



# A PESQUISA COMO CRIAÇÃO DE MUNDOS:

20 anos do PPGPSI/UFRGS na construção  
da Psicologia Social

**ORGANIZAÇÃO**

Fernanda Amador, Simone Paulon, Vanessa Maurenente e Carolina dos Reis

# **A PESQUISA COMO CRIAÇÃO DE MUNDOS:**

20 anos do PPGPSI/UFRGS na construção  
da Psicologia Social

## **ORGANIZAÇÃO**

Fernanda Amador, Simone Paulon,  
Vanessa Maurenre e Carolina dos Reis



**ABRAPSO EDITORA**

Florianópolis - 2023

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)  
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)**

A pesquisa como criação de mundos [livro eletrônico] : 20 anos do PPGPSI/UFRGS na construção da psicologia social / organização Fernanda Amador...[et al.]. -- Florianópolis, SC : ABRAPSO Editora, 2023. PDF

Vários autores.  
Outros organizadoras: Simone Paulon, Vanessa Maurenente, Carolina dos Reis.  
Bibliografia.  
ISBN 978-65-88473-23-8

1. Ensino superior (Pós-graduação) 2. Pesquisa científica 3. Psicologia social I. Amador, Fernanda. II. Paulon, Simone. III. Maurenente, Vanessa. IV. Reis, Carolina dos.

23-168143

CDD-302

**Índices para catálogo sistemático:**

1. Psicologia social 302

Eliane de Freitas Leite - Bibliotecária - CRB 8/8415

*Projeto gráfico e design de capa: Arnaldo Bublitz  
Arte da capa: **Vento não se captura, é sentido.**  
por Zeca Amaral (ezequiel\_candidoamaral@hotmail.com)*

# OFICINANDO EM REDE E AS PASSAGENS DE SUBSTANTIVO A VERBO

Cleci Maraschin  
Vanessa Mauren

O Núcleo de Pesquisas em Ecologias e Políticas Cognitivas (NUCOGS) foi instituído como grupo de pesquisa em 2010. Mas, antes de sua formalização institucional na UFRGS e no CNPq, já existia como Oficinando em Rede. O Oficinando em Rede é o nome com o qual identificamos nossos projetos de pesquisa, que passaram a integrar o Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social e Institucional desde seu início, em 1997. A denominação “Oficinando em Rede” buscava abarcar as interfaces que caracterizam as questões e os modos de pesquisar de grande parte de nossos estudos. *Oficinando*, um gerúndio derivado de um verbo não existente nos dicionários da língua portuguesa, tem-se constituído em um modo de pesquisar desde então.

No decorrer de nossas investigações, fomos nos apropriando da pesquisa-intervenção e entendendo-a não somente como um modo de produção de conhecimento, mas também como uma ferramenta de intervenção e de transformação — e, portanto, de ensino e de extensão, implicando uma posição política. A pesquisa-intervenção produz uma inversão na direção habitual da relação entre pesquisar e intervir, a qual propõe que, primeiramente, conheçamos (pesquisamos) para, após, intervir (aplicar o conhecimento construído). Na pesquisa-intervenção as ações em campo são modos de conhecer. Um conhecer localizado e corporificado, cujo foco é micropolítico, ou seja, busca tensionar os hábitos cotidianos com movimentos advindos do contraste com diferentes experiências. A intervenção atenta ao processo, e não somente ao instituído, mas também àquilo que está em vias de tornar-se. Se o cotidiano tende a ser naturalizado através dos hábitos e concebido como a única possibilidade de existência, a pesquisa-intervenção, e o oficiar, buscam expandi-lo, produzindo *breakdowns* e deslocando-o, assim, da concepção de uma totalidade fechada.

A oficina, em seu modo substantivo, tem sido amplamente acionada nos campos da saúde, da educação e da assistência como uma forma de envolver

participantes, de um modo ativo, em propostas que abarcam um trabalho conjunto, questionando relações de poder instituídas. Temos transformado o substantivo — oficina — em verbo, pensando-o no infinitivo e no gerúndio — *oficinar*, *oficinando* — como uma ação que, assim como o pesquisar, e junto com ela, não encerra sua potência de transformação das realidades nas quais se produz.

O termo *oficinar* remete ao trabalho do artesão, do *opus*, obra e do *facere*, ou fazer. Em nossa prática, as oficinas são noções-ferramentas, na medida em que concebem os campos de pesquisa como territórios instáveis, atravessados por forças heterogêneas, nos quais o pesquisar constitui mais uma intensidade a compor a trama do que uma lente a objetificar temáticas ao escrutínio. O *oficinar* pode ser pensado como uma metodologia com “m” minúsculo (Haraway & Goodeve, 2015), atualiza-se como um articulador entre possíveis modos de ver, falar e subjetivar. Além disso, esse termo se torna um dispositivo, através do qual é possível acionar e inventar outras formas de agir e de pensar em realidades marcadas por violências instituídas e invisibilizadas das mais variadas formas. O *oficinar* envolve modulações entre pesquisadores, artefatos, sujeitos e instituições e se produz de forma localizada. Assim como na cartografia, para trabalhar com oficinas só podemos buscar pistas e não regras. Nessa perspectiva, a construção das oficinas é atualizada a partir da singularidade dos encontros entre pesquisadores, sujeitos, instituições e tecnologias, nunca fixamente planejadas de antemão. Os trabalhos aqui mencionados são, antes, fonte de inspiração do que formas prontas de intervenção. Neste capítulo, relatamos como um coletivo formado por pesquisadores na área de Psicologia Social, organizado através do Núcleo de Pesquisa em Ecologias e Políticas Cognitivas (NUCOGS) foi constituindo, ao longo dos anos, costuras, redes e relações entre diferentes estudos que têm o *oficinar* como estratégia para conhecer e construir coletivos. Ao perceber forças comuns a esses modos de pesquisar através de oficinas, buscamos pensar no próprio *oficinar* como um conceito-ferramenta, baseadas, principalmente, na noção de figuração de Haraway (1997, 2016).

