

**UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS - UNISINOS  
UNIDADE ACADÊMICA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN  
NÍVEL MESTRADO**

**IURI FERRAZ FREIBERGER**

**DESIGN ESTRATÉGICO E ESPAÇOS DE PRODUÇÃO CULTURAL:  
Compreender a natureza habilitante nas infraestruturas**

**PORTO ALEGRE  
2017**

IURI FERRAZ FREIBERGER

DESIGN ESTRATÉGICO E ESPAÇOS DE PRODUÇÃO CULTURAL:  
Compreender a natureza habilitante nas infraestruturas

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Design, pelo Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS

Orientador: Prof. Dr. Carlo Franzato

PORTO ALEGRE  
2017

F862d      Freiburger, Iuri Ferraz.  
Design estratégico e espaços de produção cultural :  
compreender a natureza habilitante nas infraestruturas /  
Iuri Ferraz Freiburger. – 2017.  
172 f. : il. ; 30 cm.

Dissertação (mestrado) – Universidade do Vale do Rio  
dos Sinos, Programa de Pós-Graduação em Design, 2017.  
“Orientador: Prof. Dr. Carlo Franzato.”

1. Produção cultural. 2. Design estratégico. 3. Ecossistemas  
criativos. 4. Habilitação. 5. Infraestruturantes. I. Título.

CDU 7.05



IURI FERRAZ FREIBERGER

DESIGN ESTRATÉGICO E ESPAÇOS DE PRODUÇÃO CULTURAL:  
Compreender a natureza habilitante nas infraestruturas

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Design, pelo Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS

Aprovada em:

**BANCA EXAMINADORA**

---

Orientador: Dr. Carlo Franzato

---

Dr. Rui Roda – Universidade de Leiria

---

Dra. Ione Bentz - UNISINOS

---

Dr. Chiara Del Gaudio - UNISINOS

## AGRADECIMENTOS

À sabedoria. Antídoto da ignorância, capaz de criar consciência sobre o que é a vida, os seres, e as condições que aqui se apresentam como uma realidade

Aos meus professores: meus pais, meus avós, minha família, meus amigos, colegas, e pessoas com quem tive divergências, juntamente com meus professores formais - os locais e os universais: todos ensinam a construir a visão

Aos meus grandes amigos desta jornada, a turma incrível deste curso, e principalmente às minhas colegas *forma&função* Luciana Bulcão e Mariana Castro

Ao Prof. Carlo Franzato, por assumir a façanha de me orientar, nesta mente complexa, difusa, e sem foco

Aos caríssimos professores do PPG Design Unisinos, principalmente à Ione Bentz e ao Rui Roda, ambos com sua benevolência, carinho e paciência em ajudar a conduzir e contribuir para uma ideia um tanto quanto mirabolante

À UNISINOS e Capes, que acreditaram no projeto com sua participação de incentivo financeiro, sem o qual seria impossível realizar este trajeto, em especial ao prof. coordenador Filipe Campelo

Ao professor e amigo Daniel Bittencourt: “o que você faz é design estratégico; só pode fazer este mestrado, nenhum outro.”

Ao prof. Gustavo Borba, pela condução do projeto durante sua primeira etapa, e seu contraponto à falta de foco

Aos integrantes e a comunidade no entorno do Centro Tecnológico de Cultura Digital, Nascedouro de Peixinhos, Recife, ponto de partida desta jornada

Aos integrantes do Translab, em Porto Alegre, pela sua oferta de tempo e dedicação na participação nesta pesquisa

Aos demais participantes desta pesquisa, que de alguma forma essencialmente contribuíram no trajeto

Aos meus queridíssimos novos vizinhos, Denise Gariani e Marcelo Costa, pela paciência e dedicação na jornada final

À Silvia Guimarães, pela ajuda fundamental nos momentos finais deste trabalho, mesmo com as dificuldades que esteve passando

Dedico esta jornada e este artefato a todos os seres: que todos possam se beneficiar.

***The path is the goal***  
(Dzongsar Khyentse Rinpoche)

## RESUMO

Esta pesquisa refere-se a compreensão sobre como atores em processos de produção cultural são habilitados em direção à inovação social. Entende-se habilitação como a capacidade de empoderar-se de técnicas, conhecimentos e relações colaborativas em processos de produção, e considera-se a criatividade e seus efeitos econômicos. Produção cultural para esta pesquisa está relacionada com a geração de produtos e serviços culturais. O objetivo da pesquisa foi encontrar, nos espaços onde produção cultural é desenvolvida, indícios sobre a natureza de habilitação de atores em processos de produção de bens e serviços culturais.

O método para este objetivo é oriundo de design estratégico, com suporte de outras abordagens de design, como codesign e infrastructuring, sob o ponto de vista dos ecossistemas criativos. Um artifício metodológico foi a sintetização de uma classe de actantes encontrados nas infraestruturas relacionadas aos meios de produção cultural – nesta pesquisa chamadas de espaços para produção cultural - denominada *infraestruturantes*: conjunto de artefatos capazes de provocar ação com a finalidade de estimular relações e estratégias em busca de inovação social. Os dados sobre estas relações foram obtidos por meio de uma pesquisa exploratória, contextual e qualitativa, em estudo de casos múltiplos nos espaços onde a produção cultural é identificada. O instrumento principal foi a aplicação de um workshop projetual desenvolvido para esta pesquisa, mediado por um *toolkit* de objetos tangíveis para estimular a conversa e a discussão sobre projetos, organizações e as relações entre atores. O método ofereceu uma dimensão pouco explorada entre produção cultural e design, aproximando campos de estudos que se sobrepõem mas ainda não apresentam uma literatura aprofundada sobre esta combinação. O toolkit e o workshop tiveram respostas bastante satisfatórias como método de exploração de relações e projetos.

Como resultados, pode-se observar que os dados indicam naturezas habilitantes nas infraestruturantes presentes nos espaços de produção cultural, em situações em que há relação de atores com os dispositivos sociotécnicos destes espaços. Os atores percebem estes espaços como lugares de mudança de perspectiva econômica e social por sua participação física em projetos que os capacitam em habilidades durante processos de produção cultural. Também identificam as propriedades habilitantes por meio do relacionamento com profissionais de outras áreas, e, por fim, compreendem uma maior diversidade de opções de escolhas para suas vidas e para o entorno de onde vivem. Os indícios encontrados estão relacionados com efeitos positivos e negativos sobre estas habilitações.

Palavras-chave: produção cultural; design estratégico; ecossistemas criativos; habilitação; infraestruturantes.



## ABSTRACT

This research refers to understanding how actors in cultural production processes are enabled toward social innovation. Enabling is understood as one's ability to get awareness about techniques, knowledge and collaborative relationships in production processes, and considers creativity and its economic effects. Cultural production, for this research, means generation of cultural products and services. The objective of the research was to find, in the spaces where cultural production is developed, clues about habilitation in processes of production of cultural goods and services.

The method for this purpose comes from strategic design, along with other design approaches such as codesign and infrastructuring, from the perspective of creative ecosystems. A methodological artifact was the synthesis of a class of actants found in the infrastructures related to the means of cultural production, here called *infraestructurantes* (or same for *infraestructura*): a set of artifacts capable of provoking action in order to stimulate relations and strategies to enable social innovation. The data on these relations were obtained through an exploratory, contextual and qualitative research, in a multiple case study in the spaces where the cultural production is identified. The main instrument was the application of a projectual workshop, mediated by a toolkit composed by tangible objects, capable to stimulate conversation and discussion about projects, organizations and relations between actors. The method offered a low explored dimension between cultural production and design, approaching fields of studies that overlap but still do not present an in-depth literature on this combination. The toolkit and the workshop had quite satisfactory answers as a method of exploring relationships and projects.

As results, it can be observed that the data indicate enabling natures in infrastructures present in the spaces of cultural production, based on the relation of actors and with the sociotechnical resources of these spaces. The actors perceive these spaces as places of change of economic and social perspective by their physical participation in projects that enable them in technical and social skills. The observed *infraestructurantes* synthesize actions that can provoke diversity of options for their lives and the environment from where they live. The evidence found is related to positive and negative effects on these qualifications.

Keywords: Cultural production; Strategic design; Enabling; Creative ecosystems; Infrastructuring.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Os quatro níveis de valor e a criação de valores compartilhados. ....	25
Figura 2 - Quadro de arranjo de empresas e <i>stakeholders</i> - Design-driven lab.. ....	27
Figura 3 - Exemplos de toolkits tangíveis em uso. ....	78
Figura 4 - Quadro negro com a descrição da organização do TransLAB.....	98
Figura 5 - Capa do site do CTCD. ....	117
Figura 6 - Projetos desenvolvidos no CTCD .....	119

## LISTA DE FOTOGRAFIAS

Fotografia 1 - Objetos que compõem o toolkit.....	81
Fotografia 2 - Mapa de atores - workshop teste.....	87
Fotografia 3 - Anotações e legendas sobre o workshop teste.....	88
Fotografia 4 - Toolkit em teste com a descrição do Espaço Maker .....	88
Fotografia 5 - Dinâmica de grupo no TransLAB .....	95
Fotografia 6 - Pátio interno TransLAB, configurado para aula.....	97
Fotografia 7 - Workshop sendo aplicado no Espaço Maker. ....	101
Fotografia 8 - Definição do espaço da Casa e Mapa de Atores. ....	102
Fotografia 9 - Oficina de banquinhos. ....	104
Fotografia 10 - Desenho do projeto A1 - Oficina de Banquinhos. ....	106
Fotografia 11 - Vaga Viva em frente à casa do TransLAB .....	109
Fotografia 12 - Desenho do projeto Espaço Orgânico -1 .....	111
Fotografia 13 - Desenho do projeto Espaço Orgânico -2 .....	111
Fotografia 14 - Edição mais recente da realização do projeto A2. ....	112
Fotografia 15 - Protótipo Espaço Maker.....	113
Fotografia 16 – Torre do CTCD em fase anterior à reconstrução e atualmente.....	116
Fotografia 17 - Mapa de atores, projetos e infraestruturantes.....	122
Fotografia 18 – Nascedouro Cineclube, realizado no lado de fora do CTCD .....	124
Fotografia 19 – O espaço e o que ele representa para os atores. ....	130
Fotografia 20 – Representação do projeto Peixe Sonoro Ao Vivo .....	132
Fotografia 21 – Mapas de habilidades e dificuldades.....	135
Fotografia 22 – Protótipo da música O Tempo.....	136
Fotografia 23 – Organização do processo de produção.....	137

## **LISTA DE TABELAS**

Tabela 1- Níveis de criatividade - Fonte: Sanders; Stappers 2008. ....	31
Tabela 2 - Workshop projetual de pesquisa e projeção – 1ª Fase. ....	72
Tabela 3 - Resumo dos Casos e suas nomenclaturas. ....	77
Tabela 4 - Comparação entre toolkits e protótipos em processos de codesign. ....	82

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	<b>15</b>
<b>1.1 PROBLEMA DE PESQUISA</b> .....	<b>20</b>
<b>1.2 OBJETIVOS DA PESQUISA</b> .....	<b>20</b>
<b>2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA</b> .....	<b>21</b>
<b>2.1 ECOSISTEMAS CRIATIVOS</b> .....	<b>23</b>
<b>2.2 CRIATIVIDADE E ORGANIZAÇÕES</b> .....	<b>28</b>
2.2.1 Criatividade .....	28
2.2.2 Comunidades Criativas .....	32
2.2.3 Organizações colaborativas .....	34
<b>2.3 PRODUÇÃO CULTURAL</b> .....	<b>37</b>
2.3.1 Espaços de produção cultural .....	40
2.3.2 Produção cultural e inovação social .....	44
<b>2.4 DESIGN ESTRATÉGICO</b> .....	<b>46</b>
2.4.1 Design estratégico e inovação social .....	49
2.4.2 Codesign .....	50
2.4.3 Habilitação .....	52
2.4.4 Infrastructuring .....	56
<b>3 MÉTODO</b> .....	<b>66</b>
<b>3.1 WORKSHOP EXPLORATÓRIO E PROJETUAL</b> .....	<b>67</b>
<b>3.2 ESTUDO DE CASOS MÚLTIPLOS</b> .....	<b>74</b>
<b>3.3 CONSTRUÇÃO DO TOOLKIT E PROTÓTIPOS</b> .....	<b>77</b>
<b>3.4 TÉCNICAS DE ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS</b> .....	<b>83</b>
<b>4 WORKSHOP E ESTUDO DE CASOS MÚLTIPLOS</b> .....	<b>85</b>
<b>4.1 TESTES</b> .....	<b>86</b>
<b>4.2 CASA A - TRANSLAB</b> .....	<b>93</b>
4.2.1 Casa A - Workshop Exploratório e Projetual .....	99
<b>4.3 CASA B - CTCD</b> .....	<b>115</b>
4.3.1 Casa B - Workshop Exploratório e Projetual .....	120
<b>5 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS</b> .....	<b>142</b>
<b>5.1 INFRAESTRUTURANTES E HABILITAÇÃO</b> .....	<b>142</b>
<b>5.2 HABILITAÇÕES E BARREIRAS</b> .....	<b>151</b>

5.2.1 Curta duração dos projetos versus projetos <i>open-ended</i> .....	151
5.2.2 Preconceitos e equívocos, por diferenças de linguagem e comunicação versus confiança na colaboração e uma cultura compreensível mutualmente .	152
5.2.3 Barreiras sistêmicas hierárquicas versus arena informal, e pilotos como sementes .....	153
5.2.4 Dependência de agentes externos versus tornar-se um agente.....	154
<b>5.3 TOOLKIT E WORKSHOP.....</b>	<b>154</b>
<b>6 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>156</b>
<b>6.1 RELEVÂNCIA TEÓRICA-CIENTÍFICA .....</b>	<b>159</b>
<b>6.2 RELEVÂNCIA SOCIAL .....</b>	<b>160</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>163</b>
<b>APÊNDICE A – ROTEIRO WORKSHOP.....</b>	<b>169</b>
<b>APÊNDICE B – PROTOCOLO DE ESTUDO DE CASOS.....</b>	<b>170</b>
<b>APÊNDICE C – PERGUNTAS – WORKSHOP .....</b>	<b>172</b>

## 1 INTRODUÇÃO

No mundo contemporâneo, a globalização reduziu as fronteiras econômicas e culturais e tornou possível a projeção de acontecimentos locais para níveis globais, chegando às diferentes esferas sociais por meio da tecnologia. O que se constata é que vivemos em um momento em que os problemas são complexos, dinâmicos e fluidos (Bauman, 2000). Neste sentido, para solucioná-los, novos procedimentos, modelos e técnicas, também complexos, têm sido desenvolvidos. É notável que soluções anteriores, aplicadas por governos e por empresas, não conseguem ser suficientemente hábeis para a produção de resultados efetivos (Nesta, 2010).

Em busca de outros caminhos para encontrar respostas aos problemas contemporâneos, surgem diversas iniciativas onde a inovação faz parte da sua prática, principalmente considerando a criatividade como um dos seus motores (Florida, 2002).

O autor ainda identifica um perfil de pessoas denominada *classe criativa*, inserida principalmente em contextos urbanos, em que a busca por novas condições sociais faz parte da cultura. Em situações onde essa classe atua, percebe-se uma visão menos obtusa em prol da busca de novas soluções. Tais pessoas são chamadas nesta pesquisa de *atores*, pois atuam em processos e projetos criativos.

Manzini (2015) propõe a investigação de diversas iniciativas de atores organizados, chamadas de *organizações criativas*. Em diversas partes do mundo, como empresas e organizações sociais, encontram-se distintos formatos de arranjos sociais: em laboratórios de inovação cidadã, *living labs*, em redes sociais, *fab labs*, casas colaborativas, coletivos criativos, *coworkings*, sistema de microcrédito, financiamento coletivo, hortas urbanas, ateliês em ocupação de prédios abandonados, entre outros. Dessa forma, apresentam-se como movimentos de ocupação virtual, espacial e territorial, onde qualificações técnicas, sociais e culturais fazem parte de suas dinâmicas, buscando relações sustentáveis entre atores e ambientes. Essas iniciativas operam, em sua maioria, em espaços onde os processos criativos ganham potência e amplificação pelo encontro de atores e da disseminação de cultura de inovação (Florida, 2002; Manzini, 2003; 2008a; 2015).

Sendo assim, Manzini (2003; 2008a; 2015) considera que os espaços físicos e virtuais podem ser compreendidos como sistemas abertos e conectados, onde os

diversos tipos de condições - espaciais, estratégicas, comunicacionais, estruturais, actanciais, metodológicas e organizacionais - encontram fluência entre atores organizados em redes. Assim, o desenvolvimento de novos dispositivos sociotécnicos, originais e inovadores é a premissa principal em busca de novos processos e artefatos, levando a denominação de *ecossistemas criativos* (Franzato, et al., 2014). Neste contexto ecossistemas criativos são arranjos de sistemas criativos, como empresas, coletivos, comunidades, organizações colaborativas e criativas que interagem por processos de trocas de experiências, capacitações, empoderamento social e inovação. Os ecossistemas criativos são permeados pela transposição de “fronteiras culturais através de fluxos criativos, relação de atores e condições materiais e imateriais” (ibid., 2014).

Dessa forma é possível inferir que diferentes disciplinas como design, comunicação, administração e produção cultural, articulam processos que venham a ser complementares na busca de soluções sociais. Com isso, entende-se como projeto, nesta pesquisa, os dispositivos comuns às diversas disciplinas citadas.

Considerando o setor cultural pela sua inscrição como ecossistemas, a criação e a inovação também são identificadas em práticas e projetos. Por ser um setor onde as verticais de cada segmento, como artes visuais, música, dança, cinema, entre outros, exigem maior diversidade de atores e funções, onde é comum o desenvolvimento de práticas colaborativas, inovadoras e disruptivas (Nesta, 2010). Muitas dessas práticas relacionam-se com a transformação social porque instigam a troca de saberes a partir da confluência de atores capacitados em diversas áreas do conhecimento. Sendo assim, observam-se práticas sociais em prol de soluções sistêmicas em produção cultural direcionadas à transformação social de pessoas e comunidades. Com isto, a produção cultural opera níveis estratégicos para produção de bens e serviços denominados culturais. No âmbito econômico, estas práticas podem ser estimuladas pelo acesso ao mercado, por políticas públicas e por espaços inovadores que potencializam os encontros de atores.

Rubim (2008) define produção cultural como o conjunto de atividades e ações atribuídas ao desenvolvimento de processos criativos destinados à produção de artefatos culturais, podendo ser produtos ou serviços, juntamente com a sistematização dos processos. De modo que a produção cultural também é reconhecida por operar com atores, organizações, e artefatos também chamados de projetos, nesse caso, culturais.



Para além, produção cultural está inscrita na visão sistêmica dos ecossistemas criativos, em função das relações entre atores, estratégias, fluxos e espaços onde essas relações emergem. Percebe-se, que, ao longo dos anos, ateliês, casas de cultura, espaços expositivos como museus, teatros e salas de concerto, e espaços capacitivos como oficinas, representaram espaços onde os procedimentos de produção cultural foram sistematizados. Com isto, expandiram-se para outros tipos de lugares de produção de artefatos culturais como estúdios, escolas e laboratórios, além dos espaços agregadores de plateias.

Recentemente, com o advento da digitalização dos processos de produção, e mesmo de seus produtos, nota-se a democratização dos meios de produção. Atualmente é mais fácil produzir, pois mais pessoas têm acesso e os volumes de produtos e serviços culturais transpuseram o nível industrial para níveis globais (Florida, 2002). Por um lado, trouxeram benefícios, porém o caráter inovador das artes e produtos culturais tem perdido espaço para a reprodução e replicação de modelos de produtos, sendo direcionados para massificação e consumo.

No cenário contemporâneo do mercado da produção cultural, que assume um contexto de produção marcado por novas tecnologias e novos formatos de interação, é notável o aumento de pessoas habilitadas em produzir seu próprio trabalho cultural. Este efeito de autonomia e individualização nas formas de se produzir artefatos culturais, não foi suficiente para transformar o mercado cultural, pois aumentou-se a quantidade e não a qualidade da produção.

Diante desse contexto, percebe-se uma movimentação espontânea dos produtores culturais para retomar o diálogo e a força de resultados de coletivos organizados, como observado nas *Casas Colaborativas*: grupos de empreendedores culturais e sociais que compartilham espaços físicos e projetos. Assim como nestas Casas, outros movimentos de renovação de situações e espaços estão sendo moldados pelo resgate de ações cooperativadas e compartilhadas, onde a produção cultural é projetada, discutida e prototipada (Manzini, 2015). Colaborativamente, tais atores estão se envolvendo em processos onde as suas qualidades, talentos e habilidades são insumos para o aperfeiçoamento coletivo de comunidades, da mesma forma como é percebido em outros tipos de laboratórios criativos (ibid.,

2015). Entretanto, tais espaços ainda carecem de processos de sistematização estratégica em sua estrutura, para que seja possível alcançar suas metas e dar autonomia sustentável a essas comunidades (Nunes, 2011).

Sob esta perspectiva, pode-se encontrar a sistematização de processos no design, com o foco em questões organizacionais (Meroni, 2008; Manzini, 2008a). Uma das aplicações do design que pesquisa os percursos de sistematização de processos em busca de soluções para problemas sociais é chamada de *Design Estratégico* (Franzato et al.; 2015). Suas metodologias são apresentadas a partir de “estratégias elaboradas pelo design para orientar a ação projetual e, sobretudo, a ação organizacional, em direção à inovação e sustentabilidade” (ibid.). Em conformidade a este pensamento, Meroni (2008) nos diz que a atuação do design estratégico, em direção à inovação social, pode “resultar em situações ganhadoras para todos”.

A abrangência ecossistêmica de ambos os campos de estudos desta pesquisa falam de atores e suas relações. Com isto, ao longo das últimas décadas, o design apresenta diversificação no papel do seu agente, o designer. Como profissional, o designer, atualmente, trabalha com projetos mais complexos. Deixou de ser um ator solucionador de problemas de design simples para ser um solucionador de problemas complexos, que articula muitas relações e envolve diversos atores, empresas, governos e demais organizações. Hoje, pode ser entendido não apenas como mediador e facilitador de processos e projetos, para ser alguém fomenta condições para o desenvolvimento de habilidades para atores em processos de projeto (Manzini, 2015; Sanders; Stappers, 2008). O papel dos usuários também tem sido expandido, considerando sua participação e compreendendo sua importância não só pelos *feedbacks* sobre produtos e serviços, mas como agente ativo no desenvolvimento dos projetos. Sanders e Stappers (2008) trazem as múltiplas proposições que o design assume a partir da colaboração com usuários, entre elas metodologias chamadas de *codesign*, que consideram a criatividade coletiva em seus métodos.

Segundo Manzini (2015) são chamadas de *habilitantes* situações onde há empoderamento de atores para inovação social, denominadas de soluções, plataformas, infraestruturas e ecossistemas (Manzini, 2008a; 2015). Tais situações configuram um conjunto de artefatos que podem ser reconhecidos pela eficácia e eficiência na transferência de conhecimentos e capacidades entre atores, em

diferentes níveis de organização. Entende-se habilitação como a capacidade de apropriar-se de técnicas, conhecimentos e relações sistêmicas em processos de produção, onde considera a criatividade e seus efeitos socioeconômicos para desenvolvimento social sustentável (Weil, 2013). Estes artefatos podem ser entendidos como estratégicos, podem gerar escalabilidade por replicação, e, ao considerar disrupturas e descontinuidades locais (Manzini, 2008a; 2015), operam em níveis metodológicos, pois são notórios como estimuladores de processos criativos e colaborativos (Manzini, 2015). Estes podem ser configurados a partir de recursos técnicos e estruturais, organizados em ambientes e infraestruturas e podem apresentar características abertas e flexíveis, sendo modificados à medida que surjam necessidades em prol de projetos (Hillgren, Emilson e Seravalli, 2011).

Bjorgvinsson et al. (2010) atentam para um processo de mediação contínua de projetos chamada de *infrastructuring*. Apresentam estas características de combinação dos recursos técnicos, estruturais e organizacionais, na formatação de espaços físicos, onde o tempo dos programas é mais extenso do que os prazos dos projetos. Este conjunto é compreendido como infraestruturas abertas, ou *open-ended*, e sua atuação em prazos não determinados ampliam possibilidades para condução e criação de projetos. Nesse conjunto há também a participação de objetos ou elementos não-humanos nas relações entre os atores em processos de projetos (Star; Ruhleder, 1996; Björgvinsson et al., 2010). Desta forma, os métodos devem buscar indícios sobre a relação de atores e objetos, considerando seus papéis actanciais e provocadores de ação, resultando em competências ou barreiras. Nesse sentido, aplica-se, então, a ação nos dispositivos sociotécnicos, bem como a performance dos atores em agências habilitadoras ou obstrutoras. Com isto, considera-se também os agentes não humanos – *coisas, objetos ou artefatos* - assim como explicitado nos conceitos de *infrastructuring*. Este conjunto de dispositivos sociotécnicos pode ser compreendido por meio do conceito de actantes, ou seja, atores humanos e não humanos que provocam ações em situações estratégicas (Latour, 2004; Law; Mol, 1999).

Esta pesquisa propõe facilitar tal procedimento tomando-se a liberdade de chamar os diversos actantes, em contextos estratégicos, de *infraestruturantes*. Pode-se entender infraestruturantes como objetos materiais e imateriais, projetados como recursos técnicos, estruturais e organizacionais, que apresentam propriedades de ação em processos de produção, neste caso, culturais. Os infraestruturantes

apresentariam as condições acionáveis, implantadas, concebidas e promulgadas das infraestruturas, nas suas propriedades recursivas e reflexivas do uso, e também podem ser relacionadas a projetos (Star; Ruhleder, 1996).

Estes infraestruturantes são identificados em ecossistemas criativos em dispositivos materiais e imateriais, onde percebe-se o tensionamento destas agências, positivas e negativas, por suas propriedades recursivas e reflexivas (Greimas, 1966; Law; Mol, 1999; Latour, 1997). Desta forma, as características actanciais relacionais podem ser ativadas, e com isto os atores e os objetos podem produzir efeitos que habilitam ou obstruem a inovação social.

## **1.1 PROBLEMA DE PESQUISA**

A partir desta combinação de elementos, chega-se ao problema de pesquisa: Como os infraestruturantes, entendidos como o arranjo de actantes, habilitam os atores dos processos de produção cultural, orientados pelo design estratégico e voltados à produção?

## **1.2 OBJETIVOS DA PESQUISA**

### **Objetivo Geral**

Identificar o papel dos infraestruturantes para a habilitação dos atores dos processos de produção cultural, orientados pelo design estratégico e voltados à produção

### **Objetivos Específicos**

- Revisar a bibliografia de ecossistemas criativos, produção cultural, design estratégico, codesign, *infrastructuring*.
- Estudar casos de espaços e processos de produção cultural.
- Nesses espaços, desenvolver um workshop com base no método design estratégico a fim de constituir um corpo de dados para análises.
- Identificar os elementos infraestruturantes presentes, explícita ou implicitamente, em espaços de produção cultural
- Propor a prototipação de projetos em desenvolvimento, considerando a inspiração gerada pelas ferramentas de design aplicadas

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A partir da definição do problema de pesquisa, aqui, uma interpretação da relação entre design e produção cultural, compreendida em um sentido estrito a partir dos efeitos de transformação social observada em projetos e espaços contemporâneos de produção cultural. Por isso, faz-se relevante envolver os atores reais por meio dos processos de design, onde a alta complexidade do problema do campo cultural torna-se uma plataforma interessante para a experimentação e prática do design.

A revisão do estado da arte dos diversos assuntos conduz a um possível olhar diferenciado para o campo de produção cultural. Esta jornada torna-se significativa ao levantar os conceitos estudados e pertinentes ao campo de design com o intuito de aplicar a mesma visão no campo de produção cultural. Porém, para além do objeto, o objetivo é apreender como os efeitos surgem a partir de pesquisas projetuais, artifício que tem sido aprofundado em design.

A diferença entre os campos é sutil, pois, em várias áreas de estudo de design, a produção de produtos e serviços é uma de suas ações, estudada pelos conceitos de design estratégico, denominados Sistemas Produto-Serviço. No que tange a esta pesquisa, há dois pontos, um de convergência e outro de divergência.

No primeiro ponto, o convergente, nota-se que produção cultural é um campo de estudos que surge nas artes e pelas escolas de comunicação de origem espanhola, e versa sobre conceitos sobre mediação e significação (Rubim, 2005). Da mesma forma, o design também é estudado pelas mesmas propriedades comunicativas. O design evoluiu como ciência social aplicada para além de seu papel de produtor de bens úteis e suas funções, direcionando suas pesquisas metodológicas para os processos, aprofundando a compreensão entre as relações de atores e seus efeitos sociais (Manzini, 2008).

O segundo ponto, o divergente, diz respeito à evolução dos processos de produção cultural em função de dispositivos tecnológicos, e, em boa parte, sendo dependentes desses recursos. O campo de produção cultural tornou-se mais industrial, mais focado em produtos e serviços e menos interativo, com menor expressão coletiva, até que as novas movimentações sociais e interfaces alteraram seus sistemas de produção. Esta crise de papéis, evidenciada pelo papel político

que a produção de bens e serviços culturais assumiu, enfraqueceu o sistema de produção, tornando-o muito mais ligado ao consumo – no campo cultural visto como sua deturpação, o entretenimento. Então, processos de mediação entre os atores têm como suporte aparatos físicos e tecnológicos, que participam como peças fundamentais em processos de inovação social, pois acabam carregando significados de poder de resolução de problemas sociais entre as comunidades (Bauman, 2011). O design não apresenta esta dependência, e, na verdade, utiliza os dispositivos técnicos como recursos no desenvolvimento de projetos. Nesse sentido, os dispositivos podem ser percebidos com usos menos rígidos, podendo ser aplicados com maior liberdade em processos de projetos (Franzato et al., 2015).

