

Design e participação no âmbito das práticas criativas

Design and participation in the context of creative practices

Shirlen Caroline Rabelo Cabral; Universidade Federal do Maranhão; UFMA;
Roseane de F. A. Obregon; Universidade Federal do Maranhão; UFMA;
Ana Lúcia O. Zandomeneghi; Universidade Federal do Maranhão; UFMA;

Resumo

A criatividade e o design estão intimamente ligados à inovação e à transformação do mundo. O homem, indivíduo comum, é capaz de potencializar uma movimentação em prol da resolução de problemas existentes ou ainda para o surgimento de novas realidades. Porém, quando essa mobilização ocorre baseada na participação efetiva dos indivíduos envolvidos no contexto sociocultural, ao qual se pretende intervir, principalmente, os resultados tendem a ser mais satisfatórios. Sob essa ótica, a intenção deste artigo é provocar uma reflexão crítica e centrada na conexão entre a criatividade e o design para a resolução de problemas e a criação de novas realidades dentro do complexo mundo que se materializa na contemporaneidade. Logo, faz-se uma breve contextualização acerca das condições do mundo contemporâneo, das práticas e ações que nos levam a promover inovação e de ferramentas criativas que podem promover modificações em nosso meio. Para tanto, como metodologia para realização desta pesquisa, foi realizado levantamento bibliográfico a fim de fornecer um aporte teórico acerca das temáticas definidas.

Palavras-chave: criatividade; design; participação; inovação.

Abstract

Creativity and design are closely linked to innovation and world transformation. Man, a common individual, is capable of potentiating a movement towards the resolution of existing problems or even towards the emergence of new realities. However, when this mobilization occurs based on the effective participation of the individuals involved in the sociocultural context, to which one intends to intervene, mainly, the results tend to be more satisfactory. From this point of view, the intention of this article is to provoke a critical and centered reflection on the connection between creativity and design for solving problems and creating new realities within the complex world that materializes in contemporaneity. Therefore, a brief contextualization is made about the conditions of the contemporary world, the practices and actions that lead us to promote innovation and creative tools that can promote changes in our environment. Therefore, as a methodology to carry out this research, a bibliographical survey was conducted in order to provide a theoretical contribution about the defined themes.

Keywords: creativity; design; participation; innovation.

1. Introdução

Manzini é uma das referências do design contemporâneo, o precursor do design colaborativo – codesign. Desenvolveu uma abordagem social inovadora, ao propor inovação em relação ao tratamento dos desafios que estão se materializando na sociedade, pois não há área em que o design não seja fator significativo. Em consonância a isso, temos o design para a inovação social que pode ser considerado um desdobramento do design contemporâneo frente a uma mudança social. Para tanto, há o requerimento de uma nova cultura e maneira para olhar o mundo e para o que o design pode fazer com ele e para as pessoas que nele vivem.

Para Manzini (2017), o design é um processo social difuso, que é praticado tanto por designers, quanto por não designers. Logo, envolve colaboração e participação, e, portanto, faz-se necessário pensar em metodologias e ferramentas para a sua realização, de forma a permitir que todos sejam autores. Neste processo, todos são postos a atuar – atores –, assim como os designers, e são exigidos a redesenhar a si, e a seu modo de funcionamento a fim de se adaptarem diante das transformações e problemáticas que surgem na sociedade.

A exemplo disso, questões como higiene pessoal, princípios de sustentabilidade e a natureza são elegíveis para discussão por meio de abordagens como a do design participativo. A utilização de tal abordagem dentro do processo investigativo, e em um cenário de possível vulnerabilidade social é uma, entre tantas, as demonstrações possíveis da contribuição do design na busca por soluções de problemas de pesquisa e/ou reais. Porém, além da participação, é indispensável aliar sensibilidade e criatividade para aproximar os indivíduos inseridos em determinado grupo e realidade, a fim de se obter um resultado satisfatório e que promova transformação social.

Logo, intenta-se com este artigo promover uma breve reflexão acerca do relacionamento entre o design e as práticas criativas, que estão sendo cada vez mais referenciadas nos mais diversos âmbitos da vida contemporânea. Para tanto, fez-se um levantamento bibliográfico acerca das temáticas a fim de fundamentar a discussão que tem como pontos centrais a criatividade e o design.