## **OFICINAR COMO LINHA QUE CONECTA PESQUISAS**

Revisitar o percurso de alguns trabalhos realizados no âmbito do “Oficinando em Rede” permite entender como as oficinas podem ser distintas e, ao mesmo tempo, compartilharem alguns pressupostos ético-políticos e epistemológicos. Além disso, esse movimento explicita que a relação entre as intervenções é uma costura possível entre tantas outras, que podem ser feitas com diferentes linhas e arranjos por nossos leitores. Os padrões que se constituem, nesse caso, são singulares, como

no jogo do barbante ou cama de gato<sup>1</sup> tomado por Donna Haraway (1997) para pensar caminhos e consequências, e não determinismos. Trata-se de um modo de agir que aposta na construção de relacionalidade não agonística, baseada na confiança. No jogo da cama de gato não existe uma disputa, mas a entrega de um padrão a ser transformado, uma ação de soltar os fios e acompanhar as consequências dessa passagem para outras mãos. Um padrão inventado é disponibilizado para que outros sigam transformando-o, mutando-o.

Por se tratarem de propostas de pesquisa-intervenção, muitas de nossas pesquisas se realizam em conexão com projetos de extensão. Já em 1995, estávamos interessados em discutir como oficinas poderiam possibilitar o que denominamos de *exercícios de autoria*. Desenvolvemos, então, a ideia de autoria como a possibilidade de produzir uma diferença em um coletivo e ser, ao mesmo tempo, reconhecido por esse coletivo pela diferença produzida (Maraschin, 1995). Autoria, sendo processual, não apresenta um caráter identitário, pois se relança a cada passo e pode ser exercida por diferentes atores partícipes em uma oficina, em diferentes tempos. A experiência de autoria, ou seja, a possibilidade de disponibilizar um padrão singular a ser coletivizado, é redesenhada e ressignificada, implicando distintos modos atualização. A definição de *autor* adotada implica a participação no jogo do barbante, ou seja, a pertença ativa, propositiva, nas redes sociotécnicas. O oficiar produz um coletivo no qual é possível experienciar-se como autor, no sentido que uma narrativa produzida pode ser reapropriada, recontada por outras vozes, tal qual o jogo da cama de gato, em uma relação não verticalizada. Além disso, essa função faz com que os participantes passem a se importar com as produções e com suas consequências.

O projeto de extensão, ao qual as pesquisas iniciais se articularam, visava uma troca comicineiros populares, que atuavam no bairro Restinga, em Porto Alegre, onde realizavam oficinas para jovens da comunidade (Maraschin, Seibel, & Gorczewski, 2007). A articulação entre as oficinas, que eram, até então, realizadas de modo independente, possibilitou a ampliação das modalidades de linguagens disponibilizadas, que incluíam programas para a rádio comunitária, fanzine, vídeo, *web design*, fotografia, informática, dança e expressão corporal, gravação musical em CD e inserção profissional. Tal diversidade oportunizou distintas experiências de autoria, pois havia possibilidade de escolhas e de combinações inusitadas tanto para os jovens como para os oficineiros. A oficina se configurou

1 A cama de gato também é conhecida como jogo do cordel, jogo da linha, jogo da guita, jogo do berço, jogo da serra, jogo da bandeira e pé de galo. Consiste em utilizar uma corda entre os dedos das mãos, manipulando com a colaboração de um parceiro de modo a obterem os mais diversos efeitos e figuras numa sequência preestabelecida, logo que se obtém uma figura, esta é transformada por nova operação realizada pelo parceiro, e assim sucessivamente. Os efeitos alcançados com as manobras de entrelaçamento da corda são variados e diferentes conforme a tradição cultural. [https://pt.wikipedia.org/wiki/Cama\\_de\\_gato](https://pt.wikipedia.org/wiki/Cama_de_gato)

como uma tecnologia social, ao produzir articulações entre distintos materiais, uma linguagem que configurava coletivos e atualizava convivências, coordenações de ações<sup>2</sup> e reflexões. Isso constituiu figurações pela possibilidade dos sujeitos que dela participaram performarem outras posições na construção de narrativas nessa realidade compartilhada.