O caminho proposto é um aprofundamento teórico sobre níveis destas relações convergentes e divergentes, a partir dos seus atores, organizações e projetos. Os limites estão na combinação teórica e como os indícios podem surgir.

Portanto, faz-se necessária esta jornada de revisão teórica que começa com a análise do conceito de ecossistemas criativos, que, por suas características, abrange diversas áreas e suas organizações, juntamente com a aproximação dos espaços de produção cultural aos seus conceitos.

Segue-se o design estratégico com seu olhar sobre organizações, estratégias e pensamento projetual, em direção aos conceitos de inovação social. Através da lente do design estratégico, compreende-se quais são as características da chamada habilitação, nesse caso de atores, como pode ser identificada e quais os processos que estimulam ou limitam seu surgimento. Em seguida, outro campo de estudo de design, o codesign traz as referências de métodos para a aplicação em projetos e seus atores, juntamente com os conceitos de *infrastructuring*, que servirão de base para identificar os indícios não só humanos nas relações de projetos. Para compreender estas relações actanciais, rapidamente faz-se a correlação com a teoria ator-rede para, por fim, verificar quais pontos de habilitação surgem nos processos de produção cultural analisados em seus casos e projetos.

Como guia geral para a revisão teórica, carrega-se subliminarmente uma observação sobre cultura feita por Bauman, que comenta sobre a ambiguidade que a cultura representa para os homens. Para ele, o conceito de cultura foi definido para dar luz à condição humana de ser “subdeterminada, ou algo que não podia ser plenamente determinado sem a mediação das escolhas humanas (...) que, por essa razão, abriu espaço para a liberdade e a autoafirmação.” (Bauman, 2011). Ele afirma

que a cultura provoca uma “ambivalência *produtora de sentido* (...) de se conceber o habitat humano como o mundo da cultura, entre criatividade e regulação normativa”.

Tal liberdade também

limita o escopo das escolhas possivelmente infinitas para padrões finitos, compreensíveis e administráveis”, porém reconciliando oposições como liberdade e necessidade, entre voluntário e imposto, escolhido e determinado, aleatório e padronizado, (...) e em suas atividades ambíguas de inventar e preservar; ter descontinuidade e dar prosseguimento; buscar a novidade e manter a tradição; manter a rotina e almejar a quebra de padrões; seguir as normas e transcendê-las; o ímpar e o regular; a mudança e a monotonia da reprodução; o inesperado e o previsível. (Bauman, 2011, p. 18).

## 2.1 ECOSISTEMAS CRIATIVOS

O termo ecossistema tem origem na biologia e foi usado inicialmente para descrever uma unidade na natureza que consiste em partes vivas e não vivas, interagindo para formar um sistema estável (Guattari, 2001). Os conceitos principais sobre ecossistemas referem-se às trocas nos meios, relacionadas a fluxos de energia entre os seres e o meio ambiente em função da sua alimentação e suas cadeias alimentares. O conjunto das relações é formado por redes de indivíduos, também vistos em outros agrupamentos de entidades, sendo que os ecossistemas biológicos caracterizam-se por um grande número de participantes interligados nas mais diversas condições, cuja dependência é fundamental para sua sobrevivência mútua. As espécies biológicas nos ecossistemas compartilham seu destino umas com as outras, tecendo relações dependentes e interdependentes para a manutenção da vida e a evolução das espécies (ibid.). As relações, sendo saudáveis, tornam o ecossistema positivo e dinâmico, e as reversões dos fluxos do ecossistema podem ocorrer muito rapidamente, tornando-o negativo a ponto de ser exaurido. Assim como nas mais diversas formas de arranjos de seres, os ecossistemas biológicos evoluídos são essencialmente comunidades de entidades com interesses diferentes unidos em um todo coletivo (Ouden, 2012).

Franzato et al. (2015) indicam características comuns aos ecossistemas, mesmo considerando seus “tamanhos e origem: são delimitados; são produtos de interação entre elementos bióticos e abióticos; existem porque mantêm equilíbrio dinâmico, por evolução e autorregulação; e são abertos, pois interagem com outros

ecossistemas”. Dois conceitos oriundos das relações biológicas são bastante utilizados pela apropriação dos conceitos de ecossistemas em outras áreas onde a organização de indivíduos é observada. O primeiro é a interdependência, que significa que os indivíduos são mutuamente dependentes, podendo coevoluir e coexistir, ou, mesmo, sofrer ações negativas em conjunto, desestabilizando os sistemas; e o segundo é a resiliência, capacidade de superar obstáculos e situações adversas, modificando sua organização para o equilíbrio e manutenção da evolução. Outras características dos ecossistemas estão relacionadas à sua capacidade de abertura e interação com outros sistemas e ecossistemas, considerando suas estruturas sociais de espécies (Ouden, 2012).

A apropriação do conceito biológico pelas ciências humanas e sociais pode ser definida como ecossistemas culturais (Franzato et al., 2015), onde as relações complexas de interação social formam as sociedades. O ecossistema sociocultural é um arranjo discreto, parte de combinações e conceitos estabelecidos em comum acordo entre atores, que interagem e compartilham processos práticos que desenvolvem suas relações. Tais relações derivam de “recursos naturais, socioeconômicos e culturais, cujo fluxo e distribuição são determinantes para a manutenção do equilíbrio nos ecossistemas” (ibid.). Como Ouden (2012) apresenta, a apropriação desses conceitos por outras áreas onde existem instituições sociais e organizacionais, como empresas, governos ou demais organizações sociais, tem sido bastante útil para diversos tipos de disciplinas onde estratégias e gerenciamento de atores ocorrem. A autora dimensiona proposições de valor em níveis e deslocamentos, entre eles: usuário, organização, ecossistema e sociedade (Figura 1). Em cada um deles, são identificadas perspectivas em relação aos valores sociais, psicológicos, financeiros e ecológicos para compreender como a inovação surge nesses âmbitos. Comparativamente, estratégia pode ser relacionada de modo metafórico com os fluxos das necessidade de sobrevivência no âmbito biológico, surgindo como sustentabilidade, inovação e criação para os meios organizacionais (ibid., 2012, p. 184). Ouden (ibid.) apresenta o conceito de ecossistemas para *inovação transformacional* que afetam e são afetados pela inovação produzida pelos atores e processos, estando sua dimensão ligada a projetos de inovação. A autora também propõe que ecossistemas podem ser construídos por conta de projetos, por meio das mesmas dimensões de valores por ela sugeridas e desenvolvidos por processos orientados pelo design (Ouden, 2012, p. 153) Por fim, a partir das



características citadas por James Moore (apud Ouden, 2012, p.155), Ouden classifica as fases de desenvolvimento dos ecossistemas em 4 diferentes níveis: nascimento, expansão, liderança e autorregulação e morte.

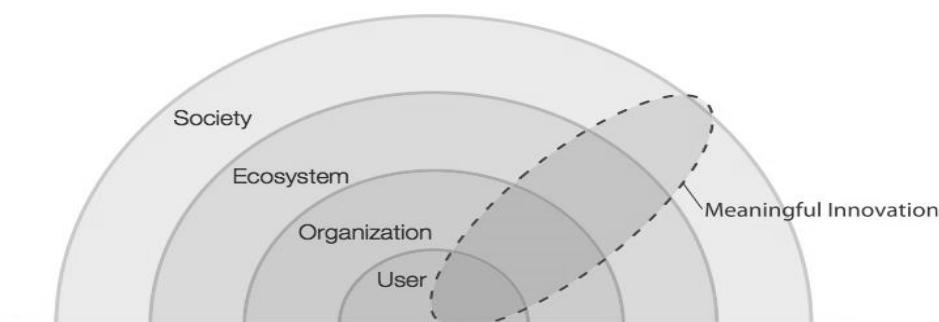


Fig. 1 - Os quatro níveis de valor e a criação de valores compartilhados. Fonte: Ouden, 2012, p. 62

Desse conjunto de apropriações metafóricas da biologia e das ciências humanas e sociais, surge o conceito de *ecossistemas criativos*. Franzato et al. (2015) estabelecem que ecossistema criativo é “um tipo de ecossistema cultural caracterizado pelo desenvolvimento de processos criativos que resultam em dispositivos sociotécnicos (...) possivelmente originais e inovadores” e seus fluxos energéticos, assim como nos ecossistemas biológicos, são acionados pela criatividade capaz de transpor diferentes sistemas socioculturais. Percebe-se que esta definição está relacionada às trocas entre os seres, ou seja, é uma sistematização processual, onde o maior grau de relevância pode ser encontrado nos efeitos das trocas, e não na troca em si, da mesma maneira que Ouden apresenta suas dimensões de valor. Um dispositivo pode ser instrumentos, ferramentas, recursos visuais, objetos tangíveis e diversos outros tipos de recursos que criem um acordo de compreensão mútua entre os atores em ecossistemas criativos. Projetos também podem ser dispositivos recursivos, assim como defendido por Ouden (2012, p. 153). Os dispositivos podem produzir diversos tipos de efeitos, porém o mais importante não é o tipo de dispositivo, mas seu papel de encadeamento das relações internas em sistemas e relações abertas entre ecossistemas (Franzato et. al, 2015). Para que estas propriedades sejam mensuradas, a consideração de um grau de abertura entre os sistemas componentes dos ecossistemas é fundamental. Seguindo essa caracterização, os

autores (ibid.) consideram processos a partir de três fatores: a) atores que contribuem para a ação e criação dos dispositivos, b) recursos materiais e imateriais utilizados nas expressões da criatividade e c) situações criativas, momentos onde os atores e recursos estão interagindo sinergicamente. Dessa forma, há a consideração não só de atores humanos, mas também de objetos físicos e outros tipos de recursos, como tempo, espaços físicos e virtuais e comunicação, entre outros.

Essa combinação se torna complexa, pois muitos elementos estão em movimento nos ecossistemas, e, sobre essa relação, Franzato et al. (2015) mais profundamente argumentam que os ecossistemas criativos são:

a) regulados por condições temporais, econômicas e políticas que caracterizam cada sistema e suas dinâmicas;

b) constituídos por natureza aberta, com conexões em duplo movimento de alternância ou simultaneidade entre convergência e divergência; e

c) como processos ativos oriundos de princípios dialógicos, recursivos, hologramáticos e autopoieticos.

Estes princípios são encontrados nas teorias de sistemas e outras vertentes do conhecimento científico, que hoje compõem um corpo mais amplo, onde diversas disciplinas veem as organizações também como relações complexas em sistemas orgânicos complexos. Em direção à complexidade, (Morin, 2011) apresenta um conceito de realidade em constante choque em função da sua abertura sistêmica, pois ela surge “tanto no elo quanto na distinção entre o sistema aberto e seu meio ambiente”, sem ser reducionista, classificadora e linear. Essas características são distintas para organizações onde a criação e inovação objetivam mudanças de realidades.

Ouden (2012, p. 154) também considera os ecossistemas de maior relevância como aqueles que operam em níveis de projetos, chamados por ela de *ecossistemas híbridos*. Estes ecossistemas são organizados em um conjunto de processos criativos e organizacionais de várias instâncias em busca de soluções para problemas complexos. Ela propõe que as soluções para os complexos problemas da sociedade, econômicos e ambientais transcendem a capacidade de qualquer organização de resolvê-los por si só, podendo ser solucionados apenas pela colaboração entre pessoas e organizações de diferentes setores. Em um esforço conjunto, empresas, comunidades colaborativas, organizações não-governamentais e organizações públicas devem criar valor compartilhado,

redesenhando produtos, serviços, sistemas e mercados. Ouden afirma que o ecossistema, em nível de projeto, difere dos ecossistemas da indústria e de setores econômicos, pois são construídos em torno da proposição de novos valores. Diferentes cenários podem ser explorados na projeção desses ecossistemas, criando fluxos de valores não fixos para atores, podendo gerar entradas e saídas de participantes que trazem conhecimentos, experiências e tecnologias particulares (Ouden, 2012, p. 143).

A título de exemplo, Verganti (2009) apresenta um conceito de laboratório que se integra às descrições de ecossistemas criativos. Ele chama de *design-driven lab*, ambientes em que empresas criativas, com foco em inovação, podem propor em nível de projetos. A figura 2 apresenta um arranjo de empresas e sua relação com demais *stakeholders* e setores que se relacionam com uma empresa genérica e suas necessidades nos contextos organizacionais atuais e faz um quadro sobre os fluxos de relações e de trocas.

Esta pesquisa considera iniciativas que podem ser enquadradas nos conceitos de ecossistemas em níveis de organizações que trabalham em prol da transformação e inovação social e tem, como dispositivos, projetos e seus recursos para desenvolvê-los. Os projetos seriam os artefatos relacionais necessários às organizações, porém, nem em todas, estes procedimentos ainda estão claros.



Fig. 2 - Quadro de arranjo de empresas e *stakeholders* - Design-driven lab. Fonte: Verganti (2009).

Estas iniciativas podem ser identificadas em grupos organizados como empresas, organizações sociais, como institutos e associações culturais, órgãos públicos ou laboratórios sociais e em universidades, que focam no desenvolvimento de metodologias para soluções sociais, ou seja, organizações onde há um princípio

de compatibilidade com iniciativas formais. A criatividade é aplicada como uso em nível de criação dos novos dispositivos, que podem ser artefatos como produtos e serviços, bem como em níveis de projetos, onde o desenvolvimento dos atores é seu principal viés. São grupos que combinam uma série de atores e atividades com o objetivo de movimentar pessoas em prol das relações ecossistêmicas transformadoras, onde é relevante compreender diversos níveis de relações. Estes níveis podem ser de diversas ordens: política, econômica, de capacitação, de troca de experiências, de integração social e desenvolvimento de metodologias.

Estas relações podem ser encontradas em vários exemplos de organização e iniciativas: plataformas digitais, laboratórios de inovação cidadã, *living labs*, *fab labs*, casas colaborativas, coletivos criativos, *coworkings*, hortas urbanas, ateliês em ocupação de prédios abandonados, entre outros.

Os living labs são laboratórios vivos de pesquisa, focados em inovação social, que almejam trabalhar com diferentes stakeholders e atores em colaboração para explorar como novos serviços podem ser desenvolvidos para atacar questões sociais (Manzini, 2015). Estes ambientes estão embasados na abordagem da cocriação em combinação com os usuários integrando os processos de pesquisa e inovação. Consideram não só usuários, mas comunidades, relações territoriais e sistemas de inovação que abrangem eixos como políticas públicas, pesquisas acadêmicas, mercado, entidades civis e sociais, entre outros.

## **2.2 CRIATIVIDADE E ORGANIZAÇÕES**

### **2.2.1 Criatividade**

Para dar segmento à discussão, é necessário entender os fluxos criativos nos ecossistemas a fim de encontrar o fio que tece a relação entre os campos de produção cultural e design. Para o contexto desta pesquisa, a criatividade é a competência de atores que pode evidenciar a proximidade entre os campos. Sem ela, não há condições para desenvolver inovações em nível social.

Criatividade, de maneira simplificada, trata-se da capacidade de criação. Tem origem no comportamento humano pelos atos de fazer, formar, dar sentido e

significado. Está relacionada à descoberta, ao novo, ao achado, à invenção, à heureka e outras formas de expressão das ideias inovadoras. A criatividade é multidimensional e se manifesta em formas diversas que se renovam constantemente (Florida, 2002). Como processo econômico, a criatividade está relacionada à busca da inovação e do aprimoramento de produtos, processos e serviços, integrando a relação social e econômica em prol de novas possibilidades de bem-estar. Também a criatividade na expressão cultural está, a cada dia, mais relacionada com a tecnologia e economia, dando abertura a novas áreas da sociedade e ciência (ibid.). Considerando produção cultural como uma atividade criativa, e que o recorte que interessa a esta pesquisa diz respeito às transformações sociais, é relevante também aprofundar o resultado econômico que a criatividade gera. As discussões sobre cultura têm sido compreendidas em seu papel econômico, chamada de economia criativa, e é sobre este conceito que Florida disserta. Por isso, é importante compreender o arranjo social de atores em que a criatividade está sendo discutida como recurso de transformação social em nível econômico.

A partir desta concepção, é possível identificar um *ethos* criativo, que transcende a busca pelo novo também em relações sociais e de trabalho, penetrando em todas as esferas da vida (Geertz, 1997; Florida, 2002). Atualmente, diversas mudanças acabam criando padrões infraestruturais e econômicos diferenciados de modelos estabelecidos em épocas anteriores, culminando em alternativas aos sistemas empregatícios, aos ambientes regulares de trabalho, nos espaços sociais e de lazer, onde a diversidade de possibilidades transcende modelos tradicionais. Em períodos anteriores, as condições urbanas e infraestruturais baseavam-se na locomoção dos empregados e suas famílias, e a construção das cidades tinha como plano de desenvolvimento fundamentado na mobilidade e na organização por horários de trabalho, em sistemas formais e rígidos (Jacobs, 2011). As empresas e demais organizações operavam sob o mesmo tipo de padrão, os limites eram comuns a todos e a possibilidade de movimentos entre cidades ou países era condicionada pelas empresas. Porém, nos ambientes mais criativos, como as cidades onde hoje se encontram os centros de tecnologia e inovação, como o Vale do Silício, Londres, São Paulo, entre outras grandes metrópoles, pode-se observar que a escolha por áreas geográficas surge pela abertura oferecida pela diversidade e pela criatividade (Florida, 2002). A tolerância, a

tecnologia e o talento (3T) são três pontos considerados impulsionadores para o crescimento econômico, sendo a criatividade seu motor (ibid.). Por isso, é mais provável que a fusão da vida privada e da vida profissional, como tem sido observado em *home offices*<sup>1</sup> ou outros tipos de arranjos produtivos, projetem os novos espaços de atividades criativas que atraíam pessoas (Ouden, 2012). Os laços sociais, antes mais rígidos e estáveis, propunham o papel preciso dos profissionais ao longo da sua vida. Hoje, os modelos são instáveis, difusos, não definitivos, onde indivíduos relacionam-se de outra maneira com o trabalho, colegas e mercado e contam com a abrangência bem mais ampla de conexões, menos sólidas, mais inconstantes e menos duradouras. Atualmente, é comum encontrar-se profissionais com muitas habilidades, compondo perfis completamente diferentes do profissional de épocas passadas. Podemos encontrar indivíduos criativos com formação acadêmica em algum setor, atuando em outras áreas e, muitas vezes, lidando com um fluxo inconstante de empregos, *jobs* ou projetos. Bauman (2010) fala do perfil líquido da personalidade profissional das pessoas, mas permeados com inventividade para se renovar de tempos em tempos.

Paralelamente, pode-se compreender que a disseminação das tecnologias provocou a aproximação virtual dos indivíduos, causando a sensação de distâncias físicas e temporais não existentes (Castells, 2009). Ao invés de vidas inteiras inseridas em somente um tipo de esfera social, de ambiente de trabalho e de relações sólidas sustentadas pela família e escolas, o *ethos* criativo oferece dimensões onde mudanças de cidade e bairro são mais frequentes, comunidades mais fechadas dão espaço a outras mais abertas, mais fáceis de criar relações e onde os indivíduos podem viver de forma mais anônima (Florida, 2002). O movimento criativo prolifera-se no mesmo ritmo da diminuição de trabalhos formais em escritórios e em fábricas e modelos onde o auto-emprego, o *faça você mesmo*<sup>2</sup> e atitudes empreendedoras disseminam-se como alternativas para indivíduos criativos. O empreendedorismo, mais comumente associado ao setor de negócios e administração, prolifera-se com a expansão dos serviços criados pelas interfaces tecnológicas - *apps* e demais programas interativos em *smartphones* - muitos deles criados para fins sociais.

---

<sup>1</sup> *Home office*: escritórios caseiros, referentes a pessoas que trabalham em casa conectadas à internet (traduzido pelo autor)

<sup>2</sup> Movimento artístico e social originado no *punk* britânico dos anos 70, que diz que os artistas devem ter domínio de todo processo de produção da sua arte (Florida, 2002).

Florida (2002) também considera dois pontos importantes: a expansão das redes sociais pelas novas tecnologias de conexão que expandiu o número de relações tornando-as menos duradouras; além disso, a classe criativa também está conectada a outros profissionais de setores não-criativos, e essa combinação aponta para solução de problemas complexos, “que requer uma boa capacidade de julgamento, bem como alto nível de instrução e muita experiência”.

Sanders e Stappers (2008) falam de quatro níveis de criatividade das pessoas, sendo que, regularmente, estes níveis podem ser constantemente acessados sem necessariamente fixar a atitude de criação. Usam como exemplo a maneira como podem ser trabalhados os níveis criativos na preparação de um prato culinário (Tabela 1). Estes níveis seriam condicionamentos que podem ser trabalhados para que os indivíduos possam realmente estar no nível de criação disruptiva propriamente dita.

Level	Type	Motivated by	Purpose	Example
4	Creating	Inspiration	‘express my creativity’	Dreaming up a new dish
3	Making	Asserting my ability or skill	‘make with my own hands’	Cooking with a recipe
2	Adapting	Appropriation	‘make things my own’	Embellishing a ready-made meal
1	Doing	Productivity	‘getting something done’	Organising my herbs and spices

Tabela 1: Níveis de criatividade - Fonte: Sanders; Stappers 2008.

Para Florida, “todos os membros da classe criativa, artistas ou engenheiros, músicos ou cientistas da computação, compartilham o mesmo *ethos* criativo, que valoriza a criatividade, a individualidade, as diferenças e o mérito” (ibid., 2002). Nessa concepção, o autor apresenta que as condições de criação de comunidades criativas estão relacionadas à diversidade de gênero, raça, orientação sexual e demais atributos sociais que estabelecem os relacionamentos sociais.

O que se apreende da constituição de uma nova cultura criativa é que as comunidades que serão identificadas nesta pesquisa movem-se em direção às mesmas condições apontadas pelos autores. Os processos que serão estudados integram-se em ecossistemas criativos, com influências socioeconômicas disseminadas pela globalização e pela tecnologia; ao considerar os efeitos das

transformações sociais, nota-se a confluência de descrições de condições semelhantes entre os autores.

### 2.2.2 Comunidades Criativas

Neste sentido, Florida apresenta um termo chamado de *condições climáticas para pessoas*<sup>3</sup>, ou seja, combinações infraestruturais e de oportunidades favoráveis ao desenvolvimento de comunidades criativas (Florida, 2002. pg. 304). Florida considera que a construção de comunidades criativas não é uma tarefa que pode ser determinada ou projetada, pois:

construir uma comunidade criativa é algo de um processo orgânico, que não pode ser ditado de forma descendente (*top-down*). Trata-se de fornecer as condições certas, plantar as sementes certas e deixar as coisas seguirem o seu curso (Florida, 2002, pg.305)

Manzini e a escola de design ligada aos laboratórios DESIS (Jégou; Manzini, 2003; Meroni, 2007) compreendem o conceito de comunidades criativas por outro viés, diferente de Florida. Em contrapartida às condições dos indivíduos que vivem em sistemas econômicos liberais, como os citados por Florida, pode-se afirmar que, em ambientes com condições sociais não favoráveis, a criatividade surge como recurso para busca de novos modelos e resoluções anteriormente não projetadas (Manzini, 2008a). As relações interativas coletivas em prol do bem comum também são denominadas pelo termo comunidades criativas.

Nessa perspectiva, as comunidades criativas podem ser compreendidas como grupos de pessoas que, de “forma colaborativa, inventam, aprimoram e gerenciam soluções inovadoras para novos modos de vida” (Meroni, 2007). Esses grupos apresentam a capacidade de “reorganizar elementos já existentes em novas e significativas combinações, utilizando a criatividade como recurso processual.” (Manzini, 2008a). Em geral, esses grupos desenvolvem soluções próprias a partir das condições em que eles se organizam, sem esperar que haja mudanças sistêmicas na economia, nas instituições e nas infraestruturas, visto que tentam ir de

---

<sup>3</sup> Do original em inglês *people's climate*, termo talhado pelo autor e traduzido na versão brasileira de seu livro (2002).



encontro aos problemas cotidianos não resolvidos pelos sistemas. Apresentam atitudes que combinam demandas e oportunidades oriundas das reinterpretações de produtos, serviços e tecnologias passadas, um passado tradicional para gerar novos tipos de ideias e soluções (Manzini, 2008a, p. 66). Ou seja, tais comunidades acabam utilizando recursos que estão à mão e podem ser compartilhados entre os atores, como computadores, telefones, internet etc., trabalhando colaborativamente e criando formas de intercâmbios sociais (Jégou; Manzini, 2006; Manzini, 2008). Podem-se enumerar algumas características identificadas através da criatividade dessas comunidades como: a transformação do uso de recursos para novos sentidos; a mudança de comportamento individual para colaborativo por meio de novos arranjos entre atores a partir de combinações ou regras de comum acordo; a distribuição de conhecimento a partir de trocas de experiências e por aprendizados tácitos ao serem dirigidos às resoluções de problemas; e o fomento ao relacionamento social, visto que são necessários encontros para a aplicação de todos esses fatores simultaneamente (Manzini, 2015; 2008; Meroni, 2007).

Manzini (2008; 2015) classifica essas relações e buscas de soluções em um tipo de atitude *bottom-up*, ou seja, soluções que são criadas nessas condições e que, posteriormente, podem evoluir em níveis de organizações mais complexas. O autor considera três tipos de relações como ação de iniciativas: *bottom-up*, *top-bottom* e *peer-to-peer*<sup>4</sup>. *Bottom-up*: iniciativas como as descritas anteriormente; *top-bottom* está relacionado com movimentos onde ações para o desenvolvimento das comunidades vêm de outros tipos de organizações, como acadêmicas e de suas pesquisas, institutos, governos e outras instituições privadas; *peer-to-peer* considera uma proposição mais horizontal, onde os atores dos tipos anteriores se relacionam com graus de importância semelhantes, menos hierárquicas, trabalhando para alguma finalidade comum (Manzini, 2008).

Com relação a *grassroots organizations*, termo inglês, sem uma tradução exata em português, podendo ser entendido como *organizações de base* ou *organizações emergentes*, que se pode definir como um tipo de comunidade onde a criatividade está na base das soluções. Este conceito denota iniciativas políticas impulsionadas por comunidades populares (*bottom-up*) contrárias às decididas e

---

<sup>4</sup> *Bottom-up*: de baixo para cima, fluxo onde as iniciativas partem de movimentos populares. *Top-down*: de cima para baixo, fluxo onde as iniciativas partem de instituições políticas com maior poder. *Peer-to-peer*: entre pares, relações consideradas mais horizontais entre entidades e seus atores (Manzini, 2008).

organizadas de cima para baixo (*top-down*), indo de encontro às estruturas tradicionais. O conceito está relacionado com a ideia de que a criatividade e o conhecimento necessários para resolver problemas de base têm nas camadas populares pessoas comuns peritas nos problemas que estão enfrentando em sua vida cotidiana (Manzini, 2015, p.80). Com certas condições, como recursos, organização e capacitação, essas pessoas podem encontrar, ou participar em ações com outros grupos para encontrar soluções mais apropriadas. O efeito dessas iniciativas é chamado por Manzini (ibid.) de *grassroots innovation*, ou *inovações emergentes*, um tipo inovação com fluxo de baixo para cima para o desenvolvimento sustentável, e que respondem à situação local e aos interesses e valores das comunidades envolvidas. Como era de se esperar, a tecnologia e comunicação acabaram por ser absorvidas como recursos de disseminação das iniciativas dessas organizações, mesmo estando previamente distantes dos arranjos sociotécnicos regulares da sociedade,. Essa mudança organizacional permitiu que esses grupos se tornassem naturalmente mais efetivos, sem modificar seu sistema ou o papel dos atores principais. Hoje, é possível nominar casos e encontrar mapas de iniciativas e organizações que se desenvolveram e se tornaram empoderadas (Manzini, 2008; Manzini, 2015, p. 83).

Como esta pesquisa considera diferentes tipos de iniciativas, é importante distinguir os efeitos provocados pelos programas e projetos em cada um dos casos a serem estudados: um caso surgido por iniciativas populares que foi absorvido pela gestão pública - *bottom-up* e *top-down* (CTCD) - e outra iniciativa que já parte da organização de atores no modo *peer-to-peer* (Translab).

### 2.2.3 Organizações colaborativas

Dando continuidade às definições dos conceitos de relações ecossistêmicas, é importante compreender os movimentos entre atores em direção à colaboração. Assim como comunidades criativas e seus níveis de geração, Manzini define assim o que ele chama de *organizações colaborativas*:

Organizações colaborativas são grupos sociais emergentes em ambientes altamente conectados. Seus membros optam por colaborar com o objetivo de obter resultados específicos e, ao fazê-lo, também criam benefícios sociais, econômicos e ambientais. Eles são caracterizados pela liberdade de escolha

(seus membros podem decidir livremente se, quando e como se juntar ou deixar o grupo) e abertura (eles apresentam uma atitude positiva em relação a "outros": outras pessoas, outras idéias, outras organizações). (Manzini, 2015, p. 83; traduzido pelo pesquisador)

Um ponto fundamental apresentado por Manzini (2015) diz respeito à mudança de atitudes e condições para a colaboração. Para o autor, organizações colaborativas emergem “de duas trajetórias socioculturais simétricas.” (ibid., p.86), de um lado, a retomada da colaboração em grupos sociais após períodos de individualização extrema a partir das crises de tradições vistas em sociedades modernas ou que se encontram em processo de modernização, e pela visibilidade de iniciativas que surgem e se tornam referenciais em suas ideias e projetos, ou seja, redescobrem o poder de fazer as coisas juntos. (ibid., p. 86). Segundo Sennett (2012, p. 29), as práticas modernas acabaram *desabilitando* as pessoas da prática de cooperação pela mudança dos sistemas de trabalho em função da substituição de tarefas por recursos tecnológicos, antes manuais, e pela materialidade que impõe desigualdades sociais. Comenta, ainda, que as movimentações em prol da colaboração têm sido intensificadas porque cada vez mais pessoas se movem em busca da diminuição das diferenças sociais de diferentes naturezas: políticas, raciais, religiosas e étnicas, como contraponto ao individualismo. Sennett (2012) explica como a simpatia e empatia têm transformado as relações em ambientes coletivos, descrevendo simpatia como a consciência dos outros, a sua relação com os sentimentos alheios, porém crê que o “salto mágico de imaginação entre diferença e semelhança” dificulta a compreensão das ciências sociais sobre o termo; e empatia como sinal de reconhecimento do outro, menos explícito, porém mais efetivo como aproximação. O autor propõe: “tanto a simpatia quanto a empatia transmitem reconhecimento e ambas forjam um vínculo, mas aquela é um abraço; esta, um encontro” (Sennett, 2012, p. 34).