O documento está estruturado em 5 itens. O item 2 faz uma breve contextualização sobre o mundo e a relação entre tudo o que ele compreende. Relaciona sistemas e coisas, e direciona a uma discussão sucinta sobre o papel do design dentro do contexto contemporâneo. O item 3 compreende um panorama sucinto no âmbito da criatividade, reafirma a importância de estimulá-la em atividades que envolvam ensino, pesquisa e resolução de problemas a fim de impulsionar a criação de novas realidades e soluções para questões consolidadas na sociedade. Frisa, também, sobre o aumento das possibilidades de se chegar a soluções mais eficientes quando o processo, seja ele qual for, envolve a colaboração e a participação efetiva de indivíduos inseridos no contexto em questão. O item 4 organiza de forma dinâmica, as ideias e os questionamentos levantados nos itens anteriores por meio da Representação Gráfica de Síntese (RGS), baseado em Padovani (2012). Tal metodologia reforça a necessidade de dar a importância devida à maneira como as informações são apresentadas, pois a forma como é feita essa

estruturação interfere sobre a compreensão e absorção do conhecimento. Por fim, o item 5 apresenta de forma clara e sucinta as considerações finais acerca do que trata o artigo.

2. O design e o mundo contemporâneo

Para Escobar (2020), está havendo uma consciência crescente em certos aspectos no mundo do design de que ele é muito importante para a produção de vida e criação de mundos, pois ele cria o mundo e esse mundo nos projeta. E de maneira geral, nós não temos consciência disso, mas no mundo do design, é isso que vem acontecendo. Isso deixa claro que o design tem uma dimensão ontológica e está intrínseco às propriedades mais gerais do ser. Nós temos a crença que se cristalizou desde o fim do séc. XVIII no norte da Europa – na modernidade – de que sempre houve uma divisão entre natureza / cultura, humanos / não humanos, Ocidente / Oriente, e que as áreas de conhecimento sempre estiveram assim separadas, e deste modo, todos somos indivíduos separados. Porém, a modernidade que separou as coisas. Assim, somos parte de uma estrutura que se desenvolve baseada em pensamentos de fora, e também por pensamentos de dentro, o que faz surgir “outros designs” e “design de outros modos”.

As tecnologias digitais estão nos projetando para realidades cada vez mais individualizantes. Estamos sempre conectados subjetivamente através da rede. Logo, neste mundo conectado, somos influenciados em tempo real por acontecimentos que ocorrem em qualquer lugar do mundo. Contudo, “[...] o local é a nossa interface com o mundo todo. É um ponto de vista (o mundo como o vemos a partir de onde estamos) e um ponto de ação (a ação no mundo que somos capazes de promover a partir de onde estamos).” (MANZINI, 2017, p. 17).

A internet deixou de ser um ambiente acadêmico e militar, propósito que resultou no seu surgimento, nos anos 60 em meio à Guerra Fria, e logo ganhou um aspecto comercial. Não à toa, os protocolos desenhados pelo cientista da computação inglês Tim Berners-Lee – World Wide Web (www) – incluíam a palavra mundo. Sua intenção foi ambiciosa em visionar a compreensão da Terra e todo tipo de coisa que nela existe (VILICIC; THOMAS, 2016).

Levando isso em consideração, a ontologia política afirma que todos os mundos estão relacionados, e não há mundo que possa ser isolado, nenhum pode ser puro, nem aqueles que querem se isolar (ESCOBAR, 2020). Porém, de acordo com Pelbert (2011), o acesso à rede não se refere somente à tecnologia, mas às redes de vida.

Visionários como Tim constituíram a base da internet das coisas – são carros, relógios, informações, que compreende um movimento de conexão que envolve colheita, distribuição, comparação e análise de todo tipo de informação de forma imperceptível por meio de objetos. Essa revolução ocupa as 24h do dia de qualquer indivíduo, faz parte do nosso cotidiano e não para de avançar (VILICIC; THOMAS, 2016).