Seguimos com essa mesma aposta ao adentrar o Hospital Psiquiátrico São Pedro, entre os anos de 2004 e 2010. A figuração que faz operar as instituições totais não deixa muita margem para que novos padrões se desenhem, já que os fios do jogo da cama de gato estão mais próximos das rígidas cordas de aço entrecruzadas, ou das grades que impedem a fuga. Na ocasião, o hospital receberia computadores em doação e desejava usá-los em atividades no CIAPS (Centro Integrado de Atenção Psicossocial para crianças e adolescentes), situado no local. O longo trabalho de intervenção e de pesquisa foi relatado em livro (Maraschin, Diehl, & Francisco, 2011). O que aqui destacamos é como as oficinas foram se reconfigurando no transcurso daqueles anos (Tanikado & Vianna, 2012). Em sua conexão com a saúde mental, o oficiar “tinha como horizonte o esforço de transformar dramas humanos em marcas e registros que pudessem ser narrados e ressignificados no coletivo das oficinas” (Moschen & Maraschin, 2011). No caso do Hospital Psiquiátrico São Pedro, as questões de saúde mental experimentadas pelas crianças e adolescentes eram relacionadas também a situações de pobreza, questões raciais e de gênero e, muitas vezes, agudizadas pelo próprio funcionamento institucional, marcado pelo atravessamento religioso, pelo saber-poder médico e pelas práticas de apagamento da singularidade.

A análise das trajetórias dos jovens usuários foi produzida por Andrea Scisleski (2006) que problematizou o caminho pelas redes institucionais que os levaram à internação psiquiátrica. Através das “oficinas de percurso” a autora propunha a questão: “como vocês chegaram ao CIAPS”? A proposta consistia em que os participantes confeccionassem, em conjunto, através da disponibilização de material gráfico e de sucatas, suas vivências prévias à internação. Após essa elaboração, narravam ao grupo o significado de suas produções. As narrativas traziam situações de abandono familiar, prostituição, pequenos delitos, evasão escolar. Situações que eram recorrentes nas falas dos participantes, entretanto, eram entendidas por eles como não conectadas. Segundo a autora, existe a construção de um certo perfil dos jovens que são internados, como pobreza socioeconômica e uso de drogas, mas, para além disso, eles constituem uma narrativa individualizada, muitas vezes auto culpável, sem problematizar questões que lhes eram comuns. Essa situação

2 Para a abordagem enativa, o linguajar não consiste em processar informações por meio de signos e regras. Todo o signo congrega um pacote de coordenação de coordenações consensuais de ação, decorrentes de uma história languageira que é constituída/modulada por diferentes práticas. Assim, um signo faz-fazer, faz-agir, ou seja, é performático.

abriu pistas para a importância do oficiar como forma de compartilhar vivências e coletivizá-las em experiências narradas.

Com tais resultados, tornou-se importante pesquisar como diferentes artefatos poderiam ter agência nas oficinas. Na sequência, Rafael Diehl (2007) propôs oficinas de mapas e de fotografia para jovens internados no serviço. Inicialmente, o autor oferecia mapas do Estado do Rio Grande do Sul e da cidade de Porto Alegre e solicitava aos participantes para indicar e contar histórias sobre os locais de suas procedências. Na continuidade da oficina, Diehl (2007) disponibilizou máquinas fotográficas. As diferenças de materialidade e de legitimação entre a produção de fotografias e de mapas serviram tanto para atualizar questões referentes ao funcionamento da instituição quanto para especificar a máquina fotográfica como um analisador, pelas visibilidades e possibilidades enunciativas relacionadas à participação na configuração de planos de inscrição legitimados. A câmera fotográfica se coloca como a materialização de visibilidades, ganhando legitimidade pelo estatuto de representação da realidade da fotografia, o que a permitia entrar de um modo diferenciado no regime de verdades da instituição (Diehl, 2007). Haraway (2016) menciona que, para criar respostas potentes, importam as palavras que usamos, importam as histórias que contamos, importam as figurações que compartilhamos e habitamos, importam artefatos materiais com que nos acoplamos. Para Diehl (2011), o oficiar com fotografia possibilita operar com materialidades cujo foco não se encontra na eficiência de seu uso, mas na modalidade de sua apropriação, abrindo, assim, condições de ludicidade e invenção.

De fato, as fotografias produzidas pelos jovens não tinham a mesma repercussão, no Hospital, do que seus desenhos ou mapas. Entretanto, esse interesse imediato pela produção dos jovens, em função de sua suposta representação de uma realidade, trazia um paradoxo. Se, por um lado, a oficina possibilita uma torção nas posições de saber legitimadas na instituição, por outro, ela só torna isso factível pela condição discursiva da câmera fotográfica de produzir planos descolados do sujeito que a manipula. Esse foi o ponto de inspiração para outro projeto (Maurenre, 2010), que buscou pensar em modos de sensibilização para a hibridicidade epistemológica da fotografia, que pressupõe seu entendimento não apenas como ícone — similaridade perceptiva com o real —, mas como índice — contiguidade física com a cena fotografada — e como símbolo — relação de convenção com a realidade.

A importância da linguagem fotográfica e seus efeitos no questionamento de padrões instituídos fez com que continuássemos estudando seu acoplamento às oficinas. Vanessa Maurenre (2010) realizou oficinas de fotografia dirigidas aos trabalhadores (equipe fixa e terceirizada) e aos jovens (ambulatório e internação) do serviço. Elas eram divididas em três etapas: (a) sensibilização para a condição simbólica da imagem e possibilidade de exercícios de autoria através da fotografia;

(b) solicitação de que os sujeitos fotografassem a partir da questão “como você percebe o CIAPS?”; e, (c) expressão verbal sobre a experiência e as imagens. As análises incidiram sobre a forma como a proposta foi recebida, o processo de fotografar, as possibilidades de exercícios de autoria no regime do local e as diversas leituras dos sujeitos e dos pesquisadores acerca das imagens produzidas. As imagens e discussões abordaram o aprisionamento, as contradições nas políticas públicas em saúde mental e o questionamento à lógica manicomial. A fotografia se mostrou potente não apenas pela condição simbólica, que enfatizava exercícios de autoria, mas também pelas posições icônica e indiciária, que permitiram análises e discussões com o comitê de ética, com trabalhadores e jovens. Novamente vê-se que a oficina é modulada pelas materialidades que a compõem — no caso, a fotografia — e pelas práticas instituídas no âmbito em que se realiza. São linhas de força que modulam o oficiar.