Diante dessas condições, as organizações colaborativas formam-se da especificidade dos contextos onde surgem, metas a serem alcançadas e motivação pessoal, mas também têm alguns denominadores comuns: a “busca de resultados práticos (fazendo coisas juntas) e a busca pelo valor cultural (o valor de compartilhar ideias e projetos)” (Manzini, 2015, p. 87).

Para esta pesquisa, a pertinência que estes conceitos trazem é a sistematização da relação de atores em processos criativos colaborativos, com foco

em transformação de realidades. Por isso, assim como apresentado na Introdução desta pesquisa, o panorama de fluxos que transcendem contextos socioculturais é fundamental para encontrar, em campos criativos distintos, semelhanças que possam semear entre si.

Nos ecossistemas criativos, identificam-se propriedades ativas de formação de redes de atores tendo em vista a colaboração, a troca de experiências e foco em objetivos semelhantes. As redes florescem quando há certo nível de confiança entre os atores, limitando a necessidade de relações hierárquicas porque o desejo de participação está relacionado a metas comuns. As redes fornecem um contexto para aprender fazendo, à medida que a informação passa pelos atores e pelas características dos ecossistemas, tornando-se mais livre e mais rica, oferecendo novas conexões e novos significados (Ouden, 2012).

Castells (2011) afirma que as redes são os componentes principais das organizações, pois estão conectadas por meio de sistemas de informação. A sua dinâmica pode ser entrópica, não seguindo padrões predefinidos por modelos de conexão. Para uma organização, as redes propiciam maior flexibilidade em estratégias e formas de estruturação, e uma ação, gerada em um dos nós afeta a rede como um todo.

Tendo a transformação de realidades o foco de encontros, a sistematização das relações aparece em diversas iniciativas em todo mundo. Manzini (2015) considera os ecossistemas como uma “nova ecologia dos lugares, em que a cultura e a produção locais podem viver e regenerar-se numa relação equilibrada entre local e global”.

Amostras destas iniciativas podem ser vistas em arranjos de coletivos de atores que visam a um objetivo comum utilizando a criatividade como seu principal recurso de transformação. Estes coletivos surgem em diferentes vertentes e camadas sociais. Geralmente apresentam a característica de buscar condições inovadoras em relação ao sistema estabelecido em prol de soluções socioeconômicas alternativas. Sob um mesmo espaço compartilhado, regido por acordos de empreendimentos comuns, as chamadas *Casas Colaborativas* são um movimento de empreendedores identificados com os mesmos propósitos. Em algumas cidades do Brasil, e com forte atuação em Porto Alegre, criaram um grupo de iniciativas que se autogestiona e tangibiliza resultados conjuntos. Como ecossistemas constituídos a partir de espaços de trabalho compartilhado, as casas

colaborativas diferem-se de *coworkings* porque são iniciativas definidas pela colaboração, pela geração de projetos autorais, compartilhamento de processos e metodologias, aberturas ao público, sistematizadas pelo trabalho em rede e a proposição de relação territorial como base de movimentos de troca com comunidades e demais arranjos locais. O grupo de Porto Alegre auto conceitualiza-se como um “fenômeno social que tange os aspectos culturais e econômicos (...) em ações que extrapolam os limites físicos de suas estruturas, buscando engajar diferentes segmentos da sociedade em atividades relacionadas à cultura, bem-estar, sustentabilidade e outros.” (Casas Colaborativas, 2016). Exemplos destas iniciativas em Porto Alegre são Vila Flores, TransLab, Paralelo Vivo, Galpão Makers, entre outros.

### 2.3 PRODUÇÃO CULTURAL

O objeto material de estudo são casos de espaços onde a produção cultural é desenvolvida. Faz-se necessária a compreensão dos processos de projeto, atores e sua organização na contextualização dos conceitos estudados no campo cultural. Seguindo os conceitos oriundos de ecossistemas, ou seja, promovendo um olhar ecossistêmico para produção cultural, é possível entender pontos de conexão com outras iniciativas e demais encontros colaborativos. Assim, é necessário identificar o que significa produção cultural e qual a sua sobreposição em relação à transformação social. Para aproximação dos pontos de contato com design, tecem-se relações sobre indícios provenientes das três dimensões analisadas.

Ao se procurar na rede EBSCO sobre “produção cultural” e “conceito”, encontra-se pouco mais de cem entradas, e não mais do que cinco entradas se demonstram positivas as que apresentam a expressão em seus *tags*. Da mesma forma, ao pesquisar nos volumes da *Biblioteca Itaú Cultural*, da Fundação homônima dedicada ao meio cultural e seu repositório com uma das maiores coleções de produtos culturais do país, pouco menos de cem entradas surgem como respostas para a mesma busca. E, desse conjunto, somente doze registros apresentam o termo como resultado em seus *tags*. Em contraponto, ao se buscar o termo *cultura* na chamada *Enciclopédia Itaú Cultural*, surgem 4183 entradas apresentando resultados em uma ampla gama de categorias relacionadas ao termo, como estudos

sobre escolas de arte, artistas, produtores, artefatos como filmes e discos, empresas, etc.

Dos poucos resultados encontrados no acervo da Fundação, onde conceitos definem o termo *produção cultural*, somente três autores aprofundam o conceito na literatura no Brasil e em português, e estes autores foram usados para conceitualizar produção cultural e as áreas de interesse desta pesquisa.

Mesmo não sendo um conceito amplamente estudado, em função de cultura ser pesquisada não como atividade de produção, mas sim como um conceito antropológico e social, a produção cultural abrange um conjunto bastante expressivo de práticas e de tipos de atores. Essas práticas, no passado, não surgiam como “atividades diferenciadas e específicas, mas estavam imersas no bojo de um conjunto indiferenciado, em uma atividade que abarcava simultaneamente (...) diversas dimensões.” (Rubim, 2005). Pode-se entender, então, que produção cultural é o conjunto de atividades e ações atribuídas ao desenvolvimento de processos criativos destinados à produção de artefatos culturais, podendo ser produtos ou serviços, juntamente com a sistematização desses processos (Rubim, 2008). Albino Rubim sugere um sistema complexo e contemporâneo com as seguintes práticas culturais: (a) criação, inovação e invenção; (b) transmissão, difusão e divulgação; (c) preservação e manutenção; (d) administração e gestão; (e) organização; (f) crítica, reflexão, estudo, pesquisa e investigação; e (g) recepção e consumo (Rubim, 2005). Essas práticas exigem diferenciação, também, nos papéis sociais e de trabalho em cada uma das atividades, com suas especialidades, políticas e idiosincrasias. Os atores que participam deste sistema são denominados produtores culturais, e sua atividade está relacionada ao desenvolvimento destes processos. Mesmo não sendo claramente definido como em outras áreas do conhecimento, o instrumento de organização e sistematização desses procedimentos é chamado de projeto cultural. Este artefato foi desenvolvido como um modelo de gestão dos processos de produção cultural, e nele, assim como em outros setores que utilizam projetos, os objetivos, etapas e justificativas são descritos e se tornam um artefato-guia para a produção (Queiroz, 2014). Teixeira (1997) fala que o projeto de produção cultural tem a função estratégica ao definir a ordem linear dos estágios e pode ser dimensionado em quatro etapas: produção propriamente dita de um artefato cultural; distribuição a consumidores ou intermediários que viabilizam acesso aos produtos e

serviços; troca ou permuta de uso por um valor monetário; e uso, considerado pelo autor como o momento de exposição e apropriação pelo público.

Em sistemas de produção cultural, Du Gay (1997) apresenta perspectivas econômicas da cultura, fazendo distinções sobre como os produtos ou bens culturais são permeados pela atribuição de valor. Relaciona seus aspectos definidos pelo mercado e os sistemas de produtos, serviços e consumo, principalmente no sentido de cultura como algo disseminável e compreendido pelo senso comum, produto de consumo de massa. Du Gay atenta às condições de produção de produtos não-culturais influenciados pelos produtos culturais, em função da estética e valor atribuídos, que, de forma recíproca, foram influenciados por outros tipos de produtos populares, transformando produtos antes artísticos em artigos de produção em massa (Du Gay et al., 1997).

Em um viés mais amplo sobre cultura, Zygmunt Bauman (2011) analisa como a cultura chegou ao séc. XXI e como seus conceitos sofreram transformações ao longo das últimas décadas com o advento da disseminação tecnológica e da pós-modernidade. Para ele, a cultura em *tempos líquidos*, terminologia fundamental sobre suas teorias, faz parte do mesmo sistema de produção industrial e de consumo, atualmente não considerando seu papel de definidor de classes sociais, como diversos autores teorizaram ao longo do séc. XX (Adorno; Horkheimer, 1985; Habermas, 1989; Bordieu, 2011). Para Bauman (2011), a cultura adquiriu um papel de produção de desejos voláteis, ou mesmo de produção de novos tipos de desejos, onde os produtos e seu consumo fazem parte de uma “prateleira de uma loja de departamentos”.

Da mesma forma, alguns autores tratam da expansão das novas condições de produção de cultura (não especificamente de produção cultural), a partir da difusão de novos recursos tecnológicos, inicialmente considerando a ampliação da informação através de redes de comunicação e de redes sociais e pela expansão do acesso às tecnologias digitais (Lévy, 1999; Castells, 2009; Bordieu, 2011). Também inicia-se a proliferação de novos comportamentos sociais relacionados ao *boom* das novas tecnologias e às qualidades dos procedimentos surgidos pelas inovações. Desde a disseminação da democratização dos meios de produção cultural, com o advento da *world wide web* e a digitalização dos meios de produção, alçada em nível mundial nos anos 90 do século passado (Anderson, 2004; Lévy, 1999), percebe-se a mudança de comportamento em relação à produção e consumo. A digitalização de

diversos meios, como fotografia, música, cinema e literatura proporcionou a produção a baixo custo e a distribuição em alcance mundial. Tais recursos ofereceram condições para uma população muito mais abrangente ter a mesma capacidade de produção, onde, previamente, recursos para a produção de artefatos destes setores eram exclusivistas por questões econômicas. A digitalização dos meios estimulou a habilitação e a democratização de acesso à população mundial, gerando capacidade e poder de disseminar seus produtos pela comunicação instantânea. A utilização de novos aparatos tecnológicos, com a explosão do uso dos smartphones, com suas câmeras, microfones, aplicativos de manipulação de imagens, som e texto, conectados à internet, tangibilizando o conceito sugerido por Anderson (2004) sobre a convergência tecnológica, e, tecnicamente, a possibilidade de esta mesma população se tornar produtora no mesmo nível daqueles que antes detinham o poder de investimento nos meios de produção (Castells, 2009). Neste cenário, pode-se compreender a mudança da posição de consumidor para o papel de produtor, aproximando desejos de reprodução de comportamentos de matrizes culturais. Pessoas antes consideradas comuns, ou com nenhuma chance de alcançar condições financeiras para explorar resultados de transformação pela cultura e entretenimento, puderam apropriar-se da idolatria que essas culturas geram, e ter transferência de chancelas por aproximação: ser “artista”, ou jogador de futebol tornou-se uma das maiores possibilidades de transformação social, em escalas financeiras milionárias (Gondim, 2005).

### 2.3.1 Espaços de produção cultural

Ponto fundamental para esta pesquisa é a definição de espaços de produção cultural. Ecosistemicamente, produção cultural engloba espaços físicos onde ocorre a produção de artefatos tangíveis e intangíveis, de ordem artística e simbólica (Becker, 1982). Por isso, é importante apresentar como os atuais espaços de produção cultural foram formados. Neste percurso histórico, mudanças culturais, transferências tecnológicas e apropriações dos *ethos* criativos são consideradas.

Teixeira Coelho define os chamados equipamentos culturais, termos bastante encontrado em políticas públicas no Brasil, que representam espaços expositivos e de produção cultural:



Sob o aspecto da macrodinâmica cultural, por equipamento cultural entende-se tanto edificações destinadas a práticas culturais (teatros, cinemas, bibliotecas, centros de cultura, filmotecas, museus) quanto grupos de produtores culturais abrigados ou não, fisicamente, numa edificação ou instituição (orquestras sinfônicas, corais, corpos de baile, companhias estáveis, etc.). Numa dimensão mais restrita, equipamentos culturais são todos os aparelhos ou objetos que tornam operacional um espaço cultural (refletores, projetores, molduras, livros, pinturas, filmes, etc.). (Coelho, 1997, pág. 164)

Historicamente, os espaços manifestaram-se nos períodos pré-industriais, onde produtos culturais, como obras de arte, esculturas, óperas, entre outros, eram artesanais. Ou seja, dependiam de espaços e estruturas físicas, onde artistas e artesãos podiam trabalhar nestas peças. Richard Sennett, em seu livro *O Artífice* (2009), discorre sobre a função da oficina do artesão da Idade Média até a evolução para as atuais *fábricas de cultura*. Tais conceitos enumeram a evolução histórica dos processos de produção, a interação entre o artista-artífice, seus ajudantes e o mercado e traça uma linha de tempo sobre como a dimensão da sistematização e industrialização afetou drasticamente os conceitos de produção cultural.

A evolução dos espaços de produção cultural culmina, no séc. XX, na concepção que floresceu na França, nos anos 20, de *Casas de Cultura*, oriundas da combinação de diversos tipos de ambientes necessários para as artes, sendo eles de cunho expositivo ou de caráter de capacitação, como oficinas e ateliês (Coelho, 1997). Esse conceito foi absorvido pelos países latinos, juntamente com a composição de políticas públicas para o fomento de produção cultural. No Brasil, este conceito encontrou terreno para ser difundido, principalmente porque, até o advento da generalização da indústria cultural saxônica a partir dos anos 40 e 50, com a aproximação cultural dos Estados Unidos, as referências de desenvolvimento cultural ainda seguiam os padrões europeus. Esta visão ainda era dominada pelos conceitos de alta e baixa cultura (Adorno; Horkheimer, 1985), na distinção entre pessoas que adquiriam “cultura” ou não, sob a mão das classes sociais mais abastadas que detinham acesso aos bens culturais e à educação de alto padrão (Bauman, 2011).

## Teixeira Coelho explica que as casas de cultura podem designar

quer um centro cultural de pequeno porte, situado em bairros e periferias, com pouco equipamento e acervo (ou nenhum), também com função de reprodução da cultura instituída, porém voltado mais para as atividades de formação cultural (oficinas, cursos) e de incentivo da produção cultural local, com a qual está ligado de modo mais orgânico (...), quer pequenas instituições voltadas para a divulgação de um modo cultural específico. (Coelho, 1997, pág. 167).

As casas de cultura foram alaistradas pelas gestões públicas como contraponto à invasão da chamada baixa cultura estadunidense - o cinema e a música, principalmente. De modo simultâneo, proliferaram as fundações e institutos culturais atrelados aos governos e grandes empresas, que possuíam subsídios fiscais para investir em cultura. A mudança de concepção em relação à produção cultural no Brasil nasce com a massificação provocada pela mídia e pela universalização do entretenimento: os primeiros grandes estúdios de cinema, os estúdios de rádio que centralizavam a produção de conteúdos de massa como radionovelas, o surgimento da televisão, e as bienais de arte (Miranda; Rubim, 2008). Da mesma forma, oficinas e ateliês começaram a encontrar terreno para sua difusão a partir de escolas de artes visuais e movimentos artísticos.

Mais recentemente, a partir dos anos 2000, o conceito de casas de cultura extrapolou a localização em oficinas e espaços incentivados pela então considerada elite cultural. Um programa do governo federal, chamado *Pontos de Cultura*, buscou iniciativas promovidas por comunidades *de baixo para cima*, propiciando incentivos e definindo metas *de cima para baixo* com o intuito de potencializar ações a partir da criação de redes e de recursos tecnológicos para produção. Esse programa mapeou milhares de projetos durante uma década e gerou o fortalecimento de centenas de produtores de bens e serviços culturais em contextos não regulares ou até mesmo incomuns, como, por exemplo, em hospitais, açougues, tribos indígenas, comunidades ribeirinhas, escolas de samba, entre uma série singular de iniciativas de cultura popular. Neste sentido, é possível analisar a dissociação de espaços clássicos oriundos de conceitos europeus e norte-americanos sobre a localidade dos ambientes propícios à produção de artefatos culturais (Nunes, 2011).

Assim como nas organizações de base definidas por Manzini, encontra-se semelhança em iniciativas de comunidades de baixa renda ou com condições

sociais não satisfatórias no Brasil. Comunidades como associações de moradores, de bairros, escolas, praças, centros comunitários, centros culturais, centros sociais ou clubes e organizações não-governamentais, previamente desenvolveram capacidades de resolução de problemas locais de maneira colaborativa sem contar com tecnologias avançadas. Em geral, tais comunidades populares se organizam por proximidade territorial e, até pouco tempo atrás, a tecnologia não era premissa para sua sistematização. As populações desses territórios costumam criar arranjos entre atores com suas capacidades, que, em sua maioria, são propostos em ambientes e estruturas ligadas à educação, caminho mais regular para a transformação social, porque normalmente traz para as comunidades outros atores “de fora”, com expertises e experiências consideradas superiores às das comunidades. Como as áreas de atuação das iniciativas nessas comunidades são formadas em fronteiras difusas, pode-se enumerar a combinação de diferentes frentes em busca de soluções, onde a capacitação surge da execução de projetos, no aprender-fazendo. Criativamente, muitas destas iniciativas procuram, na produção de bens e serviços culturais, a possibilidade de enfrentar problemas sociais de outras instâncias. Um movimento bastante recente, que tem origem na ocupação de espaços abandonados, principalmente oriundos da decadência da industrialização em grandes centros urbanos, vem transformando a concepção de produção cultural e espaços colaborativos (Roda, 2011). Nesses ambientes, grupos de pessoas buscam encontrar teto para desenvolver projetos e buscar novas condições de provimento de sobrevivência, moradia e desenvolvimento social. É possível observar movimentos similares em diversos países do mundo, e a concepção de *distritos criativos* está sendo potencializada em diversos exemplos de ocupações, principalmente as urbanas. Então, pode-se afirmar que o atual contexto em que se apresentam novos espaços de produção cultural está relacionado com iniciativas onde grupos de pessoas buscam suprir demandas individuais por meio de processos coletivos e colaborativos. Sendo de ordem social ou econômica, esses espaços habilitam atores a adquirir cultura de encontros – físicos por proximidade territorial, ou virtuais a partir de redes sociais – considerando-se colaboração e diálogo.

### 2.3.2 Produção cultural e inovação social

Sob a perspectiva de produção de artigos e bens culturais, praticamente todos os tipos de comunidades, de alguma maneira, movem-se em busca de novas soluções para problemas sociais. Claro, ao se falar de produção de bens, o quesito econômico não pode ser deixado de lado, e inovação, nesse caso, relaciona-se a processos possíveis para ofertar condições sistematizadas e compreendidas por todos nas comunidades. Os fatores até aqui indicados – colaboração, diálogo e inovação – podem ser princípios para alcançar soluções identificáveis e talvez escaláveis. Relacionando esta perspectiva caminhos estudados por outras ciências sociais como Economia, Administração e Design, a busca de soluções é chamada de Inovação Social. Segundo a Young Foundation, considerada precursora do conceito, inovação social é a busca por “novas idéias (produtos, serviços e modelos) que simultaneamente vão ao encontro de necessidades sociais e criam novas relações sociais e colaborações. Em outras palavras, são inovações, ambas boas para a sociedade, e incrementam a capacidade de atuação da sociedade” (Mulgan et al., 2010).

Inovação social tem na sua natureza as mesmas propriedades do sentido clássico de inovação tecnológica, a de incrementar ou romper com condições prévias que já não são suficientemente hábeis. Em resumo, a inovação tecnológica busca transpor estados de estagnação em prol de novos ciclos de produção, de serviços e de sistemas, em benefício da sociedade, porém privilegia o sentido econômico vigente nos sistemas capitalistas com base na propriedade intelectual (Freeman; Soete, 2005). Um estudo realizado por Lester e Piore (2004) sugere que a inovação depende de dois processos: análise e interpretação. A análise é essencialmente tomada de decisão racional, familiar a partir dos processos de ciência e tecnologia. Interpretação, por outro lado, é um processo de compreensão mútua, em meio a processos dialógicos e encontros, com uma variedade de atores e *stakeholders*. Como Lester e Piore (2004) argumentam: "processos interpretativos são mais apropriados quando os resultados possíveis são desconhecidos - quando a tarefa é criar esses resultados". Portanto, requer a vontade de experimentar novas possibilidades, tolerância à ambiguidade e questionamentos, e tem uma clara necessidade de *facilitadores* ou pessoas que possam interpretar por meio das

fronteiras disciplinares (ibid.). Aqui, realça-se a perspectiva de aprendizagem, pois mais do que análise, a interpretação modifica a experiência de quem está ativo na participação de processos de busca de soluções em situações de diálogos e colaboração.

A inovação social também busca a novidade para a melhoria de condições, porém com viés distinto - principalmente em função das lacunas e paradoxos deixados pelos sistemas socioeconômicos vigentes, focados em competição mercadológica (Mulgan et al., 2010). Mesmo aparentando ser diferentes, ambas são complementares: a inovação tecnológica enfatiza a dicotomia produtor-consumidor, ou produtor-usuário, com fins mercadológicos, considerando o desenvolvimento das sociedades a partir da sua condição econômica; inovação social enfrenta as lacunas deixadas pela falta de capacidade dos sistemas vigentes de suprir a inclusão e evitar contradições socioeconômicas (Bignetti et al, 2012).

A inovação social também é estudada pelos campos da economia criativa, cultura e artes (Mulgan et al., 2010). O papel dos agentes criativos em suas áreas, as colaborações e os resultados obtidos em processos e sistematizações são entendidos como produtos inovadores. Mulgan et al. (ibid.) falam que esse tipo de inovação pode ser visto como inovação cultural, um pouco distinto da inovação social, pois a promoção de soluções sociais surge por meio da remodelagem de produtos e serviços e pela reconstrução e ressignificação de processos observados em iniciativas culturais semelhantes. Esta pesquisa apreende este conceito, visto que os dois casos estudados, TransLab e CTCD, têm origem em iniciativas que obtiveram resultados satisfatórios e serviram de base para a inspiração dos modelos a serem implementados. Por coincidência, ambas as iniciativas tiveram relações com espaços experientes e com sistemas organizados oriundos da Espanha. No capítulo 4, sobre Estudo de Casos, serão descritos os processos de implementação dos dois casos.

É necessário reconhecer-se o papel de movimentos populares, de comunidades, de empreendedores e demais atores envolvidos em processos e projetos de produção cultural em prol de novas descobertas que podem ser identificadas como inovações. A característica atual e recursiva que surge desta combinação de condições - tecnológicas, espaciais, inovação social e cultural em busca de soluções para problemas sociais - é a retomada (e sua potencialização) de situações onde a interação entre atores é fundamental para a efetivação de

resultados. Muitas dessas situações exigem encontros físicos, em condições que podem propiciar facilidades estruturais e infraestruturais.

Assim como nos laboratórios de inovação social, *living labs*, casas colaborativas e outras, surgem iniciativas onde a produção de produtos e serviços culturais como proporcionadoras de encontros colaborativos, não de forma tão abrangente, como Manzini (2015) e outros autores descrevem, porém com efeitos mensuráveis, como nos Pontos de Cultura e em iniciativas semelhantes. No âmbito de produção cultural, criam-se novos movimentos a partir do reconhecimento de encontros onde emerge a colaboração. Um ponto distinto sobre estes encontros é que eles estão mais fortemente embasados em recursos de mediação, tangíveis e intangíveis. A questão principal é identificar indícios em relação a como estes processos estão sendo desenvolvidos, que metodologias são, quais podem ser aplicadas, e como estas condições têm sido passíveis de sistematização estratégica. Empiricamente, esta pesquisa busca indícios sobre como as estratégias implicam a habilitação de atores ao pesquisar processos e projetos. O campo de design estratégico apresenta métodos e conceitos que indicam os potenciais pontos de convergência e sobreposição entre os campos estudados.

## **2.4 DESIGN ESTRATÉGICO**

Design estratégico é uma abordagem do design que direciona seu olhar para ambientes coletivos organizados e os contextos onde suas relações são articuladas (Zurlo, 2010; Meroni, 2008). Sua aplicação pressupõe fluxos e enfatiza a ação projetual por estratégias em direção à inovação e à sustentabilidade (Franzato et. al., 2015). Como fenômeno complexo (Zurlo, 2010), o design estratégico é reconhecido por ser fundamentalmente participativo, e, por isso, implica envolvimento sistêmico de diferentes disciplinas, tecnologias, ambientes e conhecimentos e experiências dos atores incluídos em seus processos (Meroni, 2008). O pensamento sistêmico aplicado no design estratégico foca na ação projetual em um percurso para “elaborar, exercitar e fazer evoluir as estratégias organizacionais” e raciocina através de critérios estruturantes simbólicos, locais, diferenciais e relacionais (Franzato et al., 2015). Em cada estrutura organizada, “está presente uma base de valores, de conhecimentos e de modalidades operativas” que indica, aos envolvidos, “onde,

como e por que” se está junto (Zurlo, 2010). Em sua dimensão ecossistêmica, o design estratégico desenvolve a ação projetual interpretando não só o que é “regular, evidente e possível, mas também o imprevisível, o acaso, a deriva ou o erro”, e, nessa instabilidade, aprofunda a capacidade de leitura de sinais e fluxos entre ecossistemas. Estas características tornam o design estratégico principalmente dialógico, interagindo com diversas áreas do conhecimento, colaborando com sua capacidade de inovar e criar valor (Manzini, 2008a). São relações complementares que se tornam comuns e imprimem, por meio de suas ferramentas e ação projetual, cenários que se tornam referências de construção de significados mutuamente assimilados (Franzato et al, 2015).

Meroni (2008) indica sete bases de atuação do design estratégico:

- a) definição, evolução e solução de problemas;
- b) inovação social;
- c) construção de cenários;
- d) diálogos estratégicos;
- e) concepção de sistemas produto-serviço;
- f) construção de capacidades;
- g) e *codesign*.

A partir dessas bases, os pontos de contato com a produção cultural para investigação das correspondências almeçadas nesta pesquisa são o diálogo estratégico, a construção de capacidades, inovação social e *codesign*.

Zurlo destaca as capacidades relacionais que o design estratégico produz entre atores, sendo que o designer estratégico assume a condução da ação, dirigindo, organizando, facilitando e mediando os processos projetuais. Cabe ao *expert designer*, com toda sua experiência e vivência, a propriedade de ativar, por meio de processos projetuais, três propriedades *visuais*: o *ver*, o *prever*, o *fazer ver*, e, uma quarta ação, o *fazer* (Zurlo, 2010; Franzato, 2011).

A capacidade de *ver* está relacionada à descoberta: encontrar compreensões tácitas e não expressas pelas pessoas que gerem consciência a partir da transferência de visão e conhecimento, oferecendo o reconhecimento da aptidão à inovação através de criatividade. A segunda capacidade, a de *prever*, atenta à imaginação para conceber o futuro e está intimamente ligada à criatividade. A terceira capacidade, a de *fazer ver*, está relacionada com o papel facilitador do

designer, pois possibilita a visualização das possíveis soluções. As três capacidades podem ser relacionadas com ferramentas de projeção utilizadas pelo *expert designer*. Para *ver*, o designer utiliza a observação dos fenômenos, contextuais e não contextuais, para compreender as situações onde ele e os atores não designers estão envolvidos, de modo a habilitar as pessoas a compreender e atuar em conjunto em direção às mudanças. O *prever* está relacionado à ferramenta de construção de cenários, onde designer e demais atores podem criar a partir de antecipação futura de como seriam as situações “*em caso de*”. O *fazer ver* pode ser relacionado à construção de protótipos a fim de tangibilizar as soluções pensadas em conjunto nos cenários levando à tomada de decisão (Zurlo, 2010 apud Miolo, 2016). Franzato (2011 apud Miolo, 2016) indica a quarta capacidade do design estratégico: o *fazer*. O fazer seria o papel ativo e executivo das proposições, implementando o projeto, do seu princípio até o desenvolvimento da inovação (Miolo, 2016).

