamente contraída” (ARNHEIN, 2005, p. 109) para que se assemelhe ao que é visto pelo olho humano em determinada posição. É importante que se incentive o interesse da criança pelo aprendizado das técnicas ao mesmo tempo em que se faça entender que seu domínio não é um dom exclusivo de um grupo específico de pessoas, mas uma habilidade que se pode adquirir por meio de estudo e prática.

Para que o desenho comunique o que se intenciona, é necessário que sua mensagem seja clara. Por esta razão, quanto mais próxima da realidade uma imagem for, melhor se pode manipulá-la criativamente dentro de um tema. O desenho figurativo realista demanda um processo de observação do espaço como um todo, com noções de profundidade e proporção entre os objetos em cena. Aí reside o processo de aquisição de técnica pelos jovens.

Durante os experimentos do jogo História Sem Fio percebemos as primeiras tentativas dos jovens de estabelecer a noção de profundidade no desenho através de conjuntos de planos sequenciais. Tendo sido desenhada uma praça no centro do papel, ocupando boa parte do espaço, os demais elementos foram posicionados à frente, como o cinegrafista à esquerda e as pessoas verdes no canto inferior direito, ou posteriores à praça, como a banda no canto superior direito (Figura 2).

Figura 2: Desenho realizado com planos seriados para efeito de perspectiva.



Fonte: Elaborado pelos autores do jogo História Sem Fio (2015).

O jogo pode ser, portanto, suporte inicial tanto para o exercício de construção de narrativas, propulsando o contato posterior com os livros, quanto instrumento de desenvolvimento das habilidades de representação gráfica em um contexto onde os resultados inicialmente indesejáveis podem ser aproveitados e transformados, seja por alterações diretas sobre o desenho ou pela mudança no modo de interpretá-lo. Os participantes do jogo que não

identificaram o distanciamento da banda em relação à praça viram a cena como uma “orquestra voadora”, fazendo um jogo de palavras com o nome próprio de uma orquestra que de fato existe e a aparência de que a banda “sobrevoa” a praça, se não se observa a profundidade dos planos.

Esta possibilidade de adaptação mostrou-se de grande importância para a manutenção do interesse dos jovens na atividade, mesmo em uma fase onde a autocrítica pode ser negativa a ponto de fazê-los afastarem-se de uma tarefa por receio de que seus resultados não atendam as expectativas iniciais. A abordagem corresponde ao que Gomes (2001) classifica como a primeira “atitude desbloqueadora” para se ensinar a desenhar: “eliminar obstáculos emocionais e perceptivos, pois emoções fortes e contínuas [em relação ao desenho] [...] podem impedir a obtenção de um quadro real do projeto” (p. 31). Este sistema incentiva também a persistência no desenho e expande a compreensão de que os erros fazem parte do processo de construção da imagem, que não surge à perfeição da ideia no primeiro momento do desenho, mas se desenvolve pela observação do todo, identificação das incoerências e dos processos reparadores para só então atingir o padrão desejado.

Com esta configuração para o jogo, a construção de narrativas em um contexto mais próximo de nosso público, a abordagem da atividade alinou-se mais claramente aos objetivos do setor educativo de promover o desenvolvimento da capacidade interpretativa das crianças e adolescentes. No jogo, a cada palavra sorteada os participantes oferecem ideias de representação e possibilidades de relacioná-las com elementos já presentes, criando uma história. Desse modo, as narrativas somam-se com as contribuições individuais e, ao fim da rodada de desenhos, todos os jogadores são capazes de compreender o processo de construção da história.

Durante a aplicação do segundo teste (figura 3), por exemplo, ao sortear a palavra “morte”, um jogador desenhou um crânio de boi e o jogador seguinte, ao sortear a palavra “sonho”, relacionou os dois conceitos desenhando o “sonho de casamento do boi”. Ou seja, em vez de desenhar isoladamente cada um, o jogador criou uma parte da história articulando os dois conceitos, na qual o personagem principal (o boi) “desejava casar-se”. No entanto, o jogador seguinte percebeu que no desenho do colega anterior a representação do sonho de casamento mostrava dois bois (machos). A conclusão dos jovens, para surpresa da equipe, foi espontânea e natural: “o casal de bois precisaria adotar um bezerrinho”.

Com a sugestão de temas para a criação de uma narrativa conjunta, o jogo facilitou a abordagem de questões complexas do contexto da biblioteca. Com palavras simples, mas repletas de significado (como “sonho”, “cemitério”, “livro”, “universo” e “amor”), os jovens participantes da atividade foram capazes de dialogar sobre temas como homossexualidade, adoção e morte, num ambiente construtivo e aberto a problematização assistida por profissionais de educação.

Desse modo, os funcionários do setor educativo puderam, a partir do gatilho fornecido pelo jogo, desdobrar e aprofundar discussões diversas. Isso contribuiu para que o jogo se tornasse um primeiro estágio na quebra da resistência das pessoas em se aproximarem e discutirem assuntos complexos com sutileza.