Com a instalação dos computadores no serviço, o oficiar passou a integrar a tecnologia digital e sua agência (criação de hipertextos, *blog*<sup>3</sup> e histórias coletivas). Tatiane Vianna (2008) estudou como o acoplamento com as tecnologias digitais, em um espaço oficina, poderia favorecer — e de que forma — o desdobramento de enredos e narrativas entre jovens que vivem diferentes processos de “adolescimento”. Embora a aprendizagem do uso da tecnologia se fizesse necessária, não se constituía, entretanto, como uma etapa prévia à exploração. O interessante é que ferramentas como o *blog* propiciaram a expansão do espaço-tempo da oficina. Através dos *posts*, os jovens interagiram com outras pessoas, como os integrantes do grupo de pesquisa e os membros da equipe do serviço não ligados diretamente às oficinas. As oficinas com tecnologias digitais propiciaram a construção de narrativas que, por sua vez, davam-se a conhecer pelos pesquisadores. Atravessamentos sociais — como racismo, judicialização e medicalização da vida, patologização da pobreza — e institucionais — como a objetificação do sujeito em instituições totais — eram levados em consideração de modo inseparável dos mundos que se criavam a partir da experiência singular dos jovens. Cabe salientar que as oficinas enfrentaram resistência e até mesmo alguns impedimentos por parte da instituição. Entretanto, aquilo que se efetuava, possibilitava um fazer compartilhado, no qual os participantes constituíam outras formas de parentesco, em relações nas quais desenvolviam novas habilidades de resposta ou *response-ability*, como coloca Haraway (2016).

Ao mesmo tempo, o oficiar em saúde mental não se dirige somente aos sujeitos em sofrimento, mas aos padrões de funcionamento institucionais. Ampliando o campo de pesquisa-intervenção, propomos uma oficina junto à equipe técnica do centro com vistas à construção de uma página do serviço (Tanikado,

3 <http://oficinandoemrede.blogspot.com/>

2010). A oficina constituiu-se como um dispositivo de intervenção institucional que levou à problematização de práticas instituídas e à criação de soluções. A tecnologia se tornou uma espécie de bola do jogo ao produzir ocasiões de interação e negociação dentro da equipe sobre a forma como iriam se apresentar na rede (Tanikado & Maraschin, 2012).

Como comentamos, as forças presentes em uma instituição psiquiátrica secular traziam consequências nos fazeres das oficinas. Seguimos com nosso parentesco estranho, visando fortalecer o ambulatório do CIAPS e sua conexão com as redes de saúde e educação de seu território. Fernandes (2011) propôs uma intervenção junto à Oficina Linguagens da Cidadania (Araldi, Linhares, Franco, & Tschiedel, 2012), que se desenvolveu no bairro Lomba do Pinheiro, em Porto Alegre, com a participação de trabalhadores e usuários do Programa de Saúde da Família (PSF) Vila Viçosa. A autora convidou os participantes a realizarem filmagens e fotografias durante um percurso dentro da área de abrangência do PSF. As imagens eram posteriormente coletivizadas e acarretaram momentos de problematização, em busca de histórias sobre determinados lugares, bem como apontaram contrastes entre os diversos modos de ocupação e as diferenças econômicas e sociais existentes. Aqui também se delineia a importância da oficina para problematizar a experiência cotidiana, uma vez que os percursos efetuados pelos participantes eram habituais, embora nem sempre interrogados.

A partir de 2009, o Oficinando em Rede-CIAPS foi integrado ao Programa Rede de Oficinandos, que incluía a parceria com três projetos relacionados à saúde mental e a tecnologias: Oficinando em Rede, Rádio Potência Mental e Oficina de Imagens do CAPS Cais Mental Centro. O Programa Rede de Oficinandos obteve financiamento do Edital Proext/2009 da Secretaria do Ensino Superior do MEC. O desenvolvimento dos trabalhos resultou em um encontro nacional e em uma publicação coletiva (Palombini, Maraschin, & Moschen, 2012). No âmbito dessa parceria, foram desenvolvidas algumas intervenções e pesquisas, nas quais as oficinas representavam uma ferramenta importante.

O trabalho com imagens foi tema de estudo de Fúlvia Spohr (2011), que propôs oficinas videográficas com um grupo de trabalhadores e usuários do CAPS II Cais Mental Centro/POA. A proposta consistia em retomar uma série de imagens videográficas produzidas pelos oficineiros que seriam descartadas. Imagens desfocadas, tremidas ou fora de enquadro. O trabalho com tais imagens foi objeto de muito debate e autorreflexão, pois como encontrar alguma composição com algo descartável? Tal processo possibilitou produzir deslocamentos e modulações nas redes de conversação entre os participantes por reconsiderar possíveis composições com aquilo que fora considerado inútil. A articulação entre o editor de imagens, as imagens descartadas e as redes de conversação se deram na ação de editar, no fazer que potencializou a autoria e a construção de outros modos de

significação entre a saúde/loucura, constituindo um compartilhamento que é, também, político, ao operar experiências no plano do “comum”.