Zurlo também relaciona as condições de aplicação da metodologia estratégica do design com os ambientes. Ele discorre sobre a ativação de ambientes onde as organizações operam, considerando que esta ativação dá legitimidade ao design, pois coopera, através de seus membros, para determinar melhor novas ideias nas pesquisas de soluções e acolher uma abordagem inovadora. Essa ativação seria uma propriedade discreta “dos atores envolvidos não diretamente dentro da fase de decisão e execução do projeto, ao contribuir com próprias micro-escolhas projetuais (...) para determinar melhor os tempos e recursos previstos”, algo como um reconhecimento prévio de capacidades daqueles que trabalham em conjunto em torno do projeto. Ambiente, aqui, pode ser compreendido como uma condição sutil, subliminar, relacionada ao território onde “produtores com competências específicas estão organizados” e associados fisicamente. Zurlo cita outros autores que chamam essa ativação de *silent design* (Gorb; Dumas; 1987, apud Zurlo, 2010), relacionado à cultura de design e à capacidade de absorção de “intérpretes de modelos socioculturais contemporâneos (...) dentro e fora das empresas.” (Zurlo, 2010).



### 2.4.1 Design estratégico e inovação social

Reconhecido, então, como agente de inovação, o design estratégico também procede em direção à solução de questões sociais. Sendo a ponte para a inovação social, o design estratégico assume um papel onde o diálogo está no centro do projeto: o usuário ou a comunidade são os atores que precisam participar do processo juntamente com o *expert designer* (Manzini, 2015). Para ele, a inovação social pode ser alcançada por meio das capacidades de design ao focar em descontinuidades sistêmicas por estar apoiado na busca por soluções para o bem-estar sustentável, sendo a mudança de cultura é um dos resultados. (Manzini, 2008a; 2015).

Sobre fatores externos às comunidades e aos usuários, Manzini diz que, para haver inovação social, é preciso: um contexto que, de algum modo, pede uma mudança, e uma sociedade que incorporou tecnologias, não tão novas porque já foram assimiladas. Para o autor, o design pode ser a ponte entre a sociedade e a tecnologia, e fala da pressão nos sistemas existentes, pois “as novas tecnologias estão somente começando a ser usadas. Não que se tenha que humanizar a tecnologia, mas achar suporte tecnológico para as invenções que a sociedade está criando.” (Manzini, 2015b).

Manzini defende que é necessário elucidar alguns pontos que podem confundir o conceito de design para inovação social. Primeiro, esta abordagem toma o "social" em seu sentido mais preciso, relacionado com as formas pelas quais as pessoas geram formas sociais. Segundo, é sua direção em produzir novas formas sociais significativas, ou seja, soluções baseadas em novas formas sociais e modelos econômicos. Terceiro, é que se trata de todos os tipos de mudança social em direção à sustentabilidade, não só das classes menos favorecidas, mas como todos pertinentes à sociedade (Manzini, 2015, p. 64). Por isso, ele aponta para a criatividade e empreendedorismo difuso que caracterizam a sociedade contemporânea, já que vários sociólogos defendem que os indivíduos desta sociedade precisam “desenhar/projetar/planejar” suas vidas, por isso são obrigados a ser designers. Tanto como indivíduos, como grupos, como uma empresa e também como cidades, todos apresentam um tipo de criatividade, um tipo de capacidade de design, ou seja, todos usam a construção de “cenários estratégicos

personais” ao dizer que todo mundo *projeta* (design) suas vidas. O autor afirma que quanto mais pessoas adquirirem comportamentos *designerly way*, mais os designers estratégicos terão oportunidades de desenvolver melhores respostas adicionadas aos processos de design (Manzini, 2015b). A questão é como habilitar pessoas em comunidades além das capacidades já adquiridas.

O design estratégico pode contribuir nas relações metodológicas em processos de inovação no campo cultural. Como inovação social, é possível conceber interação do design estratégico com os processos que visam a encontrar soluções não sistematizadas em projetos de produção cultural. A metodologia de design estratégico não tem sido aplicada no campo de produção cultural. Com o estudo de casos, será possível empreender no levantamento de pontos de contato, estimulando as relações pelas capacidades de *ver* e *fazer ver*, citadas por Zurlo.

#### 2.4.2 Codesign

Além do estímulo das capacidades por meio dos diálogos, o *codesign* é uma abordagem que sistematiza o envolvimento de atores na concepção e implementação de soluções no desenvolvimento dos projetos (Meroni, 2008).

Sanders e Stappers caracterizam o codesign como uma instância específica de co-criação, com pessoas não treinadas em design, que trabalham em conjunto no desenvolvimento do processo de design (Sanders; Stappers, 2008). Neste processo, a definição dos problemas e das soluções é considerada difusa, por vezes não se sabe o resultado preciso do que vai ser projetado, e essas oportunidades não são necessariamente direcionadas para a produção de produtos ou serviços. Por isso, o codesign trabalha em etapas onde a definição de conceitos, protótipos e *feedbacks* dados por usuários constituem um processo *open-ended*, incerto e por vezes não eficiente.

Como visto anteriormente, Sanders e Stappers apresentam um quadro sobre os níveis de criatividade que podem surgir no processo de design entre os não-designers. As autoras comentam que estes usuários assumem papéis importantes no processo, mas dependem do grau de expertise, paixão e criatividade (2008, p. 12).

Em nível de projeto, esta abordagem se concretiza com a consideração de expert designers e não-designers participando como especialistas em suas áreas de conhecimento. Ou seja, o codesign estimula um processo que se beneficia da criatividade social e da capacidade de construir cenários de forma compartilhada e participativa. Parte do princípio básico de envolvimento das pessoas afetadas por um problema na concepção e pela aplicação de soluções e visa à democratização da inovação, pois trabalha em prol do aumento das capacidades de inovação dos atores não designers (Sanders; Stappers, 2008). Expert designers propõem procedimentos estratégicos para implementar seu conhecimento, gerar novas ideias e caminhos em prol do bem-estar social. Em nível de comunidades, o codesign sistemático torna-se uma forma de cooperação com profundo entendimento de como funcionam as relações comunitárias e, estrategicamente, pode fornecer melhores chances de sucesso (Meroni, 2008).

Alexiou (2010, apud Miolo, 2016) fala de quatro dimensões das atividades de codesign: a) conhecimento distribuído entre atores de projetos, em rede entre humanos e não-humanos em combinação de aprendizagens, interações e colaborações; b) ser um processo social, pois interrelaciona complexidades como negociações, persuasões, compromissos, decisões individuais e conflitos; c) criatividade coletiva, pois nestes fluxos do conhecimento distribuído as interações são mediadas por pessoas, ferramentas, técnicas e tecnologias; e, por fim, d) o processo de comunicação, em encontros “cara a cara”, por meio de desenhos e representações e demais sistemas presentes articuladores de diálogo (Alexiou, 2010 apud Miolo, 2016).

Em nível instrumental, Cantú (2012, p.173, apud Miolo, 2016) sugere alguns exemplos de ferramentas e ideias aplicadas em processos de codesign:

- a) criação de protótipos simples para desenvolver e tornar visíveis ideias e facilitar a interação;
- b) capacidade de síntese por meio de imagens, objetos e outras técnicas tangíveis;
- c) habilidade de contar histórias (*storytelling*), por meio de narrativas, que podem ser feitas com a utilização de protótipos, ferramentas e outros objetos.

### 2.4.3 Habilitação

Para esta pesquisa, o processo de habilitação, estritamente articulado com o processo de design, empodera e permite a autonomia dos atores, profissionais ou pessoas em geral, na prática de processos de transformação social (Weil et al., 2013; Manzini, 2015). Ou seja, o processo de design é capaz de produzir estas consciências com a aplicação de métodos para resoluções de problemas sociais. Observa-se, também, o papel da habilitação em soluções para inovação social em diversos níveis. Em produção cultural, inovação social apresenta o papel de transformação a partir de perspectivas econômicas e de aprendizado técnico e social. Como o trajeto desta pesquisa, consideram-se comunidades de produção cultural com atores ou agentes culturais peritos em seus conhecimentos tácitos e experiências de vida. São esses atores que, em processos de codesign, podem revelar que condições são favoráveis ou adversas à habilitação. Um dos objetivos nesta pesquisa é criar procedimentos inspirados em pesquisas prévias de codesign realizadas por outras escolas a fim de contextualizar projetos já executados e testar a prototipação das soluções tangibilizadas pela relação entre os atores. A análise das relações está embasada no que podem ser habilitações e o que podem ser barreiras para atores em processos de produção cultural, partindo de problemas sociais, sendo necessário, para tanto, definir o que são habilitações sob a ótica do design estratégico.

Para Manzini, assim como defendido por Florida, o comportamento das pessoas não pode ser projetado; porém, é possível criar condições para que maneiras de ser e fazer se tornem mais possíveis que outras (2015, p. 83). Manzini defende que o design para a inovação social intervém, como metodologia habilitadora em ecossistemas, de várias maneiras, em vários momentos e em diferentes níveis. Diz que o “objetivo comum de todas estas intervenções é criar uma nova infraestrutura: uma plataforma complexa e estruturada capaz de sustentar muitas iniciativas autônomas, mas ligadas.” (ibid., p. 83, traduzido pelo autor).

Em relação às pessoas, Manzini (2015, p.96) considera as capacidades e os funcionamentos, conceitos introduzidos pelos pesquisadores Nussbaum e Sen:

Funcionamentos: estar adequadamente alimentado, alojado e vestido, ser capaz de se movimentar livremente, de poder se encontrar com amigos e ter relações com eles, ser capaz de aparecer em público sem se sentir envergonhado, podendo comunicar e participar, ser capaz de seguir a própria criatividade e instintos e assim por diante. Capacidades são as habilidades das pessoas para escolher entre alternativas e alcançar resultados, isto é, conjuntos desejados de funcionamentos. As capacidades disponíveis para cada sujeito dependem das características de seu contexto (que eu chamarei de ecossistema habilitante) e de seus recursos pessoais. (Manzini, 2015, p. 84, traduzido pelo autor).

Os recursos pessoais incluem o conhecimento, habilidades organizacionais, habilidades empreendedoras e capacidades de design com as quais um sujeito pode concentrar-se em um resultado, escolher a solução para adotar e ativar tudo o que for necessário para alcançar o objetivo escolhido (ibid., p. 167).

O que Manzini chama de ecossistemas habilitantes são níveis de relações bastante amplos. Da mesma forma como Verganti (2009) aponta em organizações orientadas pelo design, as organizações colaborativas pedem um “ecossistema de estruturas culturais e sociais, que vão desde infraestrutura técnica até instituições nacionais e associações de bairros, desde produtos globais e sistemas de produção-consumo até sistemas locais.” Manzini novamente compara com organismos vivos que requerem um ambiente favorável para começar evoluir para soluções maduras e, de forma entrópica, a se espalhar. Um ecossistema habilitante seria composto por “entidades muito diferentes, operando em muitas escalas diferentes, que decidirão as probabilidades de uma organização colaborativa emergir e ser bem sucedida.” (Manzini, 2015, p. 98).

Peshcl e Fundneider (2014) também discorrem sobre ecossistemas habilitantes. Para os autores, ecossistemas fazem parte de espaços onde a habilitação ocorre, podendo ser físicos mas também abrangendo outras dimensões:

O conceito de espaço de habilitação segue um entendimento bastante amplo do espaço: o espaço é entendido como um recipiente que fornece um conjunto de restrições que é responsável por manter este recipiente juntos, bem como dar-lhe uma estrutura mínima, intervenções e dinâmica. É um espaço que fornece estruturas habilitantes, elementos que facilitam e suavemente intervêm, bem como restrições que permitem que os processos de conhecimento fluam e desenvolvam sua própria dinâmica de tal forma que o conhecimento radicalmente novo possa irromper no sentido de trazer à tona o conhecimento *in-potentia* (Peshcl; Fundneider, 2014, pág. 3, traduzido pelo autor).

A defesa de espaços estende a ação da habilitação para além de dimensões físicas (ou arquitetônicas), ao considerar diferentes níveis espaciais onde redes de colaboração podem atuar: dimensões sociais, cognitivas, emocionais, organizacionais e epistemológicas. Para os autores, a inovação pode surgir destes espaços multidimensionais que fornecem um ambiente receptivo, ou como denominam, *recipiente*, que permita processos de criação de conhecimento e a inovação. Eles chamam estes espaços de *espaços habilitantes*. Para os autores, habilitação para geração de inovação requer a mudança de atitude que deve ser impressa em desistir de regimes de controle, determinismo e execução, para fornecer um conjunto de restrições e intervenções em processos sob a forma de um conjunto bem equilibrado, como um *framework* de facilitação para apoiar os processos de trazer novos conhecimentos (Peshcl; Fundneider, 2014, pág. 3). Para os autores, os ecossistemas habilitantes proporcionariam

um ambiente propício no sentido de condições fronteiriças, constrangimentos, atratores, etc., nos quais essa dinâmica de conhecimento possa se desenvolver, crescer e fluir. A partir dessas considerações torna-se claro que os espaços resultantes serão muito diferentes de acordo com o processo de conhecimento apoiado e cultura organizacional e configuração social (Peshcl; Fundneider, 2014, pág. 3, traduzido pelo autor).

Destes ecossistemas habilitantes, Manzini destaca soluções, plataformas e infraestruturas. *Soluções habilitantes* seriam um conjunto de práticas testadas por organizações e seus processos que podem ser identificadas e passíveis de serem reproduzidas. São compostas por instrumentos cognitivos, técnicos e organizacionais que aumentam as capacidades das pessoas para alcançar um resultado que valorizam. Solução habilitante, então, é “um sistema de produtos, serviços, comunicação e o que mais for necessário para implementar a acessibilidade, eficácia e a replicabilidade de uma organização colaborativa” (Manzini, 2008a, p. 84). Nessas situações, condições como qualidade das relações interpessoais são importantes para atingir eficácia; acessibilidade é uma premissa; e questões como tempo, interesse, espaço são a base para criar condições semelhantes. Essas condições facilitam o aprendizado social para transpor barreiras como passividade, falta de atitude colaborativa e hábitos que dificultam a integração

de soluções; porém, o principal é requerer dedicação e tempo para que o comprometimento transforme condições desfavoráveis.

Já *plataformas habilitantes* podem ser compreendidas como um conjunto de soluções que orbitam, por um plano comum, em diferentes organizações colaborativas que encontram práticas e soluções similares. Manzini (2008a; 2015) identifica esses conjuntos possíveis onde organizações podem se espelhar como um caminho ou método pré-projetual, uma série de artefatos e sistemas que habilitam seus processos e principalmente dizem respeito ao condicionamento do diálogo:

- Produtos multiusuário;
- equipamentos semiprofissionais, onde diversos atores não precisam qualificação em alto grau para manipulá-los;
- espaços experimentais, que podem ser utilizados como incubadoras de novas empresas ou organizações;
- sistemas avançados de produtos e serviços especificamente projetados para tornar mais fácil o funcionamento das organizações agências de inovação social;
- plataformas digitais para conectar as pessoas e facilitar o funcionamento das organizações colaborativas;
- espaços flexíveis que podem ser utilizados pelas comunidades para funções mistas público-privadas (e como incubadoras para a fase inicial);
- serviços logísticos para apoiar as novas redes produtor-consumidor;
- agências de cidadãos agindo como catalisadores para novas iniciativas de base, mas também como facilitadores para ajudar os existentes a crescer, multiplicar e florescer;
- serviços de informação para prestar aconselhamento específico quando novos procedimentos e / ou novas tecnologias têm de ser integrados;
- codesign de ferramentas e metodologias para conceber e desenvolver os artefatos acima mencionados de forma colaborativa.

Ou seja, plataformas podem compreender espaços físicos e virtuais, processos e sistemas organizacionais onde os atores encontram base para desenvolver cultura de projeção, compreender de que modo soluções previamente aplicadas podem trazer benefícios e ao perceber efeito em outras organizações e contextos, de que maneira adquirem motivação para buscar soluções para

problemas locais. Para Manzini, a propriedade principal de identificar plataformas e soluções é aumentar a escala de replicabilidade para a transformação social em prol da sustentabilidade, de estilos de vida capazes de manter a resiliência dos meios ambientes e de transformar a sociedade para obter capacidade de compreensão de bem-estar comum e sustentável (Manzini, 2008a, p. 86).

Mais recentemente, Manzini fala das *infraestruturas habilitantes* (2015, p. 152). Estas infraestruturas seriam condições materiais e imateriais organizadas em espaços em que diversas atividades operam em prol de oferta de condições para desenvolvimento de projetos. Ele toma como exemplo ações desenvolvidas sob a orientação de *infrastructuring*, a partir de um exemplo de laboratório desenvolvido pela Universidade de Malmö, na Suécia. Este laboratório chama-se Medea Living Labs e sua atividade é “colaborar com diferentes *stakeholders* para explorar como novos serviços poderiam resolver questões sociais.” (Manzini, 2015, p. 152, traduzido pelo autor).

#### 2.4.4 Infrastructuring

O conceito de *infrastructuring* emerge dos estudos realizados pela Escola de Malmö, da Universidade de Malmö, na Suécia, onde pesquisas aplicadas de inovação social, orientadas pelo design foram colocadas em campo, e são desenvolvidas há alguns anos. O grupo conseguiu identificar algumas questões relativas aos resultados da aplicação de projetos de design para problemas sociais, em conceitos oriundos de *design participativo* e *codesign*, relacionadas com a falta de efetividade de etapas dos processos, ou mesmo da totalidade do projeto. O grupo observou que programas e projetos deveriam ter a capacidade de trabalhar em longo prazo, e com condições chamadas de *open-ended*, ou seja, sem um fim determinado. Além, contrapondo à metodologia de *design thinking*, que trabalha como o conceito de prototipação baseada na afirmação “errar cedo para ter sucesso mais cedo”, a Escola de Malmö percebeu que a rápida prototipação não era efetiva para Inovação Social. Assim, a escola desenvolve o conceito de *infrastructuring*, como uma representação de infraestruturas, físicas e virtuais, ativas, em ação.



A base do conceito entre os autores da escola pode ser descrita assim:

*infrastructuring* pode ser visto como um processo contínuo e não deve ser entendido como sendo delimitado a uma fase de projeto no desenvolvimento de um sistema que se mantém por si só. *Infrastructuring* entrelaça 'algumas atividades de infraestrutura a priori' potencialmente controversas (como a seleção, concepção, desenvolvimento, implantação e promulgação), com 'as atividades cotidianas de design no uso real' (como mediação, interpretação e articulação), bem como projeto em uso, com adaptação, apropriação, redesenho e manutenção. (Karasti; Baker, 2008; Pipek; Wulf, 2009; Twidale; Floyd, 2008, traduzido pelo autor).

Desta forma é possível compreender que *infrastructuring*, por meio de projetos, emprega a distinção entre design participativo preocupado principalmente com *design-para-uso*, centrado em sistemas úteis, e design participativo focado em *design para futuro uso*, estruturado de forma a criar um terreno fértil para sustentar uma organização colaborativa, ou uma comunidade de participantes (Le Dantec & Disalvo, 2013, p. 246). Por esse aspecto, *infrastructuring* vem ampliando a visão do que conta como inovação em sua ação, um tipo de inovação social que surge de interações sociais e movimento que surge a partir da constituição de um público (Björgvinsson et al. 2010, p. 43).

Assim como outras práticas de design, no *infrastructuring*, a prototipação é considerada um recurso capaz de criar mediações entre os atores de processos em direção à compreensão mútua dos resultados e significados. Para os autores desta escola, a prototipação deve também ser de longo prazo, em contraponto aos processos encontrados em outras abordagens de design. Eles consideram o *slow prototyping*, ou uma versão de prototipação de longo prazo, que possam ser testadas em processos de design para inovação social, em detrimento da série de falhas identificadas em ações com o mesmo propósito (Hillgren et al., 2011). Esta perspectiva aponta a prototipação como um veículo capaz de levantar questões assim como identificar controvérsias e dilemas. Estas condições remetem ao trabalho de criação de recursos sociotécnicos que intencionalmente permitam adoção e apropriação além do escopo inicial do projeto, um processo que pode incluir participantes não presentes durante o projeto inicial (ibid.). Porém, essa perspectiva precisa ser ativada, ela precisa ter conexão com o que Manzini promulga em relação às soluções e plataformas habilitantes, que é como fazer com que mais

pessoas se comportem dessa maneira, a partir das condições favoráveis como tempo e recursos flexíveis.

Para Neumann e Star (1996), as infraestruturas são ao mesmo tempo produto e processo. Mesmo tendo origem em infraestruturas de informação, estes conceitos foram transpostos pelos estudos de design participativo para níveis sociais e seus efeitos em projetos de inovação social (Hillgren et al., 2011). Apontam algumas características que definem as infraestruturas e podem ser apreendidas e comparadas em ambos os casos: a) serem passíveis de incorporação, ou seja, estão mergulhadas em outras estruturas, arranjos sociais e tecnologias; b) são transparentes no uso, não necessitando ser reinventadas a cada tarefa, mas invisíveis para suportar essas tarefas; c) serem alcançáveis na sua extensão, podendo ser espaciais ou temporais, como um evento único ou um lugar de práticas e uso; c) podem ser apreendidas como parte da prática, o que as autoras chamam de *filiação* – objetos e organizações podem ser tomados como garantidos, naturalizados por quem os usa, e estranhos a quem está de fora dos processos; d) conectam convenções de prática, ou seja, as infraestruturas moldam e são moldadas pelas práticas e processos; e) assumem a personificação de padrões, podendo ser modificados por convenções conflitantes, e assumem transparência quando conectadas de forma padronizada em outras infraestruturas e ferramentas; f) constituída de base instalada, ou seja, não nascem de novo, sustentam-se em sua inércia, forças e limitações; g) por fim, têm a propriedade de serem visíveis quando param de funcionar.

Estas características têm regido um volume de iniciativas em pesquisas de design participativo orientados *top-down* desenvolvidas no *Living Lab* de Malmö, ligado à Universidade e seus pesquisadores. Esse laboratório está formado com uma infraestrutura *open-ended*, e, por isso, é considerado um recurso de *design-pós-design*, contando, com frequência, mudanças entre usuários e projetos, em um processo sem fim estabelecido, mediado por práticas e métodos de design.

Karasti (2014) elenca diversas abordagens que os teóricos desta escola trabalham: espaços de trabalho, comunidades, coisas, formação de público e democratização. A autora apresenta os temas que emergem na revisão dessas abordagens, chegando a alguns resultados.

O primeiro deles diz respeito à expansão do interesse do componente tecnológico das infraestruturas para uma combinação mais abrangente, “localmente

relevante e embutida de tecnologias ligadas a convenções de prática" (ibid., p. 145). Diz respeito à mudança sobre a visão de design de objetos e produtos "isolados" para coisas com importância para os públicos. Este conceito parte da visão de Latour (2008 apud Santaella; Cardoso, 2015) sobre *matter of concern*<sup>5</sup>. A mudança parte da revisão do sentido de uso das infraestruturas tecnológicas para um foco expandido, dinamizado em seus contextos de uso. Os pesquisadores indicam a atenção às relações interdependentes e inseparavelmente ligadas entre o social e o técnico, sem fazer "julgamentos *a priori* sobre a importância relativa de qualquer um, ou forçando a separação entre eles." (Karasti, 2014, p. 146). Neumann e Star (1996) atentam à relação incondicional que só é determinada pela compreensão de uso das infraestruturas, e da sua ação de habilitação de uso impresso na instalação das mesmas, ao serem definidas quando projetadas.

O segundo resultado analisa a escala temporal implicada pelo *infrastructuring*. As críticas surgem na dimensão do projeto como a unidade temporária preestabelecida com duração limitada. Ou seja, levaram a uma mudança de foco do produto para o processo, criando oportunidades para o projeto futuro em uso não definido, estendendo o projeto para processos mais abertos e de longo prazo (Björgvinsson et al., 2010; 2012a). Karasti (2014, p. 146) cita que os interesses no design não profissional nas comunidades abriram possibilidades para a exploração dos esforços de "infraestrutura longitudinal à medida que se desdobram 'na natureza' e a justaposição do 'tempo de projeto' contra 'tempo de infraestrutura'".

O terceiro ponto diz respeito à inercia das infraestruturas nas *bases instaladas*. Estas bases formam a noção de uso típica, que aparentemente indica o que a infraestrutura pode proporcionar, porém são relações complexas porque podem apresentar tanto oportunidades quanto retrações (ibid., p. 147). Ou seja, tanto inovações para modificar as infraestruturas quanto as manutenções das mesmas, oferecem implicações para utilização por atores, tendo em vista atitudes e anseios por busca de resultados dos processos sociais.

O quarto e último resultado das discussões diz respeito ao dimensionamento do alcance dos espaços e os limites para os usuários. Nesta visão, surge o termo *agonistic spaces*, que são espaços físicos e virtuais onde conflitos emergem e estão presentes por prazos extensos, numa "polifonia de vozes conflitantes que, apesar

---

<sup>5</sup> A ser desenvolvido no próximo subcapítulo.

das suas divergências, respeitam-se entre si e são unidos por um engajamento apaixonado” (Moufle 1993 apud, Hillgren et al., 2011). Os autores afirmam que os atores que participam das práticas encontram nas infraestruturas projeções de garantias de resultados, e as consideram como reguladoras de divergências interpessoais (Björgvinsson et al., 2012; Le Dantec & DiSalvo, 2013).

Positivamente, essa condição não estanque e que pode ser acessada independente do tempo, contando com recursos informativos e com atores habilitados em projeção e compreensão de seus sistemas, traz no seu núcleo o diálogo e colaboração como sendo premissa básica. Dessa maneira, *infrastructuring*, mesmo contando com artefatos físicos, espaços, processos e atividades, tem no seu escopo fundamental o que a terminologia indicativa de ação produz, a sua propriedade de continuidade. E, em sentido semântico, apropriando-se do que Neumann e Star (1996) definem sobre as propriedades recursivas e reflexivas das infraestruturas, podem-se estabelecer propriedades intrínsecas como *habilitado* (como um projeto prévio finalizado) e ao mesmo *habilitante* para projetos. Quesitos como tempo e ação aparecem como parte relativa aos processos, pertencentes a categorias físicas e não físicas ou virtuais (Le Dantec & DiSalvo, 2013, p. 247). Porém, por estabelecer recortes temporais nos processos, itens são identificados como proporcionadores de movimento, principalmente relacionados ao encontro de pessoas e ao diálogo. Por esse viés, a perspectiva de uma infraestrutura rígida e estanque, fria, parte para algo em movimento, o que poderíamos traduzir para o português como *infraestruturante*, em vez de *infraestruturação*.

Assim, a Escola de Malmö tem desenvolvido o conceito de *infrastructuring* para suprir as lacunas considerando a construção de relações de longo prazo entre *stakeholders*, para aprofundar “redes onde oportunidades de design possam emergir” (Hillgren et al., 2011).

Como resultado da combinação da revisão do estado da arte sobre estes conceitos, pode-se descrever o que *infrastructuring* propõe:

- situações confiáveis e confortáveis – condições que tornam claro o acesso e uso de seus recursos;
- estruturas capazes de reter atenção e interesse – ou seja, é preciso compreensão mútua entre a oferta de objetivos e a comunicação das suas funções;
- programas capazes de reter o envolvimento – é preciso levar os atores

a manter o interesse na participação dos processos e projetos, porque os prazos são extensos e sem fim determinado;

- estruturas que funcionem tecnicamente bem, e não gerem surpresas negativas e quebras de processos – os recursos técnicos e as condições de uso devem não alterar as sensações de confiança, dando aos usuários e atores segurança para projetos em andamento ou futuros;
- inputs comuns mesmo que a cultura ainda não seja generalizada – identificação de resultados possíveis mesmo que ainda não sejam completamente claros para os atores em processos de projetos;
- outputs práticos, acessíveis, palpáveis, e não somente ideias - protótipos de artefatos físicos, virtuais e mesmo processos.

Então, entende-se que a construção de infraestruturas é sobre a concepção de ligações entre vários grupos, fazendo conexões entre muitas pessoas, suas visões do mundo e seus objetivos, a fim de fazer conexões fortes com a infraestrutura existente. Em espaços de produção cultural, são os programas, espaços físicos, espaços multidimensionais, gestores, público, governos, comunidades no entorno, programas, cursos, aparatos tecnológicos, instrumentos, equipamentos culturais, entre outros. Além disso, enquanto o projeto deve ser construído a partir de em uma base instalada, a infraestrutura também se estende para o incerto. Cada um desses diferentes agentes tem seus próprios interesses e as incertezas, idealmente, devem ser atendidas.

O conceito de infraestrutura pode ser reforçado com a noção de "objetos fronteiriços" desenvolvida por Star e Griesemer (1989). Estes objetos são denominados assim porque que satisfazem as exigências informacionais de várias comunidades, e oferecem através das suas propriedades actanciais, compreensão mútua entre atores e sistemas. São objetos "plásticos o suficiente para se adaptarem às necessidades locais, mas suficientemente robustos para manter uma identidade comum; são fracamente estruturados em uso comum, e tornam-se fortemente estruturados no uso do site individual" (ibid.). Os objetos de fronteira são bons em descrever arranjos de médio a longo prazo com alguma estabilidade. A construção de infraestruturas é diferente de projetos mais autônomos e orientados a

objetos que ligam tantas comunidades. Significa fazer com que a maior rede de participantes ativos, por sua vez resultando em mais interdependência.

Em relação a questão espacial em que as infraestruturas se compõem, o espaço de interação deve ser considerado. Buur e Hornecker (2006) apresentam alguns aspectos importantes para a constituição física das relações entre atores e espaços, ambientes e como a relação corporal, expressiva, o movimento e a disposição espacial de objetos e recursos significativos constituem um cenário com propriedades relativas à habilitação de atores:

Movimento e percepção são fortemente acoplados e interpretamos qualidades espaciais, como o posicionamento de objetos, em relação ao nosso corpo. As relações espaciais, portanto, têm significado psicológico e afetam nossa percepção de um cenário. O espaço real é assim sempre habitado e situado em contexto, um lugar significativo, com atmosfera e história. Envolver-se em interação tangível geralmente significa mover objetos ao redor ou mover-se. Configurabilidade refere-se ao realinhamento significativo de objetos (significativos) pelo qual o usuário controla ou explora o ambiente. Nem todos esses arranjos precisam ser rastreados pelo sistemas. Alguns podem servir às necessidades idiossincráticas e emergentes dos usuários ou deliberadamente ocorrer fora dos limites da faixa de rastreamento (Buur; Hornecker, 2006, p. 5, traduzido pelo autor).