Somado a isso, o novo capitalismo em rede tem a capacidade de produzir novas maneiras de explorar e excluir, de criar novas elites e nova miséria, e sobretudo, é responsável pela criação de uma nova angústia – o desligamento. Todo esse cenário de segregação, pode vir

a gerar mal entendidos, que emergem quando corpos que pertencem a mundos diferentes usam a mesma palavra e nomeiam entidades que não são as mesmas porque elas, assim como os corpos que as nomeiam, pertencem a mundos diferentes (DE LA CADENA, 2018). Maneiras de ver, sentir, pensar, perceber, morar e vestir são vendidas a nós o tempo todo. A todo o momento estamos consumindo formas de vida, em meio a toneladas de subjetividade (PELBERT, 2011). E quando nos dispomos a projetar ferramentas, seja uma casa, uma cidade, uma tecnologia digital, uma narrativa, estamos projetando novas formas de ser e de existir (ESCOBAR, 2020).

De acordo com Escobar (2020), há uma conversa sobre novas tendências do design acontecendo no Norte Global e Sul Global, onde ele através de suas práticas vem tentando transformar a morfologia do capitalismo em vida. No Norte, o design surge como um domínio para a produção da vida, para pensar o que é a vida e como estamos criando os mundos. Então a ênfase é para os diversos tipos de novas ideias e tendências – que não são tão novas – como, design para inovação social, codesign, design para as transições, design antológico. No Sul Global, a Colômbia é um centro de produção de ideias sobre designs “outros”, designs do sul, alter designs, design para a transição.

Goldfrank; Esquivelo (2020) afirma que os últimos anos do século XX nos países da América Latina, foram marcados pelo início de dois eventos importantes para a sua história. O primeiro foi o surgimento de experiências com instituições participativas, que começaram em nível local, em alguns casos, e se espalharam a nível nacional nos primeiros anos do século XXI. O segundo, no campo político, compreendeu a chegada de partidos de esquerda ao poder em três cidades latino-americanas, em países com uma recente transição democrática ou descentralização de poderes. Este período foi caracterizado por um aprofundamento da democracia através da adoção de novos métodos de participação social, que vão além do praticado por instituições representativas tradicionais. Portanto, somente o conhecimento tradicional em design, não é mais suficiente. É necessário apreciação e aproximação para assegurar soluções técnicas culturais e socialmente aceitáveis para as pessoas.

Segundo Pelbert (2011), a capacidade social de produzir o novo está em toda a parte. A invenção não é um mérito dos gênios, monopólio da indústria e da ciência, é a potência do homem comum. Todos, não apenas trabalhadores assalariados, detém força-invenção, cada cérebro-força é fonte de valor, cada partícula de uma rede pode ser valorizada e autovalorizada. Isso demonstra a potência do coletivo. E assim, qualquer variação pode se propagar e tornar-se uma quantidade social, e incentivar outras invenções, associações, formas de cooperação. Pois como afirma Escobar (2020), tudo está relacionado, e para que tudo exista é preciso que todo o resto exista. Isso se chama interdependência radical, e vai contra tudo o que foi pregado e consolidado com a separação estabelecida pela modernidade. E o design na contemporaneidade, tem o papel de problematizar a união entre as coisas que a modernidade separou.

3. O processo criativo na perspectiva do design

No ensino do design a criatividade é área essencial ao desenvolvimento de projeto. Este fato pode vir a incentivar a sua exploração em disciplinas específicas em outros cursos. Porém, de acordo com Silva (2008), para que haja o correto desenvolvimento da criatividade, é necessário considerar a sua exigência, de acordo com a necessidade, durante o planejamento dos conteúdos das disciplinas.

“...diante do perfil profissional requisitado, a formação disciplinar e especializada na qual estão embasados os procedimentos de ensino atuais não se enquadram mais às necessidades do mercado. Segundo ele, as exigências apontam para profissionais que trabalharão em equipes interdisciplinares com capacidades para se adaptar às transformações concernentes aos campos de atuação respectivos, daí que os procedimentos de ensino devem se estabelecer coerentemente à demanda por profissionais cujas aptidões envolvam a colaboração e cooperação dentro da perspectiva de trabalho em equipe.” (SILVA, 2008, p. 142)