Nesse percurso, as oficinas realizadas com crianças e jovens mostraram que os jogos digitais constituíam uma figuração muito potente, bem como convocam modos de agir em narrativas que só se efetivam a partir da participação do jogador. A invenção aparece, nesse cenário, como a capacidade do jogador em colocar problemas pertinentes a cada situação do jogo. O videogame produz um interessante parentesco com o oficiar. Para Kurt Squire (2006), os videogames não podem ser entendidos como códigos fechados que teriam um único e correto modo de ser jogado. Embora os videogames consistam em programações, elas, entretanto, não impedem que uma experiência aconteça. Além do fato de a programação estar aberta às decisões, perícias e imperícias do jogador, ele pode subverter os objetivos principais do jogo, criando modificações que podem ser disponibilizadas a outros jogadores. As oficinas de videogame no CIAPS possibilitaram acompanhar os processos de aprendizagem e de interação entre os jogadores (Betts et al., 2012). Jogar exige treino e afinação, mas tal aprendizagem não se constitui em uma atividade isolada, pois os jogadores mais experientes ensinavam os novatos. Também observamos que a imersão consistia em uma via de mão dupla, que dependia da aprendizagem do jogador, mas também das características do jogo.

Essas experiências nos incentivaram a propor oficinas com jogos baseados em localização (JML), entre 2012 e 2018, ampliando o campo da saúde mental para a educação não formal. Nessa direção, desenvolvemos o jogo “Um dia no Jardim Botânico”<sup>4</sup> em parceria com a Fundação Zoobotânica do Estado do Rio Grande do Sul (FZB). Nele, os jogadores são convidados a completar missões compostas de objetivos simples, utilizando um dispositivo móvel conectado à internet. Com esse dispositivo (um *smartphone* ou *tablet*), o jogador tem a visão aérea da região do Jardim Botânico e a sua interface para interação com o jogo. O *gameplay* do jogo associa ações de coleta, combinação e redistribuição de itens no plano do mapa digital do jogo a partir do percurso pelo plano do território físico. Uma apresentação detalhada dos resultados dessa pesquisa-intervenção foi publicada por Cleci Maraschin, Renata Kroeff e Póti Gavillon (2017).

O que aqui gostaríamos de salientar é que o jogo de localização oferece outros planos de ação para a oficina. Jogadores, *tablet*, programa e espaço físico participam juntos da oficina, de modo que são indispensáveis para que o jogo ocorra. A oficina amplia essa experiência ao constituir um terceiro plano, o do coletivo. Assim, os três planos se conectam: o Jardim Botânico, o digital no *tablet* e o coletivo na oficina. No agenciamento entre o digital, o físico e o coletivo, ganha relevo a questão das coordenações das ações — aprendizagem corporal —,

4 Para um detalhamento do jogo ver (Gavillon, Costa, & Rocio, 2017).

ou seja, a introdução dessa modalidade de jogo no oficiar induz a um modo procedural, corporal, de ação, contrabalançado com um saber mais declarativo (um saber sobre a ação). As particularidades de cada actante na oficina modulam seu funcionamento, contribuindo com formas distintas de compartilhamento (Araldi, Linhares, Franco, & Tschiedel, 2012). A oficina com jogos de localização incrementa a fabricação de um corpo que seja sensível à tecnologia de um modo que o espaço de deslocamento seja construído nesse agenciamento.

Através dessas pesquisas-oficinas, fomos nos dando conta do quanto as oficinas poderiam ser consideradas um tipo de figuração, nas quais, como vimos, o material, o semiótico e o coletivo se agregam. As várias experiências de oficinas não se colocam como representação especular de alguma realidade dada, não são literais, nem idênticas. A figuração abarca deslocamentos capazes de problematizar certezas e identificações habituais. Para Haraway (1997), as figurações são imagens performativas que podem ser habitadas.

As pesquisas que se seguiram no projeto denominado Figurações Corporificadas — *Indústria do Gênero* e o *Jogo Ilha dos Afetos* —, a partir de 2018, exploraram com mais intensidade narrativas figurativas performáticas. Tal como o jogo Um dia no Jardim Botânico, elas constituem mapas de mundos que estimulam a imersão, convidando a um tipo de filiação, parentesco. A figuração *Indústria do Gênero*<sup>5</sup> incita a participar de uma fabulação distópica, com personagens que utilizaram, durante sua infância e adolescência, alimentos com suplementos de hormônios e estabilizadores emocionais para controlar desvios da heteronormatividade e produzir a padronização — ou mesmo o apagamento — das diferenças. Em razão de problemas ocorridos com alguns consumidores, a indústria teria interrompido a produção e iniciado uma avaliação dos efeitos desse consumo. O objetivo da oficina é, então, fazer com que os participantes avaliem os efeitos desse tipo de alimentos na vida desses personagens, os quais tinham posições diversas em relação ao gênero. A conversa é feita por *WhatsApp*, de modo não presencial. Os personagens são interpretados por bolsistas de iniciação científica, mestrandos, doutorandos e professores vinculados ao NUCOGS. Após a interação via aplicativo, faz-se uma roda de conversa face a face com participantes e pesquisadores-personagens para a discussão da experiência.