Estes autores falam de suas visões sobre os espaços de interação, relacionadas com a relação *expressão-movimento*, onde enfatizam a interação corporal com objetos, explorando a "riqueza sensorial e potencial de ação dos objetos físicos", de modo que "o significado é criado na interação". Os mesmos autores destacam quatro propriedades das relações espaciais, interações, manipulações, uso do corpo e expressão (Buur; Hornecker, 2006, traduzido pelo autor):

- Manipulação tangível - refere-se às representações materiais com qualidades táteis distintas, que tipicamente são manipuladas fisicamente em interação tangível.
- Interação espacial - refere-se ao fato de que a interação tangível está embutida no espaço real e a interação ocorre, portanto, pelo movimento no espaço.
- Facilitação incorporada - destacada como a configuração dos objetos materiais e do espaço afeta e direciona o comportamento de grupos emergentes.

- Representação expressiva - focaliza as representações materiais empregadas pelos sistemas de interação tangíveis, sua expressividade e legibilidade.

Chega-se, então, numa denominação comum entre esta série de condições que podem dar suporte à habilitação em compreensão mútua de processos de projetos, cabendo sua implicação como agência social. Para fim de conjugação de conceitos, onde recursos tecnológicos, estruturais e organizacionais, tanto materiais quanto imateriais, que imprimam reconhecimento com as características supracitadas das infraestruturas, ao serem proporcionadores de ação, chama-se, no âmbito desta pesquisa, de *infraestruturantes*.

Os *infraestruturantes* apresentariam as condições descritas pelos autores da abordagem de infrastructuring (Karasti e Baker, 2008; Pipek e Wulf, 2009; Twidale e Floyd, 2008; Björgvinsson et al. 2010):

- serem acionáveis, ou seja, são recursos que mesmo inertes podem ser acessados e com isso provocam ação;
- implantadas, ou seja, são condições prévias, estabelecidas por design e sistematização projetual, para dar suporte a outras ações, projetos e processos, porém sem serem deterministas;
- concebidas, ou seja, foram previamente discutidas como um produto, serviço, organização ou sistema que não é fechado e pode ser modificado por projetos ou por definições de ação futuras;
- promulgadas, ou seja, são compreendidas mutuamente por atores que queiram acessá-las e aciona-las.

Considera-se, também, nos *infraestruturantes*, suas propriedades recursivas e reflexivas do uso técnico e sua ação social. Este conceito, inicialmente talhado por Greimas e sua visão de semiótica, foi apropriado por Law e Latour, que sugerem que a “sociologia e a materiologia vão juntas” (Law; Mol; 1995). Os autores defendem a noção de *mediação técnica* aliada à tese de que tanto o humano quanto o objeto técnico mudam a partir da relação constituída pela conjugação homem/artefato. Latour (1994, apud Santaella; Cardoso, 2015) argumenta que os artefatos possuem um *programa de ação*, um tanto quanto diferente da função estudada pelo design, mas sugere que ação só tem sentido pela associação homem e artefato: isolados,

cada um não contém os atributos do todo. Esta ação relacional é chamada de *tradução*, que Latour entende como um “deslocamento, deslize, invenção, mediação, a criação de uma conexão que não existia antes e que, em algum grau, modifica os dois elementos ou agentes” (Latour, 1994, p.32, apud Santaella; Cardoso, 2015). A tradução é uma influência mútua, um produto da associação entre o homem e o artefato. Este binômio mediação-tradução implica no que Latour chama de ator-híbrido, e actante – aquele que faz o outro fazer (ibid., p.33). Greimas (2008) define actante em sua organização dos papéis narrativos na semiótica tratando do enunciado das funções, como sujeito, objeto e predicado, que miram nas suas ações além dos papéis absolutos de cada um. Para Latour (1994; p.41 apud Santaella; Cardoso, 2015) os actantes são simétricos e conciliam as esferas de sujeito e objeto, de sociologismo e materialismo, e do antropocentrismo e sua dimensão de social. Esta concepção transcende a ideia epistemológica de classes dualistas (sujeito/objeto e sociedade/natureza), separadas, tanto em nível social quanto natural. Latour (1994, p.44, apud Santaella; Cardoso, 2015) considera que as questões sociais associativas são a real conceitualização de social: a ação não quer significar apenas ação do humano, mas a combinação de actantes, que podem ser de mais distantes ordens, porém aqui para esta pesquisa, são oriundos de relações ecossistêmicas criativas, como homens, artefatos, objetos fronteiricos, infraestruturas, projetos, tecnologias, instituições, espaços de produção cultural, Casas Colaborativas, todos com suas propriedades actanciais, ativas e inertes, capazes de gerar associações, sentidos, significações, e também estratégias (Law; Mol, 1995). Estas ações são mediadas por responsabilidades de todos actantes envolvidos na *técnica* em questão, o que Latour (apud Law; Mol, 1995) chama de *composição*, ao considerar que somente a soma de todos os agentes é que pode conferir sentido à mediação técnica e material:

constituem-se nas redes de que fazem parte: objetos, entidades, atores, processos - todos são efeitos semióticos; nós de rede são conjuntos de relações; ou são conjuntos de relações entre relações. Pressione a lógica um passo adiante: os materiais são interativamente constituídos; fora de suas interações, não têm existência, nem realidade. Máquinas, pessoas, instituições sociais, o mundo natural, o divino - tudo são efeitos ou produtos. É por isso que falamos de materialismo relacional (Law; Mol, 1995, p. 277, traduzido pelo autor).



Law e Mol (1995) atentam à questão entre a estratégia e a materialidade, porque uma não existe sem a outra, já que, para eles, estratégia reside na distinção material. Para os autores, não é possível conceber algo que pode vir a ser se ao menos não for apresentado, imaginado, e se não tiver existência física, ao menos projetado em “materiais relativamente simples, relativamente maleáveis e relativamente manejáveis” (ibid., p. 275). Nesse ponto, a distinção material se torna recursiva e reflexiva, e a estratégia, em vez de ajudar a compreender a estabilidade social, ela é associada à instabilidade, à mudança social originada pela “inflação” material que ela provoca, e é resultado (ibid.).

Então contempla-se a confluência destas definições às propriedades operacionais e de ação nos conceitos de infraestruturas e na abordagem de *infrastructuring*, podendo-se dizer que os infraestruturantes são actantes que obedecem as ordens estritas destes conceitos. São mediadoras, são tradutoras e também são estratégicas porque compreendem a ação recursiva e reflexiva em sua materialidade, constituindo ordem e desordem social e imaterial em ecossistemas criativos. Os dispositivos criados são mediadores técnicos, e contêm as mesmas propriedades actanciais, podendo imprimir relações colaborativas, criativas, transformacionais e significantes em atores<sup>6</sup>. Tomar-se-á, aqui, a partir de agora, essas condições como habilitantes ou como obstáculos, ao aplicar os conceitos dos infraestruturantes nesta pesquisa. Como explicita Latour:

Não vamos tentar disciplinar vocês, enquadrá-los em nossas categorias; deixaremos que se atenham a seus próprios mundos e só então pediremos sua explicação sobre o modo como os estabeleceram (Latour, 2012, apud Santaella; Cardoso, 2015).

---

<sup>6</sup> aqui ainda considerados sob o conceito inicial anglo-saxônico de indivíduos que dão origem à ação, a partir de agora também compreendido pelo termo actante.

### 3 MÉTODO

A seguir, será apresentado o método de pesquisa aplicado neste trabalho, levando em consideração os objetivos e os caminhos propostos no estudo. A definição do método inclui os tipos de estudo, ferramentas, coleta de dados, unidades de análise, quais técnicas de análise e discussão dos resultados.

A partir da combinação de instrumentos e técnicas, o presente estudo caracteriza-se por um estudo de casos múltiplos, de natureza exploratória, qualitativa e contextual, onde os instrumentos principais de coleta de dados surgem de procedimentos metodológicos de codesign, aplicados em workshops exploratórios e projetuais. Definiu-se esta estratégia a partir do levantamento de informações da revisão bibliográfica, relacionando a apresentação do estado da arte dos temas discutidos, em design estratégico, codesign, *infrastructuring* e espaços para produção cultural e suas subseções.

Seguindo os princípios de pesquisa qualitativa (Gil, 2010), o objetivo desta escolha não foi obter um volume maior de dados primários e secundários, mas sim comparar comportamentos reais das comunidades e *stakeholders* a fim de apreender conceitos subjetivos e tácitos sobre os processos. Opera-se por meio de três unidades de análise, em um conjunto de infraestruturantes como os pontos de contato entre design e produção cultural. Ou seja, atores, suas relações e comportamentos, projetos, pois trazem informações sobre as relações, e organizações, considerando as estratégias organizacionais dos espaços de produção cultural. Obedecendo aos objetivos de investigação desta pesquisa, o foco é encontrar indícios de habilitações e suas barreiras nos infraestruturantes.

As pesquisas sobre possíveis pontos de contato entre os estudos de design e de produção cultural, como demonstrado no capítulo 2, não apresentam resultados significativos. Portanto, assim como o encontro dos campos teóricos sob o olhar do design, é necessário compor um método de coleta e análise de dados. A proposta foi investigar, em práticas recentes na área de design estratégico e codesign, possibilidades que ofereçam respostas às perguntas deste estudo. Essa proposição está vinculada ao desenvolvimento de práticas de design que possam reconhecer em outras disciplinas insumos para sua evolução.

Como esta pesquisa analisa casos de espaços de produção cultural em que projetos foram e são desenvolvidos, a combinação de métodos baseia-se em duas

premissas: a) buscar informações *in loco* junto aos participantes dos projetos e b) analisar os contextos onde os mesmos são desenvolvidos. Compreende-se, aqui, a polinização cruzada de abordagens e desenvolvimento de métodos e estratégias úteis para uma análise, representação e disseminação significativas de dados.

Assim, ao se tratar de projetos já realizados, sua revisão é necessária para resgatar informações sobre sua execução, considerando que processos estratégicos foram aplicados e quais os resultados destas decisões. Há historicidade em sua cronologia e em suas narrativas, e essas informações podem oferecer indícios para a presente pesquisa. Concomitante ao resgate dos fatos passados, pode-se vislumbrar que a aplicação de métodos projetuais também deve estimular as análises por meio de projetos em desenvolvimento. A configuração estratégica desta combinação de análises - revisão do pensamento projetual anterior, em projetos passados, e estímulo do pensamento projetual para novas soluções, em projetos futuros - busca alcançar resultados mais eficazes no levantamento de dados. Esses procedimentos estão em conexão com os conceitos de design estratégico levantados na capítulo 2, *ver e fazer ver*: pesquisas contextuais, a partir de técnicas de visualização e desenvolvimento de protótipos de projetos.

Assim, dois procedimentos para a coleta de dados podem ser considerados:

a) levantamento de dados primários oriundos dos workshops estruturados com técnicas de design estratégico e codesign. Os dados principais são anotações de campo, gravações decorrentes das discussões durante os *workshops* e registros fotográficos destes procedimentos.

b) O estudo de casos múltiplos, considerando-se os espaços de produção cultural e sua formação, e os projetos escolhidos para esta coleta. Para o estudo de casos, as coletas estão focadas em pesquisas documentais, como atas, projetos, livros, sites, estudos, descritivos, fotografias e também realização de entrevistas semiestruturadas, considerando as teorias de estudo de casos múltiplos (Yin, 2010).

### **3.1 WORKSHOP EXPLORATÓRIO E PROJETUAL**

A pesquisa nos espaços de produção cultural, ao estudar a relação entre os atores e deles e com os espaços, visa reconstruir projetos realizados previamente e propor a prototipação de projetos em desenvolvimento, considerando a inspiração

gerada pelas ferramentas de design aplicadas. A construção do workshop deve contemplar as duas metas, exploratórias e projetuais. Os procedimentos escolhidos para prototipação devem seguir ferramentas e instrumentos regularmente utilizados em práticas de design estratégico e codesign.

A escolha de aplicação de workshops como pesquisa-ação está relacionada às propriedades participativas oferecidas pela relação pesquisador, ambientes e atores pesquisados. Thiollent (2011) fala sobre uma “ampla e explícita interação entre o investigador e as pessoas implicadas na situação investigada”, porém também cita que o objeto do método não são especificamente as pessoas, mas a “situação social e os problemas de diferentes naturezas encontrados nesta situação” (ibid., 2011, p. 24).

Pode-se compreender a dicotomia da proposição em função da participação do pesquisador não só como observador, mas também como incentivador da busca de novas soluções para as situações observadas, algo que estimula a participação das comunidades estudadas e dos gestores dos espaços culturais. Esta participação revela o duplo papel do pesquisador durante os procedimentos de coleta, por isso que, mesmo seguindo os procedimentos de pesquisa-ação, deve-se considerar o papel do pesquisador também como *expert* em design (Thiollent, 2011; Manzini, 2015). Como citado por Del Gaudio et. al (2015), a interação entre design e pesquisa-ação não é novidade como prática metodológica. Os pontos de contato nesta associação, em geral, estão relacionados com a ida a campo, experiência, resultados e reflexões sobre a ação e os processos de coprodução e codesign entre os participantes (ibid.).

A concepção do workshop teve origem na combinação das teorias apresentadas no capítulo 2 e a atuação do pesquisador como *expert* em design para a pesquisa aplicada nos espaços de produção cultural. Assim, como inspiração, foram estudados workshops apresentados por Kumar (2010), no livro *101 Design Methods*, aplicados em fase de pesquisa e levantamento de dados, e em fase de prototipação de resultados. Inicialmente, optou-se por encontrar a combinação de técnicas que pudessem responder a ambas implicações.

A fim de colocar em prática a aplicação de procedimentos de design na pesquisa-ação, a definição do workshop precisava de referências que pudessem compor um método eficiente para as duas metas citadas anteriormente. Para isso, fez-se necessário encontrar referências metodológicas que respondessem a esse

objetivo, implicando projetos, atores e espaços e os contextos onde esses elementos pudessem estar simultaneamente observáveis. Três métodos de codesign foram estudados para formar uma proposta de instrumento de coleta, aplicado nas etapas de pesquisa-ação. Os métodos analisados têm sua origem em diferentes pesquisas e universidades.

O primeiro estudo de codesign escolhido tem origem nos estudos de dois pesquisadores da *University of Southern Denmark*, Jacob Buur e Robb Mitchell. Ambos utilizam metodologias em design participativo desenvolvidas para prototipar projetos de diversos tipos com a utilização de objetos tangíveis. Alguns dos métodos utilizados no laboratório *The Business Modeling Lab*, apresentado no artigo com mesmo título (Buur; Mitchell, 2011), propõe técnicas para inovação em modelagem de negócios. Estas técnicas utilizam objetos manipuláveis com o objetivo de estimular diálogos e para entender relações-chave em organizações. Como os autores explicam, estes objetos denominados *things-to-think-with* (Brandt, 2005; apud Buur; Mitchell, 2011) são utilizados a partir de diversas técnicas para dar suporte a processos colaborativos entre grupos não homogêneos de atores (ibid., 2011, p. 368). Além do diálogo, esses objetos também estimulam outras ações como manipulação dos cenários, construção de modelos simulados de situações ou espaços reais e construções lúdicas e metafóricas dos contextos estudados. Ao longo dos últimos anos, diversos projetos foram testados com esses recursos, juntamente com diversos tipos de objetos utilizados durante estas pesquisas.

O segundo procedimento que auxiliou na concepção do instrumento aplicado nos workshops chama-se *Video Sense-Making With Scale-Models*, de Jacob Burr e Agnese Caglio (2015), da mesma universidade. A proposta deste procedimento é a utilização de gravações em vídeo através de proposição de “abordagens rápidas para analisar e descrever o que acontece” (ibid., 2015, p. 378; traduzido pelo autor), com o intuito de interpretar mais precisamente fatos e interação entre atores. Os autores defendem essa técnica porque ela pode ser mais apropriada a estudos de design em detrimento de modelos tradicionais descritivo-analíticos utilizados por “analistas comunicando achados aos designers”, quando são apresentados procedimentos complexos de transcrições de dados (ibid., 2015, p.379; traduzido pelo autor). Na extensão dessa posição, os autores citam a preferência pelo termo *fazer sentido* em relação à *análise*, pois o “único propósito das sessões é criar

projetos melhores e não desenvolver a compreensão ou a teoria por si mesma” (ibid., 2015, p.379; traduzido do autor).

Por fim, a terceira pesquisa que inspirou a compilação dos instrumentos aplicados nos workshops vem do programa *The Connected Communities*, utilizado em uma série de projetos chamada *Unearthing Hidden Assets through Community Codesign and Co-production*, de Busayawan Lam *et al.*, da *Brunel University*, Londres. Esse projeto combinou pesquisadores de diversos centros de pesquisa focados em compreender como codesign e coprodução poderiam criar melhores condições para comunidades no desenvolvimento de soluções de problemas sociais. Ativos, citados no título pelos pesquisadores, são recursos capazes de dar ignição em papéis produtivos e empoderamento através de processos de design. O mapeamento de ativos tem sido usado como um método de pesquisa, uma ferramenta de engajamento e codesign de comunidades que busca não só capacitar os grupos e comunicar histórias, preocupações e realizações, mas também gerar uma visão compartilhada e identificar áreas de desenvolvimento. As abordagens para mapeamento de ativos usam uma combinação de entrevistas e métodos de discussão em grupo com técnicas práticas criativas para ajudar a articular e visualizar ativos, que incluem o uso de adereços, cartografia, fotografias e vídeos, narrativas visuais, jogos, mídias digitais e performances. Tais abordagens visam desencadear respostas criativas, bem como documentar criticamente, visualizar e permitir a discussão crítica, o que poderia potencialmente melhorar os contextos que afetam a vida das comunidades.

Estes autores, ao considerar *coisas* e não só *pessoas*, citam resultados de compreensão dos ativos nas comunidades “muito além de apenas pensar em prédios, espaços abertos, instalações e objetos materiais, incluindo o ‘capital social’ fornecido pelas próprias pessoas, usando suas habilidades, tempo e conexões para fazer as coisas acontecerem” (Busayawan, 2014, p. 25; traduzido pelo autor). Para eles, esses ativos podem ser *descobertos (unearthing)* ou *desbloqueados (unlock)* com atividades criativas e lúdicas, como jogos e atividades artesanais ou culturais. Os autores citam quais as características que surgem através dos procedimentos de pesquisa: a) igualdade de condições para que os participantes contribuam em igualdade; b) permite que as pessoas explorem questões difíceis e complexas num espaço seguro, sem julgamento; c) permite que surjam idéias peculiares, não convencionais e divergentes; d) ajuda a construir empatia e novos relacionamentos

inesperados e amizados; e) que os métodos sejam adaptáveis e transferíveis; e f) que sejam mais divertidos do que algumas das abordagens tradicionais de coleta de dados e de envolvimento.

Considerando-se esses três métodos como base de inspiração para o procedimento de pesquisa-ação, definiu-se a construção do workshop exploratório e projetual em duas fases:

- a) aplicação de um instrumento de conversação a partir de objetos tangíveis definidos em um *toolkit*, com o objetivo de resgatar informações sobre projetos passados, considerando a relação entre atores e actantes nos espaços de produção cultural, ou aplicação do mesmo instrumento de conversação, com o *toolkit*, com o objetivo de produzir um protótipo de projeto em desenvolvimento nestes espaços
- b) estudo de caso de espaços de produção cultural, com levantamento documental e entrevistas semiestruturadas, com finalidade de complementar informações surgidas durante os workshops.

A primeira fase do workshop foi dividida em dois momentos, aplicados em quatro etapas. O primeiro momento, exploratório, propõe-se a compreender como os atores participaram dos projetos, quais as suas atividades, que dificuldades sofreram no processo, como surgiram ativos ao longo da participação dos projetos e quais as habilidades que poderiam ser reconhecidas. Na segundo momento, projetual, propõe-se incitar os atores a gerar novas ideias, questionamentos, descobrir colaborações reconhecíveis e discutir sobre quais os limites e faltas de capacidades que emergem durante este processo.

A primeira fase é a parte principal do workshop. Está embasada no uso do *toolkit*, como a instrumento mais relevante. Aqui apresenta-se o resumo das etapas do workshop e seus objetivos e na Tabela 2:

- a) Apresentação da pesquisa em formato de briefing, com a indicação do resultado almejado, e a apresentação do *toolkit* como ferramenta de uso, quais suas capacidades e limitações, e como manipulá-lo. Nesta primeira etapa o pesquisador apresenta as perguntas relativas à pesquisa de dados e aos procedimentos.

- b) Definição e desenho dos espaços onde os projetos foram desenvolvidos nas Casas, usando o toolkit, e a descrição das Casas e os atores envolvidos na sua organização, desenhados em planta baixa e com mapas de atores gerados a partir do toolkit.
- c) Reconstrução dos projetos, considerando os espaços utilizados nas Casas, sua descrição, suas etapas, as relações entre os atores, as relações dos atores com os espaços e recursos - infraestruturantes, e a formalização de uma imagem sobre o projeto com essas características.
- d) Prototipação de um projeto que está em andamento ou será realizado, a partir dos mesmos recursos do toolkit. Considera-se resultados proporcionados pelo toolkit além do cenário/maquete construído a partir do projeto. Subdividido em briefing do projeto, mapeamento de habilidades dos atores, desenho do projeto com o toolkit, prototipação do projeto.

Tabela 2 - Workshop projetual de pesquisa e projeção – 1ª Fase. Desenvolvido pelo autor

Momentos	Etapas	Descrição	Objetivo
	Briefing	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apresentar o contexto da pesquisa</li> <li>• Descrever o toolkit</li> <li>• Descrever os objetivos da pesquisa</li> <li>• Aplicar as primeiras questões do briefing</li> </ul>	A primeira etapa tem por objetivo criar as relações do grupo, demonstrar o toolkit e porque utilizá-lo para o desenvolvimento do workshop, e buscar a confluência e nivelação de compreensão dos participantes
Exploratório	Mapa de atores	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar atores nos espaços e projetos</li> <li>• Identificar infraestruturantes</li> <li>• Identificar comunidades</li> <li>• Identificar relações entre atores</li> </ul>	A segunda etapa busca encontrar a combinação de atores e localizá-los espacialmente, com o desenho dos espaços
	Reconstrução dos projetos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar os projetos</li> <li>• Emular os recursos utilizados</li> <li>• Emular as posições e participação dos atores</li> <li>• Descrever as etapas juntamente com a representação das mesmas com o toolkit</li> </ul>	A terceira etapa visa resgatar o projeto a partir da sua representação física e tangível e da descrição das relações entre atores e infraestruturantes



Projetual	<ul style="list-style-type: none"> <li>–Briefing</li> <li>–Mapeamento de Habilidades</li> <li>–Prototipação</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Criar a ideia do projeto</li> <li>• Identificar habilidades</li> <li>• Identificar recursos e espaços</li> <li>• Descrever o projeto usando o toolkit como ferramenta de design</li> <li>• Emular a produção do projeto</li> </ul>	A última etapa do workshop usa os recursos tangíveis do toolkit, e a experiência produzida pelas fases anteriores, para projetar um serviço ou produto cultural
-----------	--	---	---

---

Para a aplicação, entendendo o duplo papel de pesquisador e de expert designer, o pesquisador deve ter em mente que a facilitação depende de atuação em diversos níveis. Em primeiro lugar, como condutor das perguntas a serem respondidas a partir da manipulação do toolkit e da descrição oral dos atores, ao decidirem quais ferramentas do toolkit devem usar e criar os cenários e maquetes relativos aos espaços e aos atores, e os infraestruturantes. Em segundo lugar, estimulando a descrição (e a reconstrução) tangível dos projetos a partir de perguntas que venham a ser necessárias para a aplicação do toolkit, para encontrar os indícios da pesquisa. Em terceiro lugar, estimular a criatividade, o diálogo e a colaboração durante este processo, ao enfatizar ideias e conclusões que surjam a partir do uso coletivo das ferramentas pelos atores. Por fim, indicar aos atores, ao se habituarem com o uso do toolkit e de suas propriedades de manipulação, a visualização da relação entre os espaços onde os projetos foram desenvolvidos e o espaço de aplicação do workshop, que idealmente devem ser os mesmos, com o intuito de criar observações reais sobre como os infraestruturantes surgem como ativadores desta relação espaço físico versus espaço representado.

No Apêndice C estão as questões que foram definidas previamente, relacionadas com os objetivos de pesquisa, e aquelas que surgiram no decorrer do processo de aplicação do toolkit.

A primeira fase do workshop, então, é uma combinação estrita entre a condução dos procedimentos pelo pesquisador: a aplicação e uso do toolkit pelos demais atores, juntamente com sua narração dos fatos e etapas realizadas nos projetos, gravadas em áudio por gravadores digitais; a observação e narração de como as relações atores e infraestruturantes indicam explicações sobre os pontos positivos e negativos, ou habilitações e barreiras; e a construção de uma imagem manipulável e tangível dos projetos e espaços a partir das ferramentas, constituindo um cenário/maquete possível de serem registrada por fotografias em etapas passo a passo.

A segunda fase, como estudo de casos, visa explorar os demais dados, como explicado anteriormente, com o intuito de completar as informações dos casos e projetos. São documentos e entrevistas semiestruturadas que servem para efetivar a triangulação entre os indícios teóricos, os dados captados na primeira fase e dados documentais e de entrevistas alcançados na segunda fase do workshop.

Assim, o workshop procura explorar as relações entre atores e infraestruturas nos espaços de produção cultural. Para isso, os pontos a serem observados nas duas fases são:

- 1) relações entre atores e infraestruturantes - objetos, artefatos, estruturas, materiais e recursos tecnológicos encontrados nos espaços de produção cultural, ou seja, que recursos infraestruturais dos espaços facilitam, ajudam ou dificultam os atores em relação às condições de desenvolver, compreender e interagir;
- 2) relações entre atores, compreendidas a partir da disposição espaço-temporal dos projetos, considerando entre os atores o diálogo, a participação, a interação, a cooperação, os conflitos e os limites surgidos nos projetos a partir de sua atuação nos espaços;
- 3) colaborações projetuais - relações entre os atores nos projetos. Durante a criação e realização dos projetos passados e dos prototipados, as relações são definidas e os dois pontos acima surgem como indícios e evidências para as respostas aos problemas desta pesquisa.

A descrição dos resultados do workshops será apresentada no próximo capítulo.

### **3.2 ESTUDO DE CASOS MÚLTIPLOS**

A definição por múltiplos casos tem como parâmetro a comparação de situações onde comunidades e organizações produzem seus projetos, seguindo os conceitos de descontinuidades locais (Manzini; Jégou, 2008) e de inovação cultural (Manzini, 2008; 2015; NESTA, 2010). Optou-se por encontrar casos em diferentes de experiências prévias do pesquisador. Considerando as estratégias que geraram inovação social a serem observadas nos espaços de produção cultural, foi realizada

a escolha dos casos em função dos modelos de gestão de cada caso: um modelo de gestão privada e um modelo de gestão híbrida, denominado público-privado. Como citado no cap. 2, o modelo de gestão privada surge a partir de iniciativas *peer-to-peer*, em um arranjo de empreendedores que se uniram para alugar e dividir uma casa e criar um sistema de gestão diferenciado em relação aos padrões de gestão empresarial. O segundo caso surge de uma iniciativa de comunidade criativa, que encontra foco na reconstrução de uma fábrica abandonada e com estruturas deterioradas, gerando a concretização de um programa de governo que esperava encontrar uma iniciativa piloto que ajudasse no desenvolvimento compartilhado. Este modelo é chamado, como citado anteriormente, por Manzini (2008; 2015) de *bottom-up* e *top-down*. Assim, puderam ser verificadas as distintas relações entre organizações, seus gestores e as comunidades que usam os espaços, ou seja, o estudo de casos múltiplos se torna pertinente porque confere a possibilidade de comparar dados com origens culturais distintas. Esta etapa será aprofundada no próximo capítulo.

A coleta documental dos casos tem o objetivo de cruzar dados para a triangulação com os dados primários dos workshops projetuais. Além das comunidades que participaram dos projetos e estiveram presentes nos workshops, também foram realizadas entrevistas com os atores que utilizavam os espaços pesquisados e participaram dos projetos e os gestores dos espaços.

As unidades de análise escolhidas para este estudo são dois casos que aqui chamaremos de Casas de Produção Cultural, ou somente Casas. Nelas, projetos de produção cultural são desenvolvidos por comunidades criativas em seus espaços e ambientes.

A escolha das Casas segue os preceitos de análise propostas. Esta escolha está relacionada à efetividade de seus projetos culturais e seu relacionamento com as comunidades no seu entorno, onde foram identificados resultados de transformação social a partir de projetos culturais. A relevância para esta escolha parte da consideração de espaços contemporâneos com estas características:

- de atores - pontos de encontro entre produtores culturais, comunidades e gestores, ou seja, são espaços onde existem recursos de integração de atores, empresas, reuniões; ambientes preparados para receber diversos tipos de atividades, como programas de desenvolvimento do

- setor de produção cultural, cursos, apresentações, processos de aprendizado, laboratórios de produção de produtos e serviços;
- de realização de projetos - recursos técnicos e infraestruturais, ou seja, ambientes onde os projetos são concebidos, discutidos, prototipados ou produzidos, contando com recursos como salas de reunião, salas de trabalho, cozinha, conexão à internet, condicionamento climático, etc.;
  - de exposição de projetos - relações com o público, ou seja, espaços com acesso ao público que podem receber plateias para conhecer, consumir e apreender os produtos e serviços de produção cultural;
  - de organizações e comunidades - espaços onde os gestores trabalham com demais atores, onde os modelos de gestão se baseiam em decisões estratégicas.