A intenção de perpetuar a presença do jogo na biblioteca também levou a questão da facilidade de reprodução a tornar-se uma de suas diretrizes, influenciando principalmente a concepção visual do suporte físico, tanto em relação aos materiais e métodos, quanto aos custos. Portanto, o material (figura 4) é de fácil acesso e reprodução, permitindo que qualquer pessoa interessada em experimentá-lo possa montar sua própria versão do História Sem Fio.

Figura 3: Desenho coletivo criado no jogo História Sem Fio “O boi morto que teve um sonho em que sonha ter um namorado, adotar um filho e escrever um livro sobre a história dele no Saara universal do cemitério, junto com o rei do trovão.



Fonte: Elaborado pelos autores do jogo História Sem Fio (2015).

Figura 4: Projeto visual do jogo História Sem Fio



Fonte: Elaborado pelos autores do jogo História Sem Fio (2015).

Para facilitar ainda mais a expansão do alcance do jogo, a equipe de design planeja organizar uma versão do jogo para download e impressão. A intenção é que isto se dê por meio de *creative commons*, licença que autoriza a livre reprodução, desde que reservadas as devidas participações financeiras aos autores em caso de uso comercial.

5. Considerações Finais: o Potencial Transformador do Desenho

Em diversas etapas, o projeto do jogo História Sem Fio representou os desafios, vantagens e questionamentos presentes em um experimento em codesign, por meio dos processos de desconstrução de ideias e tomadas conjuntas de decisão. Desafios como o conflito de concepções divergentes, dificuldades de se chegar à compreensão de termos comuns, ou mesmo de conciliar o tempo disponível para o desenvolvimento do projeto com a agenda dos envolvidos, evidenciaram a complexidade do projeto de codesign. Contudo, entende-se que estas dificuldades representam parte integrante do processo proposto, visto que a divisão do poder na tomada de decisão (no caso, entre designer e os demais envolvidos) é potencialmente conflituosa.

Por esta razão, o resultado final do projeto de codesign, neste caso, o jogo História Sem Fio, representa um esforço colaborativo materializado, rompendo algumas das barreiras existentes e integrando-se de modo mais justo ao cotidiano dos funcionários do setor educativo e dos jovens frequentadores da BPE. Tal fato levou os envolvidos no projeto a reconhecerem o potencial democrático de atuação do design. Nesse sentido, o resultado material alcançado foi igualmente reconhecido, uma vez que, alinhado tanto aos interesses do setor educativo da Biblioteca Parque quanto aos dos seus jovens frequentadores, constitui uma atividade colaborativa que objetiva o diálogo e o facilita por sua abordagem sensível ao contexto em que se desdobra.

O desenho, em sua linguagem aberta, permite a modificação de conceitos representados, como uma orquestra que de repente voa, e o jogo História Sem Fio surge como um incentivador do primeiro contato e do vínculo permanente das pessoas com a representação visual do mundo. Seu potencial transformador reside no direcionamento de possibilidades para a participação das pessoas em projetos para as cidades, como um instrumento de iniciação ao diálogo por meio da expressão gráfica.

Agradecimentos

À Biblioteca Parque Estadual e aos parceiros Raquel, Mara, Vitor Hugo e Fábio, que nos ajudaram a ler o espaço e seus frequentadores.

Referências

- AAGAARD, Isabel et. al. **Democratic design experiments**: drawing things together with codesign. Copenhagen: The Royal Danish Academy of fine Arts, 2015.
- ANASTASSAKIS, Zoy et. al. Democratic design experiments in Rio de Janeiro. In: **Design Anthropological Futures Conference**. Copenhagen, 2015.
- ARNHEIN, Rudolf. **Arte e percepção visual**: uma psicologia da visão criadora. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2005.

ASKEW, Lucy. **Exquisite corpse**. Liverpool: Tate Museum, 2005. Disponível na internet por http em: <<http://www.tate.org.uk/art/artworks/breton-eluard-hugo-exquisite-corpse-t12005/text-summary>>. Acesso em: 27 abr. 2016.

BUDDEN, Joanna. **Circle games**. Espanha: British Council, 2004. Disponível na internet por http em: <<http://www.teachingenglish.org.uk/article/circle-games>>. Acesso em: 27 abr. 2016.

CABAU, Philip. **Design pelo desenho**: exercícios, jogos, problemas e simulações. Lisboa: Lidel, 2011.

GARCIA, Catarina Mendes. **Estudo sobre dois modos de criar**: o desenho de representação como ponto de referência na arte do desenho e da gravura, antes e durante a criação artística. 2011. 88 f. Dissertação (mestrado). Universidade de Lisboa, Mestrado em Desenho.

GOMES, Luiz Vidal Negreiros. **Criatividade**: projeto, desenho, produto. Santa Maria: sCHDs, 2001.

MEDEIROS, Ligia Maria Sampaio de. **Desenhística**: a ciência da arte de projetar desenhando. Santa Maria: sCHDs, 2004.

MOREIRA, Ana Angélica Albano. **O espaço do desenho**: a educação do educador. São Paulo: Loyola, 1999.