Na oficina *Indústria do Gênero*, os participantes são convidados a um processo imersivo, no qual se tornam parte da fabulação. As interações que estabelecem com os personagens são diversas, mas algumas indicam afetações importantes, como raiva — de um personagem que constantemente oprimia as mulheres —, ambivalência — em relação a uma personagem que era intolerante aos produtos

5 Vídeo inicial da oficina <https://drive.google.com/file/d/1HEmZe1tqSjxJe4Awh3e2ihubqYh7AxIt/view?usp=sharing>

da Indústria do Gênero, mas adequava seu corpo às expectativas masculinistas através de outras tecnologias —, cuidado — com uma personagem que havia sofrido abuso na infância —, entre outros. Além disso, são oferecidos aos participantes alguns alimentos oriundos da suposta Indústria do Gênero, como biscoitos e iogurte. Dos vinte e seis participantes da primeira semana de oficinas, nenhum aceitou experimentar. Alguns diziam, inclusive, “que nojo”! Essa imersão, e a possibilidade de afetação decorrente, indicava uma abertura à problematização das formas instituídas de pensar sobre a cis-heteronormatividade e a padronização/apagamento do corpo da mulher. Quando abríamos para a discussão, as questões se colocavam de forma densa.

### **OFICINAR, OFICINANDO — FIGURAÇÕES PARA HABITAR OUTROS MUNDOS, CULTIVAR OUTRAS SENSIBILIDADES**

Um dos fios que conecta as pesquisas acima comentadas é *oficinar/oficinando*, um verbo que se apresenta tanto no infinitivo como no gerúndio. Com essa transgressão à norma da língua portuguesa, buscamos enfatizar a ação ou a fabricação de figurações para problematizar as narrativas figurativas que habitamos, que, por serem habituais, tornam-se transparentes e pouco problematizadas. O gerúndio evidencia o movimento no qual a ação é tomada no seu modo-problema. Seguimos a perspectiva cartográfica (Kastrup & Passos, 2013), na qual pesquisar não é dominar um objeto, mas acompanhar processos. Nesse acompanhar, criamos, através do *oficinar/oficinando*, formas de parentesco entre saberes acadêmicos, tecnologias e campos de pesquisa, nas quais se pode escrever de outros jeitos, ver de outros jeitos, pensar de outros jeitos, falar de outros jeitos, jogar de outros jeitos, em mundos que se transformam. Conceber modos de pesquisa através do *oficinar/oficinando* é pensar nas realidades como pulsantes, fugazes, mas também passíveis de serem atualizadas em termos acadêmicos, até porque localizadas academicamente criamos *response-abilities* e coletivos através de oficinas.

Em sua forma verbal, *oficinar/oficinando* se articula com diferentes predicados. Para Araldi, Piccoli, Diehl e Tschiedel (2012), a oficina articula-se com o desejo, ou os desejos, daqueles que a propõem e daqueles que dela participam. O *oficinar* atenta para os efeitos dos movimentos de (des)encontros que abrem caminhos de acolhida, de diferenciação, de compartilhamento, ou os negam. Diferentes desejos vão se atualizando/potencializando no transcurso da oficina e é importante uma atitude de atenção a eles.

O *oficinar* articula-se com uma abertura à desestabilização de hierarquias na diferença. Na oficina existem diferenças entre proponentes e participantes, que podem estar relacionadas a uma maior ou menor expertise frente às atividades propostas, mas não somente a isso. Nela se inscrevem diferenças de classe, raça,

gênero, sexualidade e capacidades. Oficinar prioriza colocar as diferenças em análise para não serem convertidas em hierarquias ou exclusões que podem adensar processos de normalização. Oficinar atenta aos riscos da homogeneização, acolhendo a diferença em sua potência de diversidade. Desta forma, o agir — pesquisar, officinar — torna-se um risco e só podemos nos arriscar se tivermos confiança, confiança no encontro, no coletivo por vir.

O officinar articula-se a uma materialidade, um domínio de experiência, o que lhe confere uma concretização. Oficina-se com, seja esse “com” composto de escritas, máquinas fotográficas, videogames, jogos, narrativas figurativas. Cada uma dessas materialidades contém saberes, pois possui uma gênese histórica de sua concretização. Entretanto, o officinar coloca em primeiro plano o fazer compartilhado, no qual o conhecimento técnico não se constitui como um requisito para a ação, questionando a hierarquia entre saber e fazer, o que vai ao encontro da pesquisa-intervenção, sendo que as aprendizagens se realizam no próprio encontro. O encontro com as diferenças do outro, com diversas capacidades e com as materialidades produz um saber do fazer compartilhado, um coletivo de práticas.

O officinar articula-se com a rede heterogênea na qual é efetivado. Assim, a escola, o CIAPS, a rede de atenção básica, o bairro, o Jardim Botânico, a universidade, modulam como o officinar se realiza. Mas, além de modular, ou seja, dar a conhecer as forças que operam nessa rede, o officinar também possibilita questionar as formas habituais de operar desses territórios, ou seja, incide na problematização do cotidiano. O officinar se efetua por, e se constitui de, redes, aqui tomadas em um sentido ampliado, indicando redes heterogêneas que produzem e são produzidas por humanos e não-humanos, sejam esses últimos instituições ou objetos técnicos. Embora o sentido seja ampliado, na medida de sua heterogeneidade, as redes são sempre locais, localizadas espaço-temporalmente.