Concomitante aos resultados dos projetos, foi fundamental considerar o acesso às Casas e a possibilidade de conversação coletiva com os atores das comunidades. Alguns destes atores poderiam descrever como suas vidas haviam sido afetadas positivamente pelos programas e projetos executados nos espaços. A partir da prática metodológica *in loco*, a proposta seria colher informações em forma de descrições ou narrativas coletivas.

O pesquisador buscou referências em ambientes contemporâneos a partir de sua área profissional de atuação, anteriores à pesquisa, observadas empiricamente durante alguns anos, considerando relacionamentos com atores das Casas, principalmente com gestores das organizações que controlam os fluxos e usos dos espaços.

Assim como exemplificado no Cap. 2, existem diversos espaços no Brasil onde essas características podem ser identificadas com certa semelhança. Todavia, foram considerados espaços onde há abertura para pesquisa acadêmica e onde processos de pesquisa-ação pudessem ser aplicados.

A definição dos projetos analisados foi estabelecida pelos atores das comunidades que participaram dos workshops. Foram sugeridos projetos a partir das perguntas da pesquisa, induzindo-os a descrever suas relações com os espaços e demais atores dos projetos. Por isso, o número de projetos não foi rígido, dando ao

pesquisador insumos para definir os projetos de acordo com as perspectivas de inovação social e o papel das infraestruturas nesses projetos.

Além da composição das Casas com modelos de gestão distintos, nota-se a diferenciação dos espaços por territórios geográficos. Esta decisão foi tomada em função de visões locais das organizações, como citado por Manzini (2008) sobre *descontinuidades locais* para compor um corpo diverso e com um olhar mais abrangente a partir de suas nuances culturais.

Por fim, outro princípio norteador para a escolha das Casas foi compreender que, mesmo em se tratando de espaços onde projetos são desenvolvidos, a gestão e os processos de projetos não foram orientados pelo design até a coleta dos dados.

Os casos escolhidos foram:

**Casa A** - Translab - casa colaborativa localizada no bairro Rio Branco, em Porto Alegre;

Projetos: A1 - Oficina de Banquinhos, A2 - Espaço Orgânico

**Casa B** - Centro Tecnológico de Cultura Digital - CTCD - centro de profissionalização e de produção de produtos de cultura digital - localizado em Peixinhos, favela e bairro em Recife;

Projetos: B1 - Nascedouro Cineclube; B2 - Podcast Peixe Sonoro Ao Vivo

Tabela 3 – Resumo dos Casos e suas nomenclaturas. Fonte: autor

Casos múltiplos	Nome do Espaço Cultural	Projetos
<b>Casa A</b>	Translab	Oficina de Banquinhos (A1) Espaço Orgânico (A2)
<b>Casa B</b>	CTCD	Nascedouro CineClube (B1) Podcast Peixe Sonoro (B2)

### 3.3 CONSTRUÇÃO DO TOOLKIT E PROTÓTIPOS

A montagem do toolkit foi realizada em uma busca de recursos semelhantes aos vistos nos três métodos de codesign descritos no capítulo anterior (Figura 3). A

título de definição da série de objetos capazes de estimular a conversação durante os workshops, foram buscadas variedades de objetivos materiais passíveis de serem utilizados em uma escala manual, capazes de compor, sobre uma mesa, mapas, cenários, maquetes e outros tipos de representações em escala. A inspiração de composição do toolkit esta relacionada com os métodos e suas finalidades, encontradas nos três artigos que explicam a aplicação dos métodos e pela sua descrição teórica.



Figura 3

ra 3 - Exemplos de toolkits tangíveis em uso. Fonte: Buur; Mitchell (2011); Buur (2015); Busayawan et al. (2014)

Manzini (2015) define toolkit com um “conjunto de ferramentas tangíveis e intangíveis concebidas e produzidas para facilitar uma tarefa específica.” (p. 183, traduzido pelo autor). Também considera que os toolkits tangíveis podem ser usados como indutores de conversação (2015, p. 133), ou seja, facilitadores de conversação em diferentes fases de codesign, pois podem ilustrar o estado das coisas e criar visões alternativas daquelas reconhecidas. Buur e Hornecker (2006) defendem que os toolkits são artifícios para estimular a interação tangível de atores, e se torna um recurso de representação de dados e de narrativas, em espaços onde há a um “entrelaçamento entre o físico/tangível com o social” (p. 2, traduzido pelo autor). Em nível social, existe a consideração de que os toolkits podem proporcionar a ativação de relações em prol de desenvolvimento de inovação, para desenvolvimento de projetos e para transferência de conhecimento, algo que Buur chama de *osmose*. (Buur, 2015). Buur e outros autores que trabalham com estudos sobre recursos tangíveis também consideram as relações espaciais que os processos de aplicação de toolkits propõem, como descrito no capítulo anterior (Buur; Hornecker, 2006;

Buur; Mitchell, 2010; 2011; Buur, 2015). Porém, no método *Business Modeling Lab*, Buur (2011) fala que a configuração de um laboratório tanto pode ser um espaço físico real como um arranjo temporário provisório, ambos com mesma relevância. Neste mesmo artigo, Buur (ibid.) comenta que estes objetos tangíveis conseguem encorajar conversas sobre diferentes assuntos em grupos não homogêneos, incluindo atores treinados e não treinados nos processos em que estão sendo aplicados os toolkits. Sanders et al. (2010, p.2) apresenta escalas entre ferramentas, toolkits, técnicas, métodos e abordagem. Os autores identificam que a aplicação de toolkits tangíveis e em três dimensões apresentam resultados eficazes para compreensão e geração de protótipos. E mesmo toolkits podendo ser usados por indivíduos, os toolkits com características tangíveis e em 3D surtem efeitos bem mais precisos quando aplicados *face-to-face*, com sua utilização em métodos onde *storytelling* e narrativas são relevantes (ibid.).

Para a definição do toolkit aplicado nesta pesquisa, buscou-se diversos tipos de materiais que pudessem emular pessoas, recursos técnicos e espaços físicos. Optou-se por testes individuais, praticados pelo próprio pesquisador, de múltiplos materiais, desde Lego Serious Play, Lego, jogos com blocos de madeira, jogos lúdicos e de tabuleiro, massa de modelar, dados, cordas, fitas e objetos que pudessem ser colados e encaixados uns nos outros, além de brinquedos e peças que pudessem representar atores.

Além disso, foi necessário definir a representação de um espaço dimensional que indicasse o espaço físico onde os projetos foram desenvolvidos, e onde os atores estiveram organizados em suas relações espaciais. Por isso definiu-se o uso de folhas brancas que pudessem ser desenhadas, manipuladas e combinadas para que os demais objetos pudessem ser dispostos sobre elas. Com estas folhas chegou-se a conclusão que o principal formato seria utilizá-las como representações espaciais arquitetônicas, em escalas aproximadas, ou pelo menos compreensíveis entre os participantes dos workshops, dos espaços onde os projetos tinham sido realizados, configurando um ambiente capaz de gerar descrição a partir da sistematização dos recursos técnicos e infraestruturais presentes nestes espaços, emulados com o toolkit.

O intuito da definição deste toolkit foi a facilitação do uso por atores não especializados em métodos de workshop de design. Estas peças e recursos são encontrados em jogos culturalmente reconhecidos por populações, mesmo carentes,

pois são usados em escolas fundamentais ou para crianças, e remetem ao resgate de manipulação destes objetos da infância. Tais objetos lidam com a criatividade infantil e juvenil, ou seja, seus aspectos lúdicos que indicam acesso à metáfora bastante encontrada nas brincadeiras infantis. Também são reconhecidos de forma rápida e eficaz, por essa memória lúdica, e estimulam sua manipulação de maneira bastante dinâmica. Esta escolha também está relacionada com a dimensão temporal dos workshops, para não provocar cansaço ou desgaste no uso e construção dos arranjos, que poderia resultar em desestímulo, dispersão e desatenção durante o workshop.

Em relação a dimensão espacial, definiu-se aplicar os workshops nos próprios espaços onde os projetos emulados foram desenvolvidos. Ou seja, era necessário encontrar no toolkit as propriedades representativas dos espaços, capazes de indicar atores, objetos e recursos técnicos e demais recursos infraestruturais em suas representações.

Outro aspecto importante da escolha do toolkit foi a sua capacidade de ser fotografado. A definição por diversas cores, pelo fundo branco das folhas, e pelos distintos materiais teve como objetivo ofertar riqueza de informações nas imagens a serem captadas. A captação de imagens também considerou registro das etapas de construção dos cenários ou maquetes, pois precisariam ser feitas passo a passo, confirmando a descrição da composição destes cenários a medida que fosse gravada.

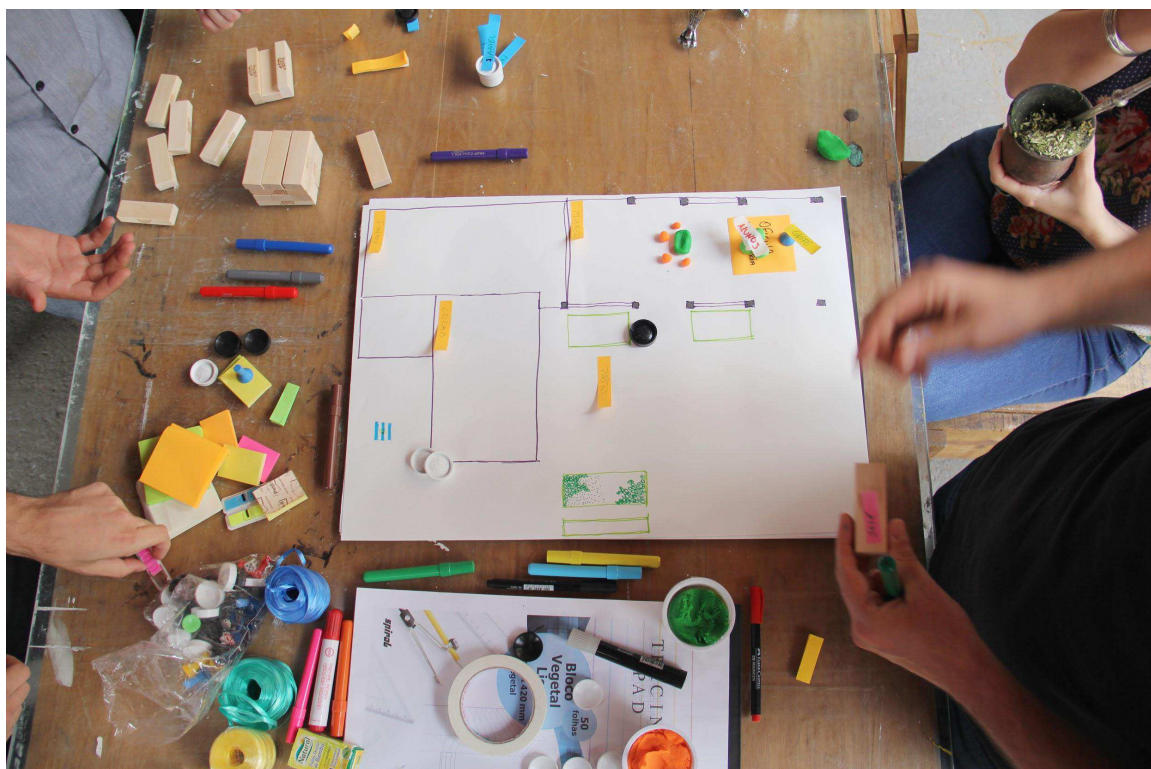
A dimensão espacial da imagem a ser captada era fundamental para os processos de aplicação dos workshops. O toolkit aplicado trouxe duas possibilidades de visualização em imagens fotografadas, uma dimensão visual de cima, no mesmo formato de uma maquete em um corte de planta baixa, e visões laterais tridimensionais, com alguma interação com o espaço onde os workshops e seus atores pudessem ser visualizados. Como as imagens deveriam ter propriedades claras de identificação de atores, recursos e espaços, e a manipulação destes objetos deveria ser feita pelos atores presentes no workshop, estes recursos se apresentaram bastante hábeis para estes registros nos testes (Fotografia 1).

Por estas razões, após testes, definiu-se um kit com:

- pinos coloridos, em diversas cores, de origem de jogos de tabuleiro, e peças de *jogo de damas* que representam atores



- blocos de madeira retangulares, oriundos de um jogo chamado *Jenga* que podem ser montados em diversos formatos configurando espacialidade às maquetes e mapas
- folhas brancas retangulares em tamanho A2, usadas como base para desenhar os espaços representados por visão superior, como plantas baixas
- fitas que representassem a conexão entre os objetos
- massas de modelar em cores diferentes que pudessem ser manipuladas e transformadas em qualquer forma que representasse objetos em escalas diferentes
- post-its, de diversas cores, tamanhos e formas, com o intuito de legendar os objetos e indicar quem eram os atores, actantes e infraestruturantes representados e suas funções
- palitos de dente, para ajudar na identificação e colagem de etiquetas
- canetas coloridas para escrever nos post-its e para desenhar na folha branca
- fitas adesivas, tesouras e cola, caso alguns objetos precisassem ser modificados, colados ou agrupados.



Fotografia 1 - Objetos que compõem o toolkit - Fonte: autor

Assim, a composição de um toolkit em pequena escala, capaz de ser facilmente transportável, montado e desmontado, pode ser bastante versátil para que fosse levado a diversos lugares, em uma pequena embalagem capaz de ser acondicionada em uma mochila.

Já para os protótipos dos projetos deveria ser seguido o mesmo tipo de aplicação do toolkit, porém construindo um cenário representativo do projeto. A ideia seria descrever o projeto com uma formação entre espaços, recursos técnicos e atores, de uma forma mais aberta, menos determinada pela dimensão arquitetônica dos espaços. Ou seja, após a manipulação direcionada para a descrição dos projetos e a interação dos atores e infraestruturantes, o uso do toolkit estaria disposto como objetos representativos de significados para projeção. Esta decisão foi estratégica para aproveitar o tempo de apreensão dos objetos e suas emulações, e para dar aos atores recursos que representassem suas ideias, ao prototipar projetos de produtos culturais.

O protótipo, em seu uso regular em processos de design, é usado com alguns intuitos, como testes, configurações, apreensões de utilização e mesmo visualização de produtos e serviços, e seus sistemas (Sanders, 2010). Manzini (2015, p. 134) diz que os protótipos podem ser habilitadores de experiência, pois eles podem antecipar soluções pontuais, e eles podem ser dispositivos designados para oferecer aos atores experiências diretas e tangíveis do que a solução pode representar ou vir a ser, assim gerando críticas construtivas e dialógicas. Sanders (2014) também apresenta algumas características dos protótipos desenvolvidos em processos de codesign. A autora comenta que prototipagem iterativa, isto é, em processos coletivos que são passíveis de voltar em fases anteriores, pode ser vista como "crescendo de projetos conceituais iniciais através de protótipos em produtos maduros (ou serviços, ambientes, experiências, etc.) (Sanders, 2014).

Tabela 4 - Comparação entre toolkits e protótipos em processos de codesign.

	Toolkits	Protótipos
O que produz?	Os kits de ferramentas (compostos de uma variedade de componentes) são especificamente desenvolvidos para cada projeto / domínio. As pessoas usam os componentes do kit de ferramentas para fazer artefatos sobre ou para o futuro.	Os protótipos são manifestações físicas de idéias ou conceitos. Eles variam de brutos (dando a ideia geral apenas) para acabados (semelhante ao resultado final real).

Porque?	Para dar aos não-designers um meio com o qual participar como codesigners no processo de design.	Dar forma a uma ideia, e explorar viabilidade técnica e social.
Do que são feitos?	Os kits de ferramentas (toolkits) são feitos de componentes 2D ou 3D, como imagens, palavras, frases, blocos, formas, botões, fios, etc.	Os protótipos podem ser feitos a partir de uma grande variedade de materiais incluindo argila, espuma, madeira, plástico, elementos digitais e eletrônicos simples.
Quem concebe?	Os designers e os pesquisadores fazem os toolkits e indicam aos outros para usar e fazer artefatos. O processo é frequentemente facilitado ou orientado.	Os codesigners criam os protótipos para visualizar suas idéias e exibir e obter feedback sobre essas idéias de outras partes interessadas.
Quem usa?	Os usuários finais e outros participantes os usam para fazer artefatos sobre ou para o futuro. Toolkits trabalham com indivíduos e pequenos grupos.	Os projetistas utilizam os protótipos como ferramentas de projeto. Os utilizadores finais podem utilizar os protótipos em pesquisas e avaliação

---

Fonte: Sanders (2014). Traduzido pelo autor.

A autora comenta que os protótipos, na sua fase de desenvolvimento, podem testar hipóteses, confrontar teorias, podem sobrepor situações e ideias, e podem até mesmo confrontar o mundo, ao permitirem intervenções antes não testadas ou que ainda não se tornaram inovações (ibid.).

Sanders (2014) apresenta uma tabela onde compara as funções, como são feitos, quem produz e quem usa ambos recursos na Tabela 4.

Considerando estas características dos protótipos, durante os procedimentos de aplicação do toolkit, também foi compreendido que estes poderiam ser usados como habilitadores de experiências (Manzini, 2015) ao provocarem ideações, criatividade e projeção de processos para a produção de produtos culturais, como resultados dos workshops, porém com o foco voltado para a conversação, para a discussão e descrição dos processos, buscando respostas sobre como os infraestruturantes produzem agência com efeitos positivos e negativos.

### 3.4 TÉCNICAS DE ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

A análise dos dados será realizada com a confrontação dos resultados obtidos com o referencial teórico previamente levantado, sob o modelo de

triangulação proposto por Yin (2010) para projetos de pesquisa com base em estudo de casos múltiplos. Esta análise basear-se-á em técnicas de análise da fala dos participantes em processos coletivos nos workshops (Bardin, 2016), das respostas dos entrevistados e de extratos dos documentos analisados (Moraes, 1999). A aproximação de significados deverá ser feita levando-se em consideração as habilitações e as barreiras descritas nas relações entre atores e atores e infraestruturantes. Como procedimento inspirado nas teorias actanciais apresentadas previamente, as fotografias registradas na aplicação do toolkit nos workshops devem ser analisadas considerando-se suas informações visuais e descrições dos significados dados pelos participantes, para compreender como as cenas surgidas implicam indícios sobre habilitação e barreiras nos processos de produção cultural (Fontanille, 2005).

A discussão dos resultados será realizada após a triangulação dos indícios encontrados na análise dos dados levantados, considerando-se aqueles que apresentam aproximação ou repulsão aos objetivos propostos por esta pesquisa.

#### 4 WORKSHOP E ESTUDO DE CASOS MÚLTIPLOS

Como descrito no capítulo anterior, os casos múltiplos escolhidos foram identificados a partir de duas Casas de Produção Cultural.

A seleção teve como critério a possibilidade de aplicar o workshop *in loco*, contabilizando os atores e comunidades que participaram dos projetos. O desenvolvimento do workshop teve uma etapa teste, com a experimentação do toolkit construído para o workshop, inspirado nos três métodos de codesign descritos no capítulo anterior.

Além disso, foram coletados dados documentais e observação não participante em um terceiro caso, juntamente com uma entrevista semiestruturada do gestor deste caso. Este terceiro caso tem uma reputação considerável, pois é um equipamento cultural na cidade de São Paulo, gerenciado pela prefeitura, por isso se configura como um terceiro modo de gestão, somente pública, que seria objeto de interesse desta pesquisa. Ao longo do percurso houve a mudança de gestão, em função de eleições, e a comunicação com os novos gestores não foi efetivada. Assim, não foi possível analisar os projetos descritos em entrevista pelo gestor deste equipamento cultural, nem aplicar workshops neste espaço. Mesmo assim, a entrevista trouxe vários insumos para o pesquisador, e alguns índices se tornaram relevantes como comparação com os outros casos.

Posteriormente, serão descritos os dois casos, chamados da Casa A - Translab, e Casa B - CTCD.

Neste capítulo será desenvolvida a descrição dos dados coletados - fotografias, gravações, dados documentais e entrevistas - em confrontação com os dados teóricos, para identificar habilitantes e barreiras nas relações de atores, organizações e espaços em seus infraestruturantes. Estas identificações são descritas ao longo do capítulo e não estão definidas em ordem de problema, mas sim na ordem da coleta dos dados. Chega-se a este procedimento porque o volume de informações trazidas pelos dados foi bastante superior ao esperado durante a coleta. Os atores participaram intensamente dos workshops e houve uma oferta considerável de dados documentais. Por isso, neste capítulo, os dados apresentados serão selecionados em respostas às perguntas desta pesquisa. Assim, a análise dos dados descritos indicará os insumos para a discussão no próximo capítulo.

## 4.1 TESTES

Em primeiro lugar foi testado o workshop, a partir da aplicação do toolkit em uma dinâmica de configuração de ambos, para entender as possibilidades e limites das ferramentas e dos métodos, e colocar em prova a viabilidade do método proposto no capítulo anterior. Os testes também serviriam para colocar todas as variáveis necessárias para o bom funcionamento do workshop em teste, como o uso das ferramentas e manipulação das mesmas, o sistema de gravação de áudio, os registros fotográficos e a atuação do pesquisador como facilitador do workshop. Além disso, outro ponto importante seria testar a clareza dos procedimentos, para entender se as perguntas previamente inscritas no briefing, e as questões que surgiam ao longo dos procedimentos, poderiam ser respondidas a partir da manipulação das ferramentas simultaneamente com a descrição oral das representações dadas pelos pesquisadores. Ou seja, seria necessário que a cada etapa de movimentação dos objetos e colocação em relações espaciais na maquete/cenário houvesse algum tipo de descrição e explicação sobre o sentido daquela decisão. Por isso também foi importante a estimulação das respostas que poderiam trazer os indícios sobre habilitação e barreiras.

Para viabilizar este teste, foram convidados dois pesquisadores mestrandos em Design Estratégico pela UNISINOS, participantes do Seeding Lab<sup>7</sup>, e que também são integrantes de Casas Colaborativas, em Porto Alegre. Uma pesquisadora que faz parte do núcleo de gestão do Vila Flores. O outro é integrante do Translab, uma das Casas que se tornaram casos de estudo para esta pesquisa. Este convite teve como objetivo aproveitar as habilidades de design e de participação e desenvolvimento de workshops dos pesquisadores, bem como suas visões em relação aos espaços onde trabalham, e onde projetos culturais são desenvolvidos.

O pesquisador seguiu as etapas descritas no workshop, explicando inicialmente como o toolkit poderia ser utilizado, e entregando as ferramentas aos pesquisadores. A ideia era que eles sugerissem as descrições dos espaços e os projetos que poderiam ser emulados no processo.

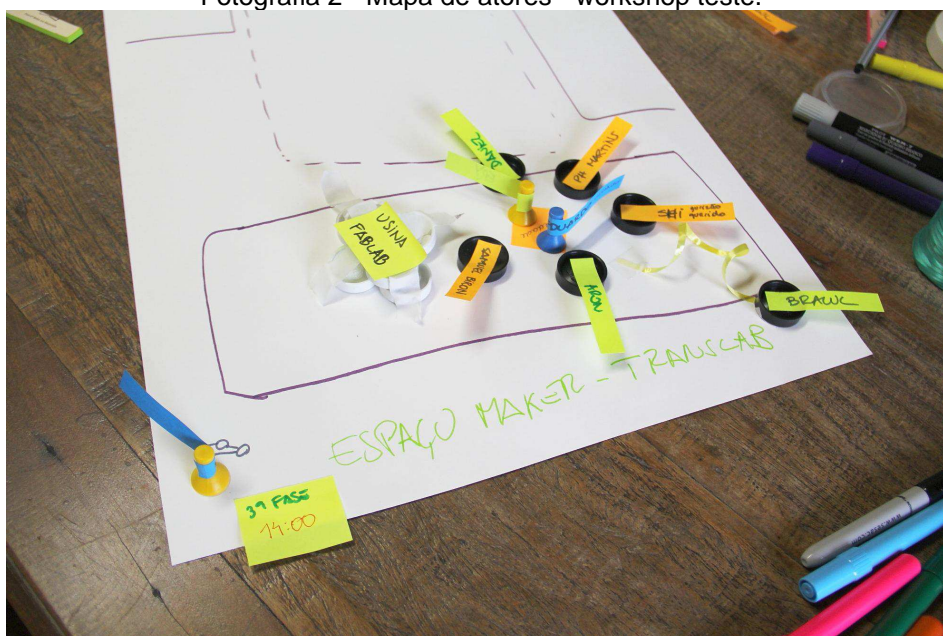
Após a apresentação do contexto do teste, do toolkit, de quais são os objetivos da pesquisa, a discussão em conjunto teve como primeiro ponto a

---

<sup>7</sup> Laboratório de Design para Inovação Social e Cultural da UNISINOS, ligado à rede DESIS.

definição de um espaço em uma das casas, e optou-se pelo Espaço Maker, projeto em fase de desenvolvimento, que tem sua estruturação a partir da garagem da casa do Translab. Neste projeto, o espaço está sendo configurado para uso futuro, porém ele tem sido usado de várias formas e servindo como ponto de encontro para atores em projetos. Então foi descrita a formação dos atores envolvidos no Espaço Maker, sendo representados pelos objetos indicados na Fotografia 2. O espaço foi desenhado na folha branca, e foi representado com uma certa proporção arquitetônica da casa onde está instalado o Translab. Foram usadas as canetas coloridas e posteriormente a massa de modelar para representar os limites dos espaços.

Fotografia 2 - Mapa de atores - workshop teste.



Fonte: autor

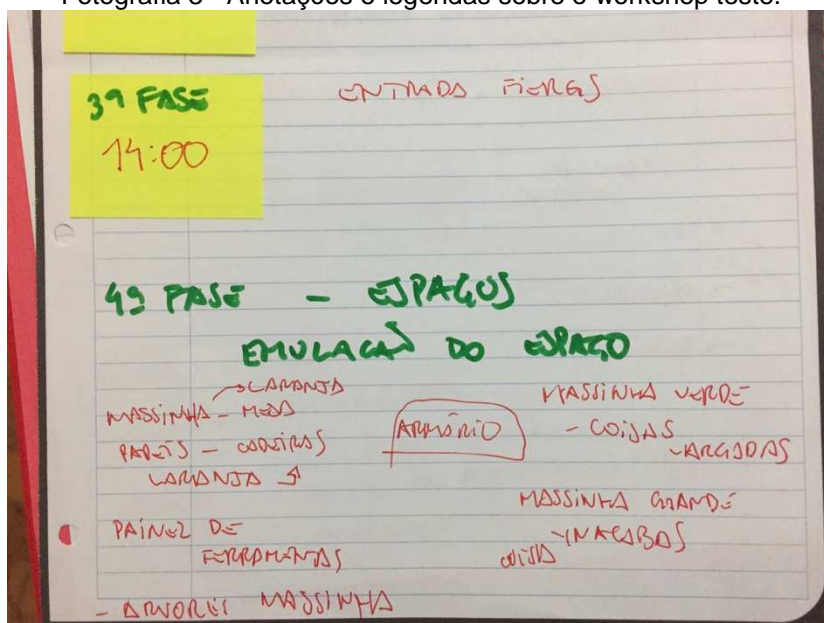
Mesmo ainda sendo um teste, nota-se que na imagem já há uma representação de proximidade e afastamento de atores, o que foi descrito pelos pesquisadores como algo *“mapeável visualmente, porque o Brawl não está de acordo com a configuração que estamos projetando ali, agora que está entrando a Usina FabLab”*. Ou seja, esta descrição aproxima os conceitos sobre espaços habilitantes (Peshcl; Fundneider, 2014) e o que Buur e Hornecker (2006) falam sobre as relações físicas dos atores.

Com intuito de relacionar o tempo da manipulação do toolkit, com as descrições gravadas, foi necessário registrar os minutos das gravações, realizadas



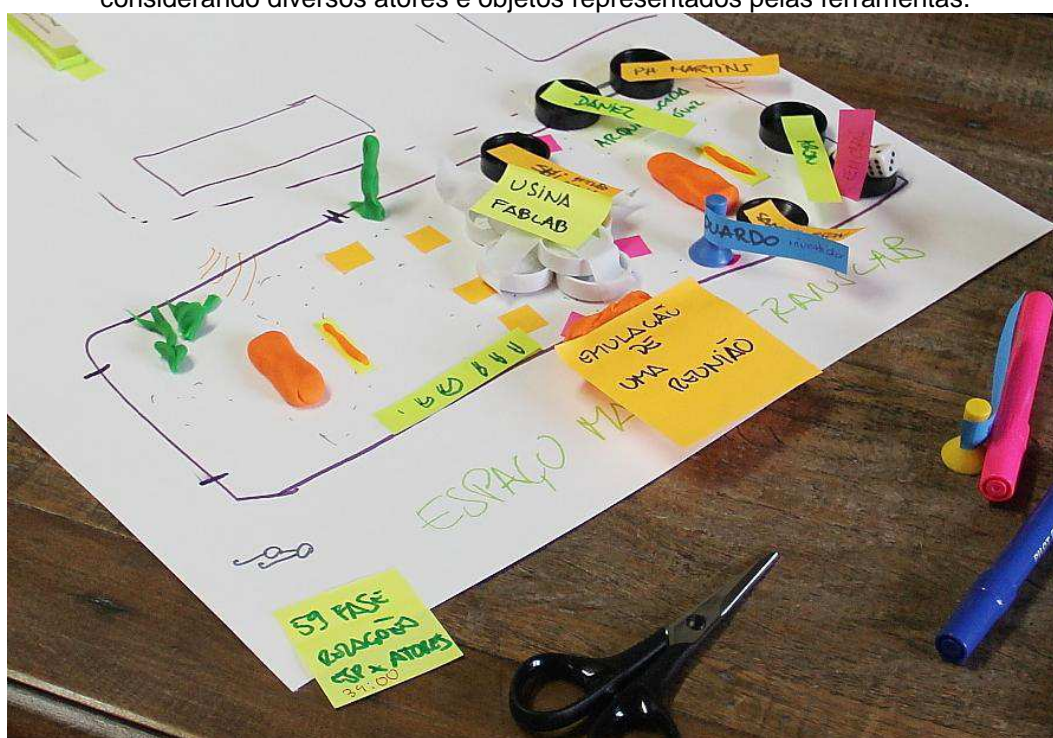
por gravadores digitais e smartphones, a título de arquivo de segurança. Pode-se ver na Fotografia 2, no canto inferior esquerdo, o registro do tempo que também estava sendo realizado pelo pesquisador como um diário de atividades, durante o workshop. Na Fotografia 3 pode-se ver as anotações geradas durante as descrições, as legendas de uso do toolkit e a indicação das fases do workshop.