Portanto, entende-se que a criatividade deve estar presente em todos os âmbitos da nossa vida, e é elemento indispensável, principalmente, quando envolve pesquisa, e quando se vislumbra a dinâmica do mercado de trabalho. Escobar (2020) defende a ideia de que quando se pensa em pesquisa, deve-se considerar questionamentos, como: Para que se faz essa pesquisa? Com quem? Como se faz a pesquisa? De onde nós pesquisamos? Logo, é preciso se apoiar sobre a responsabilidade social, que “denota ação [...] implica estar presente em determinado contexto, de forma afetiva, ser parte da vivência daquele contexto” (MEDEIROS, 2020, p. 9). É necessário ter sensibilidade para perceber que as pessoas dependem umas das outras para mudar a situação atual e criar realidades mais harmônicas. Diante deste contexto, as abordagens colaborativas ganham destaque, à medida que as atividades projetuais se tornam mais complexas (RICALDONI; REZENDE, 2020).

Quando se trata do ambiente acadêmico, há vantagens com o ensino colaborativo e o envolvimento de dinâmicas que possibilitam alcançar a interatividade necessária à participação de alunos para culminar na construção coletiva do conhecimento. Porém, nada é ensinado para aprimorar a criatividade, a colaboração e a crítica, por exemplo, e devido à inexistência de estímulo, os resultados obtidos permeiam o óbvio (ARAVENA-REYES, 2001). Portanto, faz-se necessário gerar engajamento desde a formação educacional. Afinal, todos estamos participando em fazer ou desfazer, construir ou destruir a vida. Porém, devemos fazer de maneira consciente, curando e cuidando do tecido complexo que ela é.

Entre as diversas abordagens baseadas na participação, temos o design participativo, que é direcionado para a geração de propostas criativas que visam minimizar problemas complexos que envolvem uma determinada população, grupos ou entidades. É um processo que garante autonomia e autodesenvolvimento e que estimula o empoderamento (RICALDONI; REZENDE, 2020). A pesquisa participativa, que deve ser para transformação social, considera as categorias e experiências do(s) grupo(s), acolhe os conhecimentos múltiplos e as dimensões qualitativas, emocionais e espirituais. Compreende um processo de participação efetiva, que

envolve desenvolvimento e aplicação de ferramentas, metodologias para a realização do processo coletivo e criativo, onde todos são denominados autores. De acordo com Freitas-Magalhães (2003) citado por Coelho *et al.* (2017, p. 2), “enquanto estabelecimento cultural, a criatividade está intimamente ligada a relações interpessoais, ora tida como construto, ora tida como fruto do meio e do seu criador.” Logo, Coelho *et al.* (2017) evidencia que em ambientes onde há socialização, o desenvolvimento de processos criativos tem possibilidades muito maiores.

A exemplo de obras criativas temos os jogos, que podem ser utilizados como ferramentas dentro do design para diversos fins, e passíveis de utilização dentro e fora do ambiente educacional. “O aspecto interativo dos jogos permitem que o jogador viva determinada história, controlando o desenrolar de sua própria história de acordo com a narrativa proposta.” (COELHO *et al.*, 2017, p. 2)

“Na Atenas clássica, o ensino era baseado em desafios que demandam várias áreas do saber para ser solucionado [...] A realidade é multidisciplinar e requer diversos domínios abarcada em toda a sua complexidade. Os gregos sabiam disso.” (HELSINQUE, 2016, p. 104) É preciso acompanhar a dinâmica do mundo atual e atender às exigências da economia globalizada e conectada.

Portanto, a criatividade pode e deve ser explorada em diversas áreas. E, devido a isso, seu conceito é amplamente difundido e alargado, resultando da interação entre o que é criado, o indivíduo que o cria e o contexto sociocultural em que surge a criação. Logo, a criatividade implica no fazer concentrado em vários elementos: a vontade de fazer algo novo e a capacidade de realizá-lo, a aceitação do público e o reconhecimento de valor pelo campo específico em que a criatividade acontece (PARREIRA, 2016). Deste modo, ser criativo pode ser entendido como uma capacidade de gerar ideias novas para problemas ou a resolução de questões. A criatividade é um ponto de partida e, também, um ponto de chegada.