Os pontos acima elencados se conectam ao pensamento de Haraway (1997, 2016, 2017) sobre as figurações, tornando-se um aliado nos modos de conceitualizar o officinar. Para a autora, toda a linguagem é figurativa, incluindo a matemática, o que a leva a uma análise da ficcionalidade dos processos semiótico-materiais, especialmente na tecnociência. Nossos corpos estão habitados por figurações, que “desenham universos de conhecimento, prática e poder” (Haraway, 1997, p. 11, tradução nossa). Podemos, assim, pensar o officinar como um processo semiótico-material, como exemplificado nas pesquisas anteriores. As figurações nos ajudam a adensar o officinar, ao fornecer pistas para a desnaturalização de práticas, técnicas e conhecimentos que condensam funcionamentos despotencializantes ou opressores. Na pesquisa com os oficineiros da comunidade da Restinga foi possível complexificar autorias por meio da articulação com distintos linguajares. Por sua vez, a materialidade do hospital psiquiátrico atualiza entidades semióticas legitimadas ao longo dos séculos XIX e XX, figurações que habitam o corpo biopolítico. As

oficinas lá realizadas escancararam a ficcionalidade do discurso médico e asilar, ao supor que outras relações com as crianças e os adolescentes da internação — e entre os técnicos de enfermagem, psiquiatras, psicólogas etc. — eram possíveis. Ao mesmo tempo, as oficinas no Jardim Botânico possibilitaram outras coordenações de ações e de relação com o espaço, através de um jogo locativo que colocou em análise as práticas pedagógicas lá propostas, nas quais o encontro com o jardim se dava por meio de uma visita controlada, que limitava a exploração.

Outro ponto, no qual a proposta de Haraway (1997) nos dá pistas, é pensar que as oficinas podem propor figurações, criando imagens, fabulações, espaços-tempos a serem habitados, capazes de produzir outros territórios existenciais. Nessa linha de análise, poderíamos pensar no laboratório de informática instalado em um hospital psiquiátrico como uma heterotopia ou um espaço figurativo, do qual derivam oficinas de *blogs*, fotografia e *videogame*. Nesse espaço, os jovens puderam se experienciar de um modo distinto daquele produzido pela ficcionalidade tecnocientífica do hospital. Em outra oficina (Tanikado, 2010), os trabalhadores também habitaram modos distintos de se relacionar com suas práticas, ao afirmarem-nas publicamente, em um *blog* vinculado ao hospital e, tal qual, ficcional. Uma ficção que era agora assinada por eles e sobre a qual eles tinham um tempo para fabular. Como mencionado na introdução deste capítulo, esse modo de conceitualizar o oficiar se alinha com a perspectiva institucionalista da pesquisa-intervenção e com a proposta cartográfica, na medida em que possibilita a desnaturalização das fabulações que constituem nossos corpos e modos de viver, ao mesmo tempo em que acionam novas paisagens figurativas. Ao lançar mão de propostas sensíveis, as oficinas fazem vibrar forças silenciadas, permitindo emergir novos padrões e acoplamentos.

Mais recentemente, Haraway (2016) questiona a noção de antropoceno, que se refere aos efeitos das atividades humanas sobre o planeta Terra, cunhada pelo ecólogo Eugene Storer, nos anos 1980. Ela prefere a expressão *capitaloceno* para definir a ameaça ecológica que vivemos, dado que se trata de todo um paradigma econômico e político que extrapola as ações humanas. Entretanto, mais adiante na mesma obra, a autora propõe a noção de *Cthulhuceno* para nomear um tempo que é, foi e poderia ser um modo de seguir com o problema e viver com *responsability* em um planeta devastado. Para tanto, é importante que possamos criar parentesco com outras espécies e formas de existência, inventando novas formas de alianças. Tal proposta consiste em uma perspectiva ética, muito próxima dos modos como temos trabalhado com oficinas, na medida em que objetivamos a modulação de novos acoplamentos entre sujeitos, tecnologias e instituições, assim como a criação de redes e parentescos antes impensados. O desafio dos parentescos realizados com um secular hospital psiquiátrico, com um Jardim Botânico no qual as normativas de visita diminuem sua potência de aprendizagem, com escolas e ONG que padronizam as aprendizagens na infância e com afetos relacionados aos

marcadores sociais da diferença mostram a possibilidade de realizar composições inusitadas, mas também acionam novas possibilidades de construir respostas hábeis, ou *response-ability*, em contextos marcados por privações e violências em diferentes formas e intensidades.

Assim, pensamos o oficiar como o oferecimento de padrões localizados no sentido de *convites-para-fazer-com*. Nas oficinas, padrões se criam, acionam e movimentam forças, que convidam a novas modificações. Um padrão inventado é disponibilizado para que outros o sigam, transformando-o, mutando-o. Oficiar e figurar convidam ao trabalho coletivo, uma vez que uma experiência local, quando compartilhada, pode contagiar muitas outras.