Fotografia 3 - Anotações e legendas sobre o workshop teste.



Fonte: autor

Fotografia 4 - Toolkit em teste com a descrição do Espaço Maker e da emulação de uma reunião, considerando diversos atores e objetos representados pelas ferramentas.



Fonte: autor



As gravações e fotografias foram fundamentais para o registro das atividades do workshop. As gravações puderam ser transcritas, e ouvidas novamente, o que possibilitou ao pesquisador revisitar os procedimentos, lembrar as perguntas e discussões surgidas ao longo do workshop. As imagens servem como registro das etapas, e foi fundamental compreender a posição em relação ao registro das imagens, porque as descrições por vezes não eram claramente faladas, e algumas relações espaciais, representadas pelos objetos, desenhos, fitas e etiquetas, puderam esclarecer dúvidas na triangulação dos dados.

Em relação a manipulação da ferramentas, não houve grande dificuldade pelos pesquisadores em reconhecer suas funções e sua maleabilidade. Assim como descrito pelo método de Buur e Mitchell (2011), os objetos proporcionaram ativações de conversação eficientes. Neste primeiro teste ainda não havia sido colocado as peças de madeira retangulares, nem palitos de dente, e ambos foram sugestões da pesquisadora para compor mais precisamente a espacialidade do workshop. Pode-se notar, na Fotografia 4, que com a dinâmica em relação a construção do cenário, a medida em que os dois pesquisadores foram manipulando os objetos, e encontrando sentido no seu uso, a maquete foi cada vez mais sendo enriquecida pelos objetos e seus significados. Percebe-se a relação explicada por Law e Mol sobre como as significações são construídas e relacionadas entre o um mundo material, e suas estratégias, e o mundo emulado, representativo mesmo com outros objetos materiais.

Neste momento do teste, os pesquisadores descrevem a relação entre os atores e os espaços, já considerando os infraestruturantes identificadas por eles, como os vãos da garagem, a garagem como um recurso aberto e flexível, a relação com o pátio, a possibilidade de manipular os móveis, mesas, uma arquibancada com diversos tipos de uso, como prateleira, lugar para expor objetos ou mesmo como lugar para plateia. Ou seja, estes recursos infraestruturantes contém indícios de formalização e de continuidade (Hillgren et al, 2011).

Em nível de significação, a pesquisadora fez alguns comentários como o uso da fita para provocar a noção de *“proximidade e afastamento”*, a representação do piso como uma *“base sólida da infraestrutura para a movimentação do espaço”*, ou as posições dos pinos como *“maior relação entre os pessoal que veio de fora”*. O pesquisador, também, ao ser indagado sobre toda essas movimentação estar

presente em um só espaço, fala que “*é um movimento que uma garagem tosca está fazendo, porque é um espaço gerador de interesse, reuniões, almoço, tudo no mesmo espaço*”. A pesquisadora também atentou ao fato de que a representação poderia remeter a um espaço inacabado, aberto, capaz de ser modificado, e algumas representações gráficas, como “*algo que não está pronto, com clima inacabado, não tá todo bonitinho*”, poderiam ser identificadas com massa de modelar em objetos largados, dispostos sem organização precisa, e com “*coisas largadas, coisas roots, em obras*”. Segundo os conceitos de *infrastructuring*, e as condições habilitantes apresentadas por Manzini (2015), há uma dimensão significativa, representativa de aspectos acionáveis em condições concebidas previamente. Por exemplo, a questão da abertura e todas as possibilidades de um projeto aberto que pode ser modificado, reformulado e reapropriado em função de uso, assim como De Mul (2011) defende sobre o que projetos de *open-design* podem provocar não sendo um *template*, mas um projeto de projeto, um metaprojeto (De Mul, 2011).

Quanto ao uso das ferramentas, a massa de modelar também serviu como recurso mais apto para a “construção” de objetos representativos, como mesas e almofadas, microfones e câmeras de vídeo, roteadores de rede wifi, entre outros. Também foi utilizada para representar espaços no pátio, do lado de fora da garagem, que podem ser vistas como árvores, a pequena horta que foi instalada junto à parede. Ao mesmo tempo, os pesquisadores descreviam a função dos objetos, como as almofadas, que “*são disputadas por todos quando tem evento. Foram feitas no projeto das costureiras da favela, e aí todo mundo quer porque elas são super boas e resistentes, e se tem um significado de juntar as pessoas, quando a gente pega, elas já vem com as pessoas com suas ideias.*”. Novamente percebe-se a relação objeto-uso que é identificada na manipulação do toolkit. As almofadas, aqui, tem um sentido mais amplo que não somente para sentar, mas elas representam colaboração para os atores da Casa, como descrito pelo pesquisador. Ou seja, é um *infraestruturante* que remete não somente ao seu uso local, prévio e anterior, mas a sua ressignificação, assim como Latour (1994, apud Santaella; Cardoso) falam da *programa* do objeto não ser definido pela sua constituição, porém somente é criado a partir da sua relação ator e objeto, neste caso, colaboração que esta relação ator-rede define.

Em relação à identificação da manipulação das ferramentas, os post-it foram eficientes, quando colocados com a posição horizontal virados para cima. Aqui não

se tem uma imagem precisa do que foi escrito nas etiquetas, porém durante a aplicação nos workshops oficiais pode-se ter maior clareza com a imagem fotografada, apresentando mais claramente os nomes e identificações de espaços, atores e objetos.

Quanto às perguntas ao longo do workshop, o pesquisador foi modificando algumas intenções na condução das perguntas à medida que surgiam indícios nas representações e suas descrições, e também pela falta de diálogo em alguns momentos. Algumas perguntas foram utilizadas nesses momentos, e se tornaram importantes referências para os workshops oficiais. Estas perguntas serviram como lembretes dos fatos dos projetos e sobre os espaços, configurando levantamento de novas informações juntamente com a representação e significados descritos. Um exemplo foi a pergunta: *‘Existe algo que vocês não lembrem que foi determinante na constituição do espaço e de suas relações?’*, sendo que a resposta dada, após alguns instantes, foi *“a reutilização do pequeno canteiro de obras para transformá-lo em uma horta mudou tudo, mudou toda relação das pessoas no Translab.”*. Considerando o que Sanders e Stappers (2008) defendem no processo de cocriação, e codesign, a relação mútua entre pesquisador e pesquisados, ou expert designer e usuários, pode provocar o efeito de codesign. Mesmo estando sendo testado como método exploratório, o método e suas ferramentas trazem alguns indícios importantes como sobreposição e integração metodológica, que serão vistos ao longo da descrição dos workshops neste capítulo. Desta maneira, este procedimento foi oficializado no processo do workshop, em perguntas semiestruturadas realizadas à medida em que eventos surgiam com a manipulação do toolkit, buscando maior aprofundamento das respostas e do processo criativo de representação dos espaços e dos projetos, a partir da tangibilidade e do discurso dos participantes

De forma semelhante, a pesquisadora descreveu a relação dos atores com os espaços do Vila Flores, pois a formação arquitetônica do seu prédio é constituída por apartamentos que se tornaram escritórios, ateliês, estúdios e coworkings, porém não é regular criar encontros colaborativos no dia a dia da casa. Ela comenta que as portas destes espaços e os corredores e escadas apresentam um papel de conexão entre os atores, além da conexão física, que provocam encontros e estimulam ideias pois, nas suas palavras, *“quando estamos com as portas abertas, o povo vai entrando ou começa a falar dali mesmo, começa a pensar coisas pra fazer juntos,*

*muitos projetos e ideias vem porque a gente se encontra nas portas, e depois disso vem reuniões e coisas mais organizadas*". Estes procedimentos também tem relevância no sentido de abertura do processo de construção do workshop.

Ou seja, aqui pode-se identificar um indício de mediação (Latour, 1994, apud Santaella; Cardoso, 2015), que se torna um habilitante e infraestruturante que responde às perguntas desta pesquisa, assim como Law (1995) explica sobre a materialidade e suas propriedades estratégicas: há agência no objeto que em princípio não foi desenhado para provocar conversações.

Os testes do workshop em sua fase exploratória e da aplicação do toolkit trouxeram resultados considerados bastante positivos, pois até tal momento as implicações sobre seu uso, as relações com os atores nos casos, a aplicação nos espaços onde os projetos foram desenvolvidos, todas essas condições eram consideradas empíricas e sem garantias que fossem bem sucedidas.

Os pontos positivos que surgiram foram: (a) a rápida e fácil apreensão da proposição do briefing; (b) a compreensão do uso das ferramentas, e da construção dos cenários e maquetes; (c) a comunicação que fluiu facilmente, pois muitas vezes procedimentos onde os registros de áudio e de imagem inibem os participantes de processos de codesign (Sanders; Stappers, 2008); (d) a manipulação, ludicidade, empatia e criatividade estimuladas pelo toolkit, descritos como no comentário da pesquisadora "*parece que voltei a ser criança e to construindo uma casinha pra brincar com meus colegas*", assim como apresentados no método *Unearthing Hidden Assets* (2014); (e) a dinâmica e o fluxo do processo bastante fluídos, talvez pela experiência dos pesquisadores, mas também pela direção que o pesquisador assumiu como facilitador do processo, indicando os pontos a serem discutidos, lembrados e descritos oralmente; (f) a resposta das perguntas na construção das imagens, através da compreensão tácita e da apropriação do método, e das declarações sobre significados oriundos das analogias e metáforas que os infraestruturantes apresentaram, pela primeira vez desde a fundamentação teórica.

Os pontos negativos foram: a) a pequena quantidade de pessoas para usar o toolkit; b) a vantagem dos pesquisadores em sua experiência em design estratégico, o que produziu efeitos mais precisos sobre significados e indicações sobre como aplicar mais precisamente o toolkit; c) alguns momentos de movimentação dos objetos e uso dos mesmos, em que os pesquisadores não descreveram suas atividades, deixando um lapso de informações, pois não houve gravação e registro

oral e; d) a sobreposição do discurso quando os pesquisadores discutiam algum ponto, pois pela gravação não há como separar os sons oriundos das falas, em conjunto com alguns ruídos da sala, do espaço onde está sendo aplicado, e dos próprios objetos do toolkit.

## 4.2 CASA A - TRANSLAB

O TransLAB é uma abreviatura para *Transvenção Lab*, ou laboratório de transvenção social. Seu embrião surge em um projeto desenvolvido por alguns empreendedores sociais, chamado Estante Urbana (Wikipédia, 2014), criado com o objetivo oferecer livros gratuitos em pontos de ônibus, na cidade de Porto Alegre. Esta ação teve inspiração na chamada *transvenção*, conceito oriundo de intervenção urbana, resgatada de pesquisas em arquitetura, artes e design (Bentz, 2015) onde a colaboração é a premissa, considerando as cidades, as redes, suas permeabilidades e hiperconectividades (Wikipédia, 2014). Em fase de gestação, antes do laboratório ser definido como organização formal, os empreendedores criaram uma empresa chamada Estúdio Nômade, com o foco em inovação social e em gestão organizacional. Esta empresa estruturou-se em uma casa, dividindo o espaço com outras empresas de outras disciplinas, e desta interação surge o TransLAB, como o palco de iniciativas entre os atores destas empresas, projetos, gestão pública, parques tecnológicos e academia.

Seu conceito surge da inspiração dos Living Labs (descrito no capítulo 2), sendo um espaço onde experimentos sociais, em projetos de inovação social, são desenvolvidos com a combinação de atores em um “ambiente acolhedor e criativo cheio de pessoas interessadas em melhorar a cidade” (TransLAB, 2016a).

No site da empresa, na aba *Quem Somos*, a descrição sobre o laboratório remete também a transformação, construindo “conexões saudáveis entre sociedade civil, governo, iniciativa privada e academia”, para tornar a cidade mais “saudável, segura e criativa”(ibid.). Sobre suas atividades, o TransLAB fala que são dinâmicas e acontecem da interação de usuários, podendo “surgir novos convites a qualquer momento, (...) em formatos como encontros-conversa, oficinas/vivências, percursos, linhas de trabalho, e podem funcionar independentemente ou conectados, nutrindo uns aos outros, ou agir autonomamente” (ibid.). Autodenominados como um

laboratório de inovação social, o TransLAB dá guarida para os conceitos descritos por Manzini (2008) e por Mulgan et al. (2010).

Na inscrição realizada em um edital da Secretaria de Cultura do RS, em 2012, de formação de redes culturais colaborativas, os integrantes do TransLAB descrevem suas atividades integrando a dimensão espacial e material do laboratório, juntamente com suas atividades, como vantagem para a participação na concorrência aos recursos:

Hoje, o TransLAB faz movimentos importantes para isso, consolidou a ocupação de uma casa para sediar suas atividades. Localizada na rua Prof. Duplan, 146, no bairro Rio Branco de Porto Alegre, possui espaço amplo para receber grupos em ambiente criativo que mistura a estrutura de um estúdio de planejamento estratégico de negócios, criação visual e de conteúdo, com atelier e oficina de criação manual. A casa representa um passo importante para estabelecer um ponto de encontro e interação, podendo tornar-se local de produção e difusão dentro da rede de laboratórios cidadãos (TransLAB, 2012).

O laboratório trata-se de um ambiente colaborativo, focado em dar condições a pessoas que tragam suas ideias, projetos, empreendimentos e realizações em um espaço de cocriação, com premissas relacionadas às questões sociais, ambientais, culturais e políticas. Contempla a transversalidade, autonomia, interação, liberdade, multiplicidade em direção à inovação social, a partir do cruzamento entre arte, ciência, tecnologia e sociedade (Bentz, 2015). Até pouco tempo após sua criação, o TransLAB não era orientado pelo design (Deserti, 2009) em suas estruturas organizacionais, o que ficou claro como mudança de conceito apresentado no workshop, quando foi explorada a prototipação do Espaço Maker.

Assim como outras Casas Colaborativas de Porto Alegre, o TransLAB tornou-se um espaço múltiplo, capaz de receber diversos tipos de processos, de iniciativas, empresas e projetos, onde a mediação é feita pelas condições infraestruturantes, pelos atores, e pelas relações construídas em experiências nos formatos que são descritos em seu site.

A casa em que estão instalados é uma casa residencial, adaptada ao uso comercial pelas empresas e atores. Fica localizada em um bairro residencial, em uma rua onde a maioria das construções é voltada para fins residenciais, e não há

Fotografia 5 - Dinâmica de grupo no TransLAB



Fonte: TransLAB (2015)

na mesma área empreendimentos comerciais de grande porte. Ou seja, é uma casa-laboratório instalada em meio a prédios e outras casas, em uma rua de mão única, com muitos vizinhos e uma comunidade oriunda dessas residências. É um procedimento de ressignificação, de transformação de um espaço previamente destinado ao descanso, bem-estar, relações íntimas familiares, para uma relação aberta, onde atores, comunidades e pessoas podem ter acesso à casa em diversos momentos, com menores barreiras sociais. Mesmo tendo seu foco na cidade, o TransLAB habita uma área destinada à vida social, lazer, descanso e circulação de pessoas que se deslocam para o trabalho e para as escolas. Um exemplo são os vizinhos contíguos: três prédios residenciais de altura média, com cerca de 10 andares cada um, criando uma relação casa-vizinhos direta, com cerca de 40 a 50 vizinhos. O pátio interno da Casa tem conexão visual e sonora com estes apartamentos, e isso provoca interações sociais que tem se tornado problemas para o desenvolvimento de ações, projetos e eventos. O bairro onde esta configuração se apresenta é também residencial, com escolas e hospital em distâncias alcançáveis caminhando, e está próximo do centro de Porto Alegre. Dessa forma, o TransLAB se torna bastante incomum para os vizinhos e as comunidades no entorno.

Por outro lado, a casa onde o TransLAB está instalado apresenta vantagens espaciais e de configuração de recursos. Existe uma casa, propriamente dita, de dois andares, onde a configuração da sala foi destinada a uma sala multiuso, como coworking, e para reuniões e eventos onde há um número razoável de atores

participando - cerca de 20 a 25 pessoas simultaneamente dispostas no mesmo ambiente, sentadas. No andar superior existem quartos que foram adaptados como salas de reunião, escritórios, depósito, banheiro, quase todas de uso coletivo e flexíveis. Para esta pesquisa, a casa principal é vista como suporte operacional para os outros espaços que serão agora descritos.

O Espaço Maker, na verdade, é a garagem da casa, uma pequena construção física, na lateral direita da casa, no fundo de um corredor lateral da construção principal. Na sua origem, quando a casa foi locada, era um espaço aberto, com duas portas sem portão, e como uma construção capaz de abrigar dois carros, porém sem segurança. Os empreendedores deixaram a construção com essas características, aos poucos ocupando o espaço por apresentar condições razoáveis para receber pessoas em pequenos grupos. A abertura proveniente da construção tornou-se um indício de habilitação bastante forte. Além da descrição prévia durante o teste, como citado pelo pesquisador, a dimensão espacial de um prédio com destino singular – ser uma garagem – torna-se muito mais promissor como uma estrutura de liberdade, como foi descrito durante o workshop neste espaço. Ou seja, há, também em Law e Mol (1995), as duas características, mediação e estratégia na materialidade.

Além da garagem, com sentido bastante significativo para os residentes do TransLAB, há um pátio interno com dimensões consideráveis, e este pátio é um dos recursos técnicos mais versáteis da casa. Inicialmente, eventos de maior porte eram realizados ali, em configurações diversas, desde a montagem de salas de aula (Fotografia 6), reuniões circulares para conversas, projeções de imagens nas paredes da casa e dos prédios vizinhos, eventos com música ao vivo ou festas, etc.



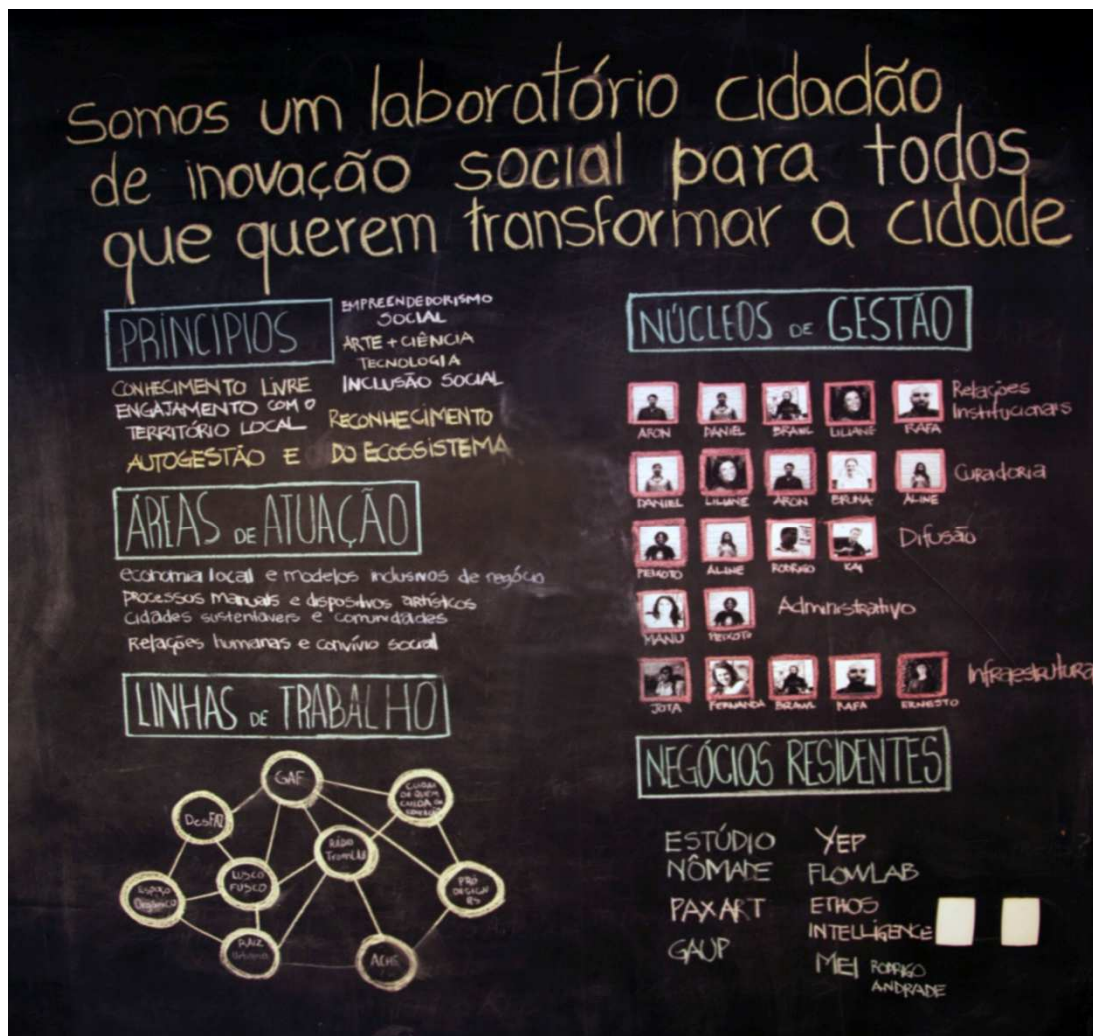
Fotografia 6 - Pátio interno TransLAB, configurado para aula (garagem à dir.)



Fonte: arquivo projeto Espaço Maker

A escolha do TransLAB como um dos casos a ser estudados foi definida por algumas razões. Em primeiro lugar, buscava-se novos espaços onde projetos culturais estivessem sendo desenvolvidos, em Porto Alegre, em função da localização do laboratório de inovação social do Programa de Pós Graduação em Design da UNISINOS - Seeding Lab. A segunda razão surgiu com o teste do workshop, onde o pesquisador do mestrado e integrante do laboratório trouxe a referência do espaço e de projetos que haviam sido realizados no Espaço Maker, o que já aproximou o caso ao contexto desta pesquisa, pois em suas palavras: *“acho que seria legal a gente aplicar esta metodologia com o pessoal do TransLAB, tem pontos de discussão que eu vi que podem ser legais da gente estimular com esse kit”*. E a terceira razão estava conectada com a proximidade de produtos culturais desenvolvidos com o Centro Cultural São Paulo, indicados na entrevista do seu antigo gestor, como a Horta Urbana e eventos culturais que foram identificados com semelhança em presença de pessoas de distintas origens sociais e profissionais, suas relações público-privadas, e pela espacialidade capaz de apresentar configurações bastante versáteis.

Fig. 4 – Quadro negro com a descrição da organização de gestão do TransLAB.



Fonte: TransLAB (2016a)

O TransLAB é composto por empreendedores (Figura 5) que estão localizados na casa, e algumas dessas pessoas possuem empresas (chamadas Negócios Residentes) que trabalham com produção cultural, como a FlowLab e a Pax Art, porém esta não é somente sua principal configuração. Por isso optou-se por escolher projetos realizados como eventos culturais e com produção de alguns produtos e serviços, os quais apresentam o mesmo tipo de procedimentos e uso de recursos, dentro de vários projetos sugeridos pelos integrantes do TransLAB. Desta forma configurou-se a realização do workshop, que foi aplicado na garagem do laboratório, no mesmo espaço onde ocorrem os projetos Espaço Orgânico (A2), onde ocorreu a Oficina de Banquinhos (A1), e onde foram prototipadas as relações do Espaço Maker com o uso do toolkit, como etapa final do workshop.

#### 4.2.1 Casa A - Workshop Exploratório e Projetual

O intuito de aplicação do workshop, no TransLAB, era simultaneamente verificar dados dos espaços de uso da Casa, as relações entre seus atores, suas relações com os infraestruturantes e o contexto de aplicação do próprio workshop, que de alguma maneira interferiria nas atividades regulares da casa. Para isto, o fluxo de realização das etapas estava ligado a observar o uso do toolkit e sua aplicação para, a partir das respostas das questões desta pesquisa, formar um conjunto de dados gravados, fotografados, manipulados por representações metafóricas desenhadas e montadas nas maquetes e cenários, e pela participação do workshop no espaço onde os projetos descritos acontecem. Na categoria de infraestruturantes, os projetos, os atores e suas organizações e a materialidade deveriam ser investigados a partir das respostas tanto orais quanto visuais surgidas na manipulação do toolkit.

O workshop foi aplicado durante uma tarde, em novembro de 2016, com a participação de seis integrantes do TransLAB, e mais dois residentes (assim chamados pelo grupo) da Casa, onde atuam como empreendedores, desenvolvem projetos ou participam de vivências. A escolha da garagem (Espaço Maker) foi definida pelo pesquisador, com intenção estratégica, pois ali poderiam ser descritos os próprios recursos utilizados nos projetos, identificados visualmente, e com maior facilitação para o espaço dimensional metafórico do toolkit. Esta decisão estratégica foi reflexiva e redundante, pela sua recursividade (Franzato et al., 2015): seria uma descrição metafórica mas ao mesmo tempo material, pois os elementos estariam presentes para a composição do espaço imaginativo, intangível, porém transferíveis para um espaço tangível de dois níveis, pelos objetos do toolkit e pelos objetos que compõem o próprio espaço.

Teve-se a vantagem de ser um dia sem chuva e com temperaturas razoáveis, visto que a garagem continua sem portas, com vãos abertos, e acesso visual da rua.

Coincidentemente, um dos animais de estimação da Casa, adotado havia poucos dias, surgiu durante o início do processo, e ele acabou se tornando um actante não humano, trazendo alguns indícios sobre as relações dos residentes da Casa com seus vizinhos e a comunidade do entorno. Duas participantes do

workshop contaram que o cachorro *“vivia fugindo pela grade do portão da casa, e volta e meia os vizinhos o traziam de volta, entrando aqui no pátio e conhecendo a gente”*, e também *“este bichinho deu nova vida pra casa, porque antes todos, na rua, nos olhavam atravessado, como se a gente fosse os bichos esquisitos, e agora com ele, eles (os vizinhos) veem que somos gente igual a eles”*. Aqui nota-se a dificuldade de comunicação entre o laboratório e sua vizinhança, e como um actante não humano (Latour, 2012, apud Santaella; Cardoso, 2015) provocou a mudança de comportamento e atenção para os interesses locais das pessoas no entorno do laboratório. Por eles, não há preconceitos, como falado por um dos atores: *“nosso portão ta quase sempre aberto, já que a parede do prédio meio que estragou nosso portão, aí eles (os vizinhos) sempre passam e olham pra cá, pra ver o que está acontecendo, mas quase sempre não param nem nos dão oi.”* Esta barreira de habilitação, em comunicação, é um indício sobre a transposição necessária para criar condições estratégicas e aproximar as relações entre Casa e comunidade. Ou seja, dessa forma o cachorro se tornou um agente estratégico de transformação para aqueles que souberam captar sua agência (Law; Mol; 1995).

Dando continuidade à configuração dos recursos para o workshop, foram utilizados objetos do próprio Espaço Maker, como suas cadeiras, mesas, ferramentas, armários e conexão de internet, organizados para o formato que seria disposta a ação dos atores (Fotografia 7). Como o espaço utilizado é aberto, houve interferência de outros atores, residentes e visitantes, durante o workshop, o que criou algum ruído, mas também trouxe efeitos positivos, pois houve avaliação e compreensão dos procedimentos que estavam sendo adotados. Também houveram problemas e surpresas relacionados a barulhos, pois, por ser um espaço aberto, ruídos de carros passando na rua, eventuais movimentações dos vizinhos, e até mesmo pássaros cantando, na árvore que nasceu na parede da garagem, foram captados na gravação.

Nota-se, na Fotografia 7, alguns dos objetos descritos no teste do toolkit. Pode-se perceber que as aberturas da garagem comportam possibilidades de movimentação nas áreas contíguas ao espaço, como o pátio e o corredor lateral da casa. E a configuração “inacabada”, como descrita pela pesquisadora, é notada até mesmo durante o processo do workshop, a movimentação dos recursos foi feita para compor as necessidades espaciais dos atores.



Fotografia 7 - Workshop sendo aplicado no Espaço Maker.