4. Convergências conceituais

A crença de que a modernidade separou as coisas em mundos que englobam conceitos e ideias diferentes, a partir do século XVIII materializa questões referentes à segregação do globo. O design, hoje, tem a missão de problematizar a união entre todas elas, bem como as tecnologias digitais, que nos unem subjetivamente, e nos permitem criar realidades individualizantes. Logo, neste cenário, somos consumidores das formas de vida que são estabelecidas pelo capitalismo, e que são criadas de dentro e fora dos contextos dominantes. Com isso, estruturas se desenvolvem baseadas em pensamentos de dentro e de fora de tais contextos, e fazem surgir “outros designs”, design de outros modos, e que fogem de tudo o que está/foi consolidado até então.

Baseados na participação social, principalmente, e amparadas pela criatividade, as experiências participativas permitem que o homem comum conceba invenções, que se consolidam em inovações que podem se propagar, criando e mudando realidades, e ainda,

A capacidade criativa está em todos nós, por toda parte, não é mérito de alguns. As obras da criatividade são ferramentas capazes de gerar empoderamento, sensação de pertencimento, impulsionar o desenvolvimento, estimular a autonomia, dentre tantos outros benefícios para a sociedade. Afinal, a criatividade é o ponto inicial e também o ponto final de qualquer processo que vise criar algo novo e resolver problemas.

A Metodologia da Representação Gráfica de Síntese (RGS), desenvolvida por Padovani (2012), nos permite contextualizar sobre os pontos percorridos acima, que foram apresentados na estrutura do artigo, à luz dos pensamentos e ideias dos autores Escobar (2020), Pelbert (2011), Manzini (2017), Ricaldoni; Rezende (2020), Coelho *et al.* (2017), Parreira (2016), através da Figura 1, abaixo.

O diagrama apresenta um modelo de Design Thinking e Modernidade. No centro, a palavra **MODERNIDADE** é rodeada por um círculo verde dividido em quatro setores: **HUMANOS** (topo), **NATUREZA** (direita), **CULTURA** (fundo) e **NÃO-HUMANOS** (esquerda). Os setores **HUMANOS** e **NATUREZA** são subdivididos em **NORTE** e **SUL**. O círculo central é encimado por uma faixa amarela com o texto **DESIGN** à esquerda e **OUTROS DESIGNS** à direita. Abaixo do círculo, uma faixa amarela contém o texto **DESIGN OUTROS** à esquerda e **DESIGN DE OUTROS MODOS** à direita. O círculo é rodeado por duas linhas de pontos tracejados, uma amarela e uma laranja. À direita do círculo, uma linha verde curva-se para cima e para baixo, conectando-se a uma série de elementos: **PARTECIPAÇÃO** (ícone de pessoas), **CRIAÇÃO** (ícone de uma lâmpada), **INOVAÇÃO** (ícone de uma lâmpada), **OBRAS** (ícone de uma lâmpada), **FERRAMENTAS** (ícone de uma chave de fenda), **AUTONOMIA** (ícone de uma chave de fenda) e **PERTENCIMENTO** (ícone de uma chave de fenda). O termo **MODERNIDADE** está no centro, rodeado por setores como **HUMANOS**, **NATUREZA**, **CULTURA** e **NÃO-HUMANOS**. O processo de **DESIGN** é representado por uma linha amarela tracejada, e o **DESIGN DE OUTROS MODOS** por uma linha laranja tracejada. O processo de **PARTECIPAÇÃO** é representado por uma linha verde tracejada.

Fonte: Elaborado pelas autoras

A discussão, intenção desse artigo, permitiu denotar a relação íntima que ocorre entre a criatividade e o design evidenciando a sua importância para a criação de novas realidades. Reforça, também, o fato de que, a aplicação de abordagens colaborativas e participativas em

qualquer meio, seja ele educacional ou profissional, seja amparado pelo ensino ou desenvolvimento de pesquisas, garantem resultados eficazes e que atendem a cenários e realidades específicas.

Espera-se que tal conteúdo venha contribuir como fundamentação para pesquisas futuras e seja fonte para discussões que envolvam tanto o design, quanto a criatividade como temáticas. Os pensamentos ora estruturados, servem de modelo para o desenvolvimento de outros trabalhos que relacionem metodologias e abordagens utilizadas no âmbito das problemáticas da sociedade contemporânea, e que envolvam participação com foco na inovação.