## REFERÊNCIAS

- Araldi, Etiane, Linhares, Daiane, Franco, Marina, Tschiedel, Rosimarie** (2012). *Tecnologias em rede: oficinas de fazer saúde mental*. Sulina.
- Araldi, Etiane, Piccoli, Luciano Ferreira, Diehl, Rafael, & Tschiedel, Rosemarie Gartner** (2012). Oficinas, TIC e saúde mental: um roteiro comentado. In A. Palombini, C. Maraschin, & S. Moschen (Orgs.), *Tecnologias em rede: oficinas de fazer saúde mental* (pp. 43-58). Sulina.
- Betts, André, Maraschin, Cleci, Baum, Carlos, Kveller, Daniel, & Medeiros, Débora** (2012). Jogos eletrônicos e videogames como e-dispositivos. In A. Palombini, C. Maraschin, & S. Moschen (Orgs.), *Tecnologias em rede: oficinas de fazer saúde mental* (pp. 57). Sulina.
- Diehl, Rafael** (2006). *Do mapa à fotografia: planografias de um espaço louco*. [Dissertação de Mestrado em Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre/RS]. <http://hdl.handle.net/10183/8729>
- Diehl, Rafael** (2011). Metodologia para superfícies e operatividades. In C. Maraschin, D. J. Francisco, & R. Diehl (Orgs.), *Oficinando em Rede. Oficinas, tecnologias e saúde mental* (pp. 81). UFRGS Editora.
- Fernandes, Raquel** (2011). *Per-cursos e inscrições: experiências que comunicam modos de viver* [Dissertação de Mestrado em Psicologia Social, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre/RS]. <http://hdl.handle.net/10183/33323>
- Gavillon, Póti Q., Costa, Guilherme, & Rocio, D.** (2017). A construção do jogo Um dia no Jardim Botânico e a estratégia de pesquisa. In C. Maraschin, R. Kroeff, & P. Gavillon (Orgs.), *Oficinando com jogos digitais: experiências de aprendizagem inventiva* (pp. 87-103). Editora CRV.
- Haraway, Donna** (1997). Modest Witness@ Second\_Millennium. *FemaleMan©\_Meets\_OncoMouse™: Feminism and Technoscience*. Routledge.
- Haraway, Donna** (2016). *Staying with the trouble: Making kin in the Chthulucene*. Duke University Press.
- Haraway, Donna & Goodeve, Thyrsa N.** (2015). *Fragmentos: quanto uma folha*. Entrevista com Donna Haraway. *Mediações*, 20(1). doi:10.5433/2176-6665.2015v20n1p48
- Kastrup, Virgínia & Passos, Eduardo** (2013). *Cartografar é traçar um plano comum*. *Fractal, Rev. Psicol.*, 25(2), 263-280. <https://doi.org/10.1590/S1984-02922013000200004>.
- Maraschin, Cleci** (1995). *O escrever na escola: da alfabetização ao letramento* [Tese de Doutorado em Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre/RS].
- Maraschin, Cleci, Diehl, Rafael, & Francisco, Deise Juliana** (2011). *Oficinando em Rede*. Oficinas, tecnologias e saúde mental. UFRGS Editora.
- Maraschin, Cleci, Seibel, Carolina, & Gorcevski, Deisemer 2007). Interfaces entre educação não-formal e juventude. In A. M. Jacó-Vilela & L. Sato (Orgs.), Diálogos em Psicologia Social (pp. 75-86). Abrapso Sul.**
- Maurente, Vanessa** (2010). *Imagens do hospício vazio: fotografia, pesquisa e intervenção* [Tese de Doutorado em Informática na Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre/RS].
- Moschen, Simone & Maraschin, Cleci** (2011). *Oficinando em rede: marcas iniciais de um percurso*. In C. Maraschin, D. J. Francisco, & R. Diehl (Orgs.), *Oficinando em Rede*. Oficinas, tecnologias e saúde mental (pp. 37). UFRGS Editora.

**Palombini, Analice Lima, Maraschin, Cleci, Moschen, Simone** (2012). *Tecnologias em rede: oficinas de fazer saúde mental*. Sulina.

cional, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre/RS]. <http://hdl.handle.net/10183/14778>

**Scisleski, Andrea Cristina C.** (2006). *“Entre se quiser, saia se puder”: os percursos dos jovens pelas redes sociais e a internação psiquiátrica*. Dissertação de Mestrado em Psicologia Social e Institucional, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre/RS]. <http://hdl.handle.net/10183/7147>

**Spohr, Fúlvia** (2011). *Tecendo imagens: operando experiências no plano do “comum”*. [Dissertação de Mestrado em Psicologia Social e Institucional, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre/RS]. <http://hdl.handle.net/10183/62107>

**Squire, Kurt** (2006). From content to context: videogames as designed experience. *Educational Research*, 35(8), 19-29. <https://doi.org/10.3102/0013189X035008019>

**Tanikado, Grace** (2010). *Virtualizando coletivos: tecnologias e pesquisa-intervenção* [Dissertação de Mestrado em Psicologia Social e Institucional, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre/RS]. <http://hdl.handle.net/10183/25818>

**Tanikado, Grace & Maraschin, C.** (2012). Pesquisa, intervenção e tecnologias: dispositivos de virtualização de coletivos. *Fractal: Revista de Psicologia*, 24(1), 143-158. <https://periodicos.uff.br/fractal/article/view/4885>

**Tanikado, Grace & Vianna, Tatiane** (2012). *Abrindo janelas: oficinas tecnológicas em um serviço de saúde mental*. In A. Palombini, C. Maraschin, & S. Rickes (Orgs.), *Tecnologias em Rede: Oficinas de Fazer Saúde Mental* (pp. 29-42). Sulina.

**Vianna, Tatiane Reis** (2008). *Oficinando enredos de passagem: o encontro do adolescer em sofrimento com a tecnologia* [Dissertação de Mestrado em Psicologia Social e Institu-