

simultaneamente no ciberespaço e na atmosfera.

Inspirados nas histórias em quadrinhos e nos personagens do mangá, a dinâmica explora a criação de avatares, a personificação deles por meio de maquiagem e fantasias, a articulação entre o ambiente virtual e o físico, a criação de um direito para contatar jogadores de diferentes países, numa conexão intergaláctica com bonificações e apelo social e cultural. Há o dia do câncer, o dia da culinária, o dia de festa. Os prêmios são estimulantes. Os juízes e garçons são guerreiros japoneses. Os códigos são repletos de mistério e magia. A moeda de compra não segue os nossos padrões econômicos.

Um mundo cativante que estimula a imaginação, a troca, a partilha, onde fantasias e sonhos se transformam em metas e conquistas, memórias e história de um período inquietante em que a curiosidade é o trampolim para o amadurecimento de mentes criativas.⁷

Ao analisar o ateliê, percebe-se que a construção do cenário, por meio da *storytelling*, permitiu que os participantes abordassem diversas possibilidades de contexto e estimulou o processo de ideação de projeto. Uma vez que durante o desenvolvimento das histórias eles refletiram e retomaram os outros movimentos do projeto, como o briefing, o *mood board* e até mesmo a *sensitization*, configurando-se como a parte com o maior potencial metaprojetual do ateliê. Outra vantagem da *storytelling*, para a construção de cenários, está no processo de sua elaboração, que já pode trazer insights de *concepts* a serem desenvolvidos.

Acredita-se, também, que por não terem muito contato com mangá, os projetistas se fixaram em explorar as características visuais do mesmo, que são facilmente reconhecidas. Assim, as provas em que associaram diretamente ao mangá foram: a personificação por meio de maquiagem e fantasia, como uma competição de *cosplays*; e os garçons e juízes caracterizados de guerreiros japoneses. Mas percebe-se que no *concept* desenvolvido pelos projetistas, na gincana, outros aspectos da cultura mangá foram explorados, como a disciplina e o respeito.

Outro fato observado é que mesmo tendo os projetistas declarado pouco conhecimento sobre mangá ou cultura japonesa, um dos

aspectos fez-se presente no *concept* do projeto: a coletivização. O próprio *concept*, a gincana, é uma prática usual no Japão. Chamada de *undokai*, a gincana já foi citada em mangás como *Sakura Card Captors*. O propósito das duas gincanas, a do *concept* e a *undokai*, é estimular o trabalho em equipe, a ideia de coletividade. A disciplina pode ser associada às gincanas, uma vez que, para ganhar, deve-se cumprir todas as provas e sobressair na maioria delas.

Registra-se que embora os projetistas tivessem a intenção de fazer uma animação em stop motion da *storytelling* que desenvolveram, eles não tiveram tempo hábil para a elaboração da mesma.

Ao analisar todo o processo do ateliê de design, percebeu-se que o movimento de sensibilização não foi feito como aguardado. Os projetistas não levaram qualquer material, e para exemplificar o que eles percebiam como mangá usavam os telefones para acessar a internet e poder mostrar o que mencionavam. Assim, percebe-se que o engajamento nessa etapa não foi o desejado, porém era factível que essa situação acontecesse, tendo em vista que para que a *sensitization* ocorra adequadamente é necessária a dedicação do projetista envolvido com o projeto.

Também ressalta-se que, no primeiro momento, os participantes queriam partir para a ideação imediatamente, sem grande reflexão, sem esperar o término do briefing. Porém, ao ter que usar as ferramentas escolhidas (*pack of tools*), começaram um processo constante de reflexão sobre diversos elementos do projeto, como: os usuários - idade, estilo de vida e reações às provas propostas -; a apropriação do mangá; responsabilidade social; as tecnologias que poderiam ser usadas. Dessa forma notou-se uma evolução nos *concepts* propostos, que saíra do habitual, focado na visualidade do mangá e partiu-se para um projeto mais inovador.

Feedback

Ao longo deste trabalho o metaprojeto foi se destacando como um meio de se alcançar a inovação, devido ao seu caráter reflexivo. Torna-se a dizer que a leitura sobre o metaprojeto aqui feita, o coloca como uma bússola, que acompanha o projeto, desde sua fase de pesquisa

⁷ Formatação para identificar texto escrito pelas projetistas