6. Referências

ARAVENA-REYES, J. Metodologias coletivas para ensino de projeto em engenharia e arquitetura. **Revista Escola de Minas**, Ouro Preto, v. 54, n. 1, jan./mar. 2001. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rem/a/KfJXQ8mtY8VQK7nj4H7nwCn/?lang=pt>. Acesso em: 5 maio, 2023.

COELHO, Paulo Roberto Martins; TEIXEIRA, Mário Meireles; OBREGON, Rosane de Fatima Antunes; ZANDOMENEGHI, Ana Lucia Alexandre de Oliveira. **Gamificação**: a criatividade como elemento de engajamento no processo avaliativo. *In: Ergodesign – Congresso Internacional de Ergonomia e Usabilidade de Interfaces Humano Tecnológica: Produto, Informações Ambientes Construídos e Transporte, USIHC – Congresso Internacional de Ergonomia e Usabilidade de Interfaces Humano Computador e o CINAHPA – Congresso Internacional de Ambientes Hipermídia para Aprendizagem Congresso Internacional de Ambientes Hipermídia para aprendizagem*, n. 16, 2017, Florianópolis. Artigos. Santa Catarina: Blucher Design Proceedings, 2017, p. 535 - 545.

DE LA CADENA, Marisol. Natureza incomum: histórias do antrope-cego. **Revista do Instituto de Estudos Brasileiros**, Brasil, n. 69, p. 95-117, abr, 2018.

ESCOBAR, Arturo. **Contra o terricídio**. Tradução de Maria Cristina Ibarra Hernandez. Palestra da 16ª Participatory Design Conference 2020, Manizales (Colômbia). Publicado pela N-1 edições, 2020. Disponível em: <https://www.n-1edicoes.org/textos/190>. Acesso em: 27 abr. 2022.

GOLDFRANK, Benjamin; ESQUIVEL, María Teresa González. Sistemas participativos en Brasil y Venezuela: orígenes y ocassos de dos modelos. **Caderno CRH**, Salvador, v. 33, p. 01 - 15, 2020.

HELSINQUE, Monica Weinberg de. Voando para o futuro, p. 102 - 107. *In: Veja: dez anos em dez temas - um olhar sobre a última década nas grandes reportagens e entrevistas da revista. ALCÂNTARA, Eurípedes (Org). São Paulo, SP: Abril, 2016.*

MANZINI, Enzo. **Design**: quando todos fazem design. Tradução Luzia Araújo – São Leopoldo, Rio Grande do Sul: Ed. UNISINOS, 2017.

MEDEIROS, Caroline de Cerqueira; MAASS, Marisa Cobbe. Responsabilidade social e educacional em design: autonomia frente à complexidade dos fenômenos humanos na contemporaneidade. **Ensino do design**, DATJournal, v. 5, n. 2, p. 39 - 52, 2020.

PADOVANI, Stephania. Representações gráficas de síntese: artefatos cognitivos no ensino de aspectos teóricos em design de interface. **Educação gráfica**, Bauru, v. 16, n. 2, p. 123 - 142, 2012.

PARREIRA, Suzana Isabel Malveiro. Ferran Adrià, a criatividade como discurso (entre gastronomia, arte e design). **Revista Estúdio, artistas sobre outras obras**, Lisboa, v. 7, n. 15, p. 50 - 57, 2016.

PELBERT, Peter Pál. **Vida capital**: ensaios de biopolítica. 1 ed. São Paulo: Iluminuras, 2011.

RICALDONI, Thaís F.; REZENDE, Edson J. C. Design para transformação social: elaboração de um negócio social no sistema prisional. **Design & Tecnologia**, Rio Grande do Sul, v. 10, n. 20, p. 81 - 94, 2020.

SILVA, Inez Maria Leite da. **A interdisciplinaridade na construção dos Projetos Político-pedagógicos dos cursos de design**: o caso de uma graduação e de um curso técnico em São Luís. Dissertação (Mestrado) – Mestrado em Educação, Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2008.

VILICIC, Filipe; Jennifer Ann THOMAS. O tempo da internet das coisas, p. 132 - 135. *In*: Veja: dez anos em dez temas - um olhar sobre a última década nas grandes reportagens e entrevistas da revista. ALCÂNTARA, Eurípedes (Org). São Paulo, SP: Abril, 2016.