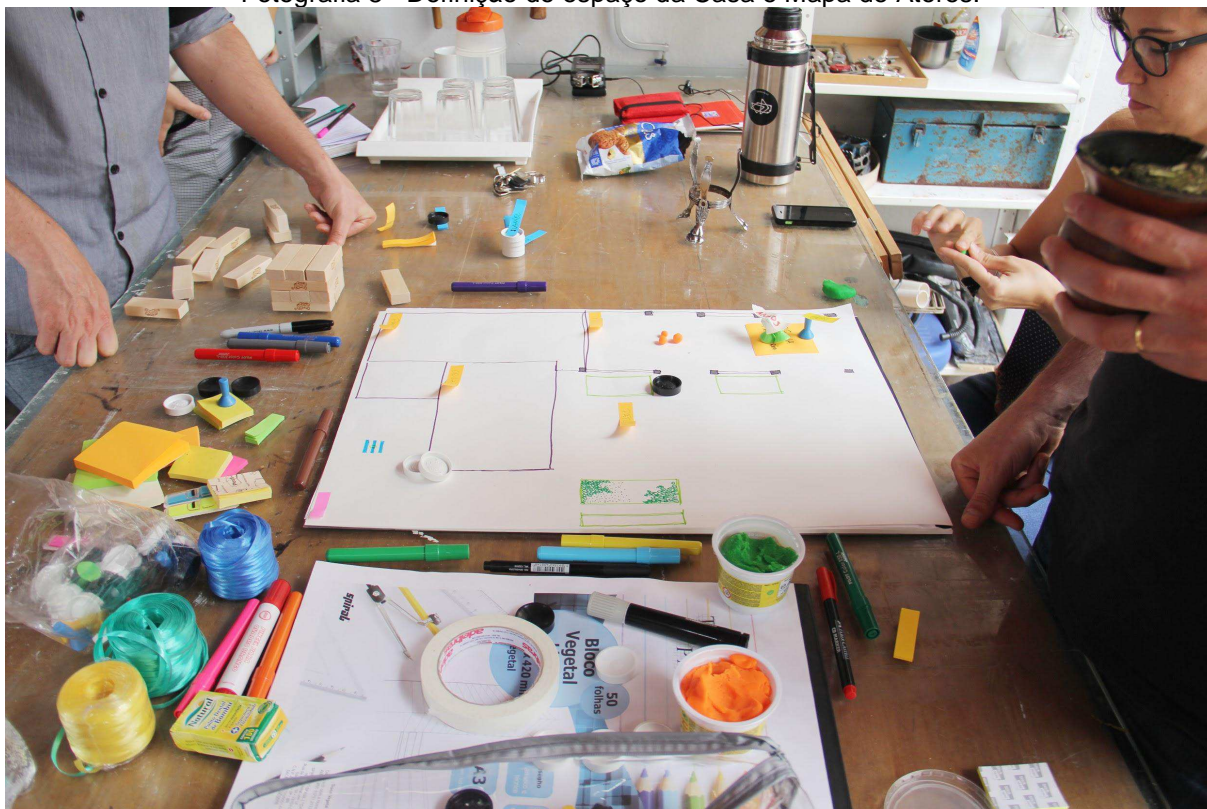
Fonte: autor

A primeira etapa foi realizada com a apresentação do pesquisador, os objetivos de pesquisa, o uso do toolkit, e algumas questões em relação aos procedimentos do workshop.

Um primeiro indício de compreensão do uso do toolkit foi a apreensão das possibilidades do jogo com retângulos de madeira, como algo bastante lúdico e com sua manipulação para criar artefatos representativos, juntamente com a ideia de desenhar a planta baixa do Espaço Maker considerando o pátio, ou seja, já posicionando com um espaço relevante para a Casa e para os projetos, e criando a noção espacial representada com a dimensão da folha de papel e os dos objetos dispostos na mesa. Nota-se que no traço do desenho, e na disposição dos primeiros atores, demonstra uma relação aberta: as paredes foram desenhadas com pontilhado e os atores dispostos em post-it que representavam seu agrupamento em empresas e projetos (Fotografia 8). Pode-se falar das propriedades de tradução citadas por Neumann e Star (1996) em seu conceito de objetos fronteiros, e o que Sanders (2014) apresenta sobre as propriedades materiais do toolkit. Nesta construção de mediação, mesmo ainda não sendo o momento sobre a discussão

dos recursos existentes no espaço da Casa, o ator que estava desenhando a planta baixa decidiu já colocar a horta, como pode-se ver na Fotografia 8, na parte inferior da folha de papel.

Fotografia 8 - Definição do espaço da Casa e Mapa de Atores.



Fonte: autor

Em seguida, após algumas perguntas, os participantes do workshop mapearam os atores presentes no Espaço Maker, entre residentes, integrantes do TransLAB, pessoas que utilizam o espaço, como seu uso como suporte para cozinha no dia a dia, ou pessoas que são contratadas pelas empresas e acabam utilizando o espaço em dias em que não há atividade definida ou fixa, como um espaço alternativo aos seus espaços regulares de trabalho. Mesmo tendo a definição do espaço multiuso dentro da casa, e das salas de reuniões, o Espaço Maker é utilizado frequentemente como sala de reuniões, de prototipação de ideias, por ser uma oficina aberta onde há recursos e ferramentas pendurados em suas paredes, e também com configuração flexível para diversos usos.

Nesta etapa, os atores descreveram inicialmente suas relações com a Casa e com os demais integrantes, comunidades, vizinhos. Há, para eles, algo que define a constituição do TransLAB com uma “entidade” de princípios, sobre como aquela

combinação de pessoas, ambientes, ideias e atitudes remetem às propriedades colaborativas e criativas do laboratório. Eles compreendem que existem premissas definidas, porém não são tão precisas, algo que está relacionado com o “clima” dessa composição, que surge destas relações infraestruturantes. Eles não souberam nominar, porém descreveram como um “*conjunção de gente que gosta de gente e ta num lugar legal*”. Ou seja, pode-se dizer que, mesmo por vezes este espaço virtual discreto, compreendido entre os atores da Casa, potencializado pelo espaço físico material, demonstra as premissas que os atores imputam nas atividades do laboratório. Isso corrobora com a descrição do laboratório em seu site, e com as demais informações encontradas nos projetos. O espaço colaborativo é constitutivo de um espaço conceitual significativa e habilitante por suas propriedades físicas, porém a relação entre os atores demonstra a prática da significação e da habilitação, algo que surge em Manzini (2015) nas suas definições de habilitantes e de Le Dantec e Disalvo (2013) sobre *infrastructuring*.

A segunda etapa começou com a definição dos projetos que seriam descritos com a aplicação do toolkit. Alguns projetos culturais prévios foram lembrados, como oficinas de grafite, aulas de modelagem da empresa PAX, “oficina da Guif”, entre outros, e decidiu-se revisitar o projeto Oficina da Banquinhos (A1), criado pela empresa Guif Design, e posteriormente sobre o Espaço Orgânico (A2).

A descrição do projeto A1, encontrada no site do TransLAB, diz:

Este é um módulo de introdução à marcenaria, onde você faz e leva o seu banco para casa.

São um total de 8 horas de atividade entre teoria e MUITA prática. Cada participante aprenderá a construir seu próprio banquinho, seguindo os conceitos de Smart & Simple Design da Guif.

O banco a ser construído é um dos modelos da linha de produtos Guif, o banco REEPA. O principal objetivo da oficina é compartilhar com os participantes um pouco da experiência da empresa com desenvolvimento de mobiliário. De forma simples, são passados os conhecimentos iniciais sobre marcenaria e como lidar com os equipamentos e processos básicos de corte, lixa e pintura. A intenção é guiar os primeiros passos e dar autonomia para os participantes executarem todas as etapas da oficina. (TransLAB, 2012).

Pela descrição do atores no workshop, o projeto A1 surgiu em uma fase bastante inicial da organização do TransLAB. A garagem ainda era vazia, apenas com poucos recursos infraestruturais. O projeto era uma composição entre a empresa de design e os integrantes do laboratório, e foi um dos primeiros projetos



regulares da Casa. Foram realizadas oito edições da oficina, em função do sucesso de ocupação das vagas e das condições de efetivação dos produtos, nesse caso, oriundos de projetos próprios da empresa que foram abertos para quem participasse da oficina também aprendesse a executá-los (Fotografia 9).

Fotografia 9 - Oficina de banquinhos.



Fonte: Translab (2016b)

Como descrito pelos atores no workshop, as oficinas aconteceram durante um ano, contabilizando um grande número de participantes que realizaram os projetos de design, e nestes processos, implementaram inovações nos projetos e na própria oficina, gerando novos projetos e metodologias. Em relação ao TransLAB, a principal apreensão foi a observação da relação dos oficineiros com a própria Casa. Dali surgiram outras ideias de projetos, houve interesse em entender o funcionamento da



Casa e sua estrutura organizacional, sendo que dois participantes das oficinas trouxeram projetos e vivências para a Casa. Nota-se comparando estas fotografias com a fotografia anterior do Espaço Maker/garagem a quantidade de recursos que previamente haviam e que durante o workshop estavam presentes. Pode-se compreender a premissa de *infrastructuring* descrita por Björgvinsson et al. (2012) sobre a dimensão temporal do projeto. Não havia, no tempo do projeto A1 a pretensão de torna-lo um espaço inspirado em um *fab lab*. O projeto A1, e sua configuração de uso da garagem, com recursos trazidos de fora e estruturados para atender a demanda da oficina demonstraram aos residentes, gestores e atores de outros projetos que o espaço tinha uma “vocação” para se tornar um espaço *Maker*, com uma das suas configurações compreendidas como uma oficina de produção de produtos, protótipos e projetos.

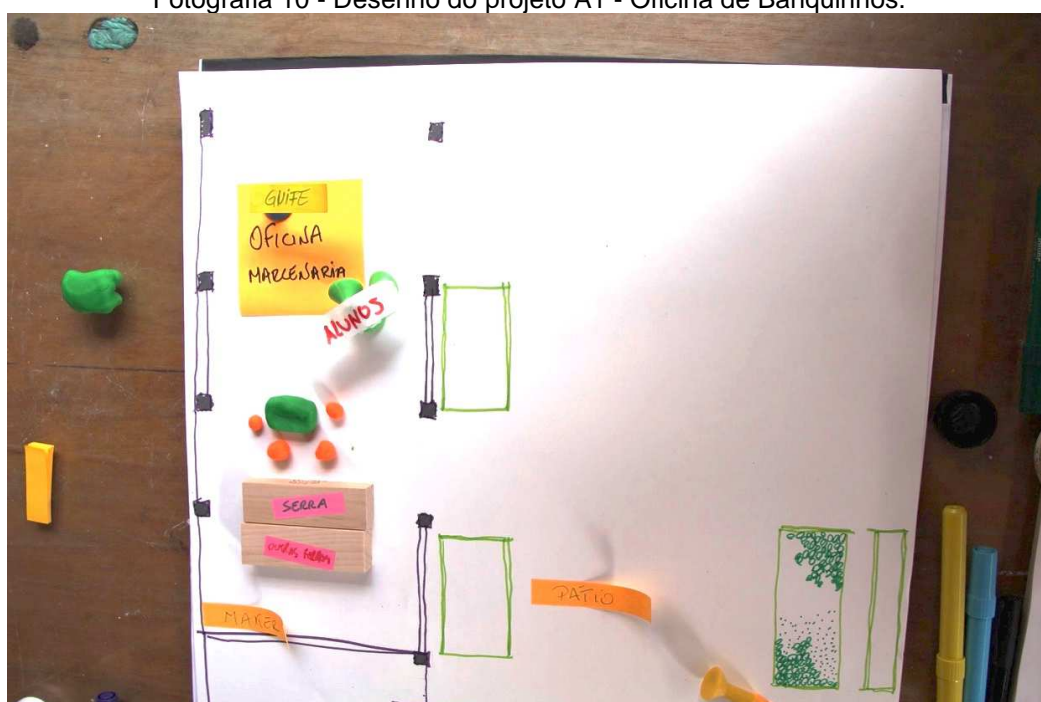
Também percebe-se a contemplação do espaço lúdico criado pela atmosfera criativa e colaborativa surgiu durante o projeto, assim como citado anteriormente pela significação do espaço. Pode-se observar a relação do espaço com a motivação dos oficinairos descrita como: *“dava pra sentir um, bah, a galera muito confortável aqui, muito de boa, não era porque não tinha uma cadeira bacana, porque a luz era meio tosca, gerava todo mundo ficar meio de cara, pelo contrário, a galera ficava aqui curtindo, fazendo, botando a mão na massa”*. Também em: *“acho que a sensação de liberdade - amplitude que dá uma liberdade, o cara chega aqui e não é um cubículo, assim, e, bah, inspira”*. E também: *“eu vejo uma parada de foco, assim, uma coisa intimista, assim, inclusive agora que me lembrei, eles ligaram um refletor, que na época tinha aqui, um spot de luz, assim, que ficou só esse spot no pátio, climão assim, e a luz aqui, essas luzes ligadas”*.

Outro indicativo relacionado a colaboração e habilitação, e inspiração para criar novos recursos e condições, vem da relação entre atores durante o processo de construção dos banquinhos na oficina. Como descrito por outro ator: *todo mundo trabalhando em conjunto, dividindo ferramenta, inclusive. Tipo assim: cansei de lixar com a mão - então pega a lixadeira automática, aqui, dá uma lixada, rolava direto isso. Ou então eu lembro que tinha um martelo que era mais porrada que o outro, aí tinha gente que não tinha muita força pro martelo menorzinho, aí rolava umas trocas, prego também, diferentes tipos de prego. Eles deixavam meio solto, assim, de propósito, pra tu aprender mesmo, aí tu botava com preguinho, ai não rolava, ai vinha alguém e dizia, tenta com esse aqui.”*. Ou seja, a participação no

desenvolvimento do projeto, mesmo sendo uma oficina de aprendizagem, proporciona a atuação dos oficinairos, interativamente, para colaborar no aprendizado coletivo, cooperando com suas habilidades individuais e com os recursos técnicos existentes para o projeto.

Os atores do workshop descrevem que um grande ganho infraestrutural, e mesmo transformacional, surgiu em função de uma dificuldade da realização das oficinas. A cada edição, a empresa de design precisava montar toda a estrutura técnica para as aulas na garagem da Casa, como descrito: *“cara, basicamente era isso, era super simples, assim, era uma parada, surpreendeu a adesão pela simplicidade da coisa, a gente não imaginou que ia ter 12 versões quase da oficina de banquinho, acho que nem eles imaginavam”* (Fotografia 10). Além dos recursos básicos na garagem que havia naquela época, ferramentas, máquinas de corte e lixadeiras, entre outras, precisavam ser montadas a cada edição. Com o sucesso das oficinas, a empresa Guif acabou por definir a configuração de um espaço próprio inspirado no Espaço Maker, onde pudesse deixar fixo seu equipamento para as oficinas, gerando uma nova casa colaborativa, chamada Fabrique Lab. E desta maneira, os integrantes do TransLAB acabaram por optar em organizar, na garagem, uma oficina fixa, que depois deu origem a concepção do Espaço Maker.

Fotografia 10 - Desenho do projeto A1 - Oficina de Banquinhos.



Fonte: autor

Esta primeira aplicação do toolkit, em relação a um projeto, demonstrou uma certa resistência pelo grupo de atores do workshop em desenvolver mais extensivamente o cenário. Entende-se que esta condição pode ser comum devido ao fato do toolkit ainda estar sendo entendido como ferramenta de projeção. Ou seja, precisaria de maior disposição dos atores em utilizá-lo até que se tornassem íntimos dos procedimentos, algo que Sanders (2014) comenta como regular na apreensão do uso de toolkits, a absorção de cultura de projeção.

O segundo projeto, Espaço Orgânico (A2), ofereceu maior participação dos atores em função de ser um projeto contemporâneo de todos os presentes no workshop. O Espaço Orgânico é uma micro-feira criada com o intuito de expor produtos alimentícios de origem orgânica, cultivados e desenvolvidos por produtores próximos ao TransLAB. A ideia surgiu da movimentação gerada pela transformação de um canteiro de obras - uma caixa d'água que era utilizada para fazer cimento - em uma horta local, por um dos residentes da Casa. Como é descrito no site do TransLAB:

A partir das ações de integração em rede promovidas na atuação de rotina do Instituto TransLAB, nasce em 2015 um projeto de micro-feira com o objetivo de promover uma vivência de bairro no Rio Branco, em Porto Alegre.

Produtores orgânicos, artesãos, talentos da cozinha vegana, produtores, são alguns grupos de expositores que já passaram pelo Espaço Orgânico. A ideia é mais do que simplesmente fazer uma feira de produtos orgânicos, mas sim criar um espaço de vivência e convivência com a comunidade do entorno do nosso Instituto.

“No início, a ideia do Espaço Orgânico era criar uma consciência no bairro de que ‘sustentabilidade’ é mais que um conceito político vazio, mas algo que dá para realizar diariamente em uma escala local. O objetivo era construir um espaço onde os vizinhos tem um papo com os produtores e agricultores locais, onde pessoas se conectam com novas ideias e onde os alunos da escolinha se ligam brincando com o meio-ambiente” comenta Kai Alexander Klause, co-criador da iniciativa.

Iniciando em 2017 o seu terceiro ano de atividades (1o ano foi 2015 e o 2o foi 2016), a experiência de feira tem colhido resultados positivos tanto para os expositores como para a comunidade do entorno (bairro Rio Branco) e o chamado ecossistema da casa. “O *ecossistema* compreende todas as pessoas ativamente envolvidas nas diversas atividades do instituto. Elas são constantemente provocadas para participar de atividades ligadas aos seus interesses. A quarta-feira se tornou o dia mais propício para que pessoas novas ou antigas cheguem junto e conheçam melhor o ambiente e o funcionamento da casa” diz Camilo Pedrollo, biólogo e membro residente do Colab, uma sala de cowork dentro do Instituto. (TransLAB, 2016c).

A descrição do projeto no site já traz indícios sobre a sua proposição diferenciada. Não era um projeto de uma feira orgânica destinada somente ao comércio de produtos alimentícios mais saudáveis, seu intuito seria gerar conversação e discutir sustentabilidade. Seu objetivo de *“construir um espaço onde os vizinhos tem um papo com os produtores”* demonstra a interface do projeto e sua mediação. Algo que está além de um encontro sem diálogo, como relações de comércio e serviço onde não existe interação além do motivo de troca de produtos. Ou seja, o projeto é um dispositivo do ecossistema citado na descrição (Franzato et al., 2015), ele tem propriedades estratégicas a partir da materialidade do encontro físico entre atores (Law; Mol, 1995) e buscam inovação social ao construir um espaço de novas ideias e onde crianças podem adquirir cultura sobre sustentabilidade e compreensão sobre o meio-ambiente (Manzini, 2008).

Estas características são próximas de uma descontinuidade local citadas por Manzini (2008) pois ressignificam o conceito de feira orgânica. Ao mesmo tempo, se tornam referencia, assim como citado durante o workshop, que outra casa colaborativa, a Area51, por ter experimentado um processo de vivencia no TransLAB, acabou decidindo contratar os criadores do projeto para aplicar em sua casa o mesmo do Espaço Orgânico. Porém, nesse caso, os efeitos foram distintos, e outros indícios foram descritos pelos grupos do workshop: *“aqui é pequeno, aconchegante, e dá uma sensação de proximidade. Lá na Area51 não foi tão fácil começar o projeto, porque os vizinhos não iam mesmo, é uma zona meio chique e o pessoal de lá achou que era uma feira hippie, muito preconceito, né?”*.

Durante o workshop e na reconstrução do projeto, os atores desenharam o cenário do Espaço Orgânico contabilizando as propriedades positivas anteriormente vistas que o Espaço Maker oferecia ao projeto. Essas condições podem ser compreendidas como infraestruturantes, existem recursos técnicos e organizacionais do projeto que surgem em função da configuração prévia dos espaços - pátio e garagem. Um dos atores descreve como *“o que que a gente tem aqui? a gente tem representados pelos cubos de Jenga as bancas, a estrutura que eles usam, no caso aqui uma mesa, aqui outra mesa, aqui outra mesa, que às vezes fica um pessoal aqui vendendo mais umas coisinhas, e aqui ainda esses dois armários que estão atrás de vocês, tem produtos que eles abrem, e fica de expositor também”*. Da mesma forma, estas condições proporcionaram maior certeza a produtores experientes que entenderam que a configuração espacial, a propriedade da Casa

ser um lugar seguro para a comunidade e vendedores, (*“diferente das feiras abertas onde há muita gente pedindo e aí a gente fica espiado”*) e de certa forma, estar atendendo a uma necessidade local, do bairro e comunidade.

Por outro lado, assim como descrito pelo site, depois da sua proposição inicial, o Espaço Orgânico criou o aprofundamento das relações com a vizinhança e suas comunidades. Como descrito pelos atores, esta relação demorou a ser efetivada porque inicialmente os vizinhos olhavam para o projeto e para o TransLAB com desconfiança e preconceito, assim como descrito com o princípio do projeto na Area51. Houve, em função de eventos realizados no início da Casa, uma reclamação jurídica de vizinhos, que criou a limitação do uso do pátio em horários posteriores às 19h, inclusive nos finais de semana. Esta limitação diminuiu sensivelmente a produção de eventos e a ocupação da área interna do terreno.

Como solução para esta condição comucacional e demonstrando as propriedades habilitantes dos infraestruturantes, foi identificado um ponto agregador dos conceitos teóricos buscados nesta pesquisa. A identificação de uma infraestrutura modificou a atividade gerada pelo projeto, e também quebrou muitas barreiras impostas pela limitação jurídica: a Vaga Viva.

Fotografia 11 - Vaga Viva em frente à casa do TransLAB



Fonte: Translab (2016a)

A vaga viva é a montagem de um espaço de convivência com o intuito de simular a sala de uma casa, no que seria a vaga para estacionar um carro na rua,. Ali são montados sofás, cadeiras, mesa, entre outros objetos, em cima de uma estrutura de madeira, móvel, com tapetes e até mesmo iluminação (Fotografia 11).

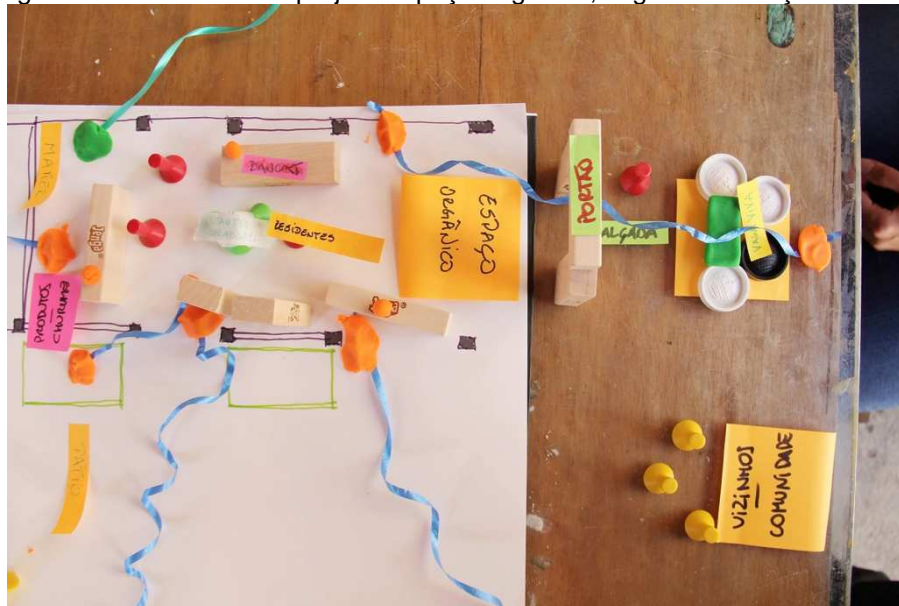
A vaga viva, montada durante a realização do Espaço Orgânico, criou algo como um *“portal para que as pessoas pudessem olhar aqui pra dentro, porque tinha um monte de móveis na rua, e gente sentada lá como se tivesse na sala da sua casa.”*. Ou seja, a vaga viva tornou-se um chamariz para o projeto, algo que mesmo não dizendo diretamente à comunidade, ou a quem passe por ali de carro, que há algo interessante acontecendo naquele lugar. Os residentes da casa apontam esta atenção pela propriedade de lazer que uma sala proporciona com sua configuração espacial, uma questão de conforto, bem-estar e receptividade, porém colocada na rua onde não deveria haver uma sala. Claramente percebe-se a relação de ressignificação do espaço, imprimindo um sentido inusitado, que chama a atenção e desconstrói uma barreira de comunicação e relação entre os vizinhos e comunidades. Pode-se identificar esta comunicação com o que Latour (2012, apud Santaella; Cardoso, 2015) relata como tradução e agência dos actantes. Há, na configuração física daqueles objetos (sofá, mesa, sala) um sentido apropriado por um número incontável de famílias que possuem a mesma composição, porém ao serem vistos ocupando um espaço não adequado ao seu hábito de reconhecimento do conceito “sala”, prevalece a desconstrução do programa anterior gerado pelo hábito, e isso se torna o chamariz para o projeto, e os eventos que lá acontecem. Nesse sentido, oferece outra construção de sentido, que possivelmente transforma a percepção dos vizinhos sobre quem e o que está acontecendo naquele lugar. Ou seja, a estratégia da construção material dessa actância é bastante eficaz em sua agência.

Os atores do workshop identificaram esta propriedade quase no final da construção da maquete/cenário. Eles estavam focados no espaço interno do terreno, no pátio e nas suas relações com a organização do laboratório. Porém ao lembrar da vaga viva, e descrevê-la, o discurso em relação ao poder de transformação mudou: *“isso é uma coisa que interfere bastante, também, como ele fica do lado de fora, ele chama as pessoas pra participar do Espaço Orgânico, ele é o catalisador”* ; *“é um acolhimento lá na rua, já, ne, antes do cara chegar aqui ele é acolhido, por assim dizer, mesmo que ele não use a vaga viva ali na frente e não sente ali, ele vai, eh*



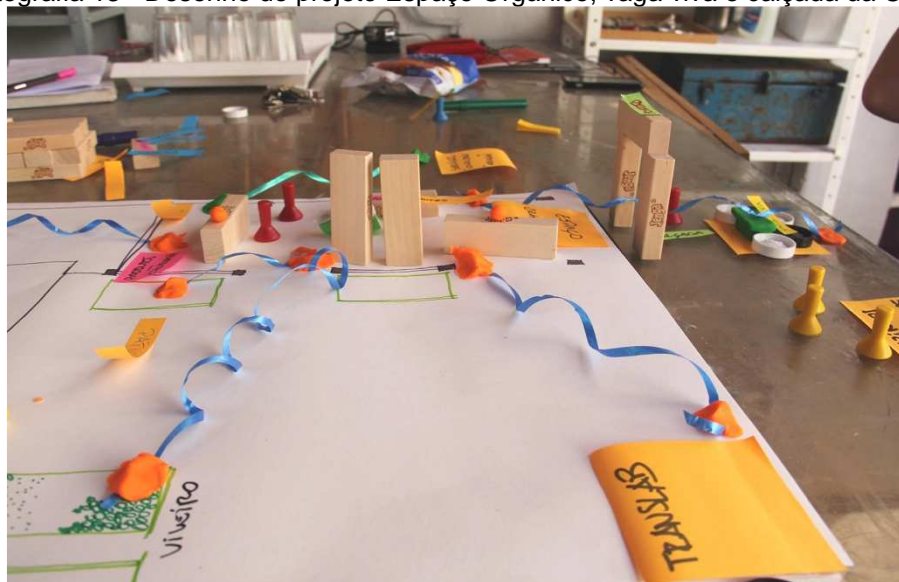
*mais convidativo”; “gera uma empatia, né, com a casa”; “é, tem um estranhamento, é curioso, mas tem gente que... buzina, que para”; :uma vaguinha que fica mais amor!”* (Fotografia 12).

Fotografia 12 - Desenho do projeto Espaço Orgânico, vaga viva e calçada da Casa.



Fonte: autor

Fotografia 13 - Desenho do projeto Espaço Orgânico, vaga viva e calçada da Casa.



Fonte: autor

Nota-se, também, que a partir do desenho do projeto, conexões são estabelecidas com recursos externos ao projeto, como a horta comunitária, aqui descrita como viveiro (Fotografia 13), com o próprio espaço do TransLAB dentro da casa, e com projeto externo que teve origem a partir de vivências construídas pelo

projeto A2. Este outro projeto surgiu como um serviço de produção de feiras orgânicas no mesmo formato, para eventos em uma escola particular próxima ao TransLAB, criando um novo serviço-produto previamente não imaginado originado destas relações (Fotografia 14).

Fotografia 14 - Edição mais recente da realização do projeto A2. Fonte: Translab (2017).



Assim, o projeto A2 se tornou referência para uma nova comunidade, da escola e de crianças, que antes não seriam contempladas com a participação, pois o foco inicial do projeto era exposição de produtos e venda, em prol de sustentabilidade, como descrito no site do TransLAB. Posteriormente se tornou uma referência de convívio social, de participação de novos atores, e de semeadura para novas ideias e novos projetos sociais e culturais, como vistos na Fotografia 14.

A etapa final do workshop projetual, de prototipação de um projeto, acabou gerando uma compreensão diversificada da finalidade proposta pelo pesquisador. Inicialmente a proposição seria prototipar um projeto cultural, como um evento ou o projeto de construção de uma incubadora de empreendimentos de música. Porém, os atores do workshop concluíram que o toolkit ofereceu bons recursos para a visualização coletiva das ideias de o projeto de infraestruturação e remodelagem do Espaço Maker, que visa transformá-lo em um *fab lab*.



Fotografia 15 - Protótipo Espaço Maker. Fonte: autor



O toolkit ofereceu princípios de prototipação não só de um projeto, mas de um espaço-artefato constituído por infraestruturas, não só arquitetônico, ao ser visualmente manipulável e discutido como um projeto de projeto (Fotografia 15). Ou seja, o toolkit assumiu uma propriedade de criar uma maquete/cenário capaz de provocar a conversação mais ostensiva sobre um metaprojeto, a projeção de um espaço para desenvolvimento de projetos. Esta propriedade é assimilada nos conceitos de infrastructuring, porém em metaprojeto fica mais claro como um projeto de projeto futuros pode ser configurado (Giaccardi, 2005). Essa configuração passa por as mesmas condições de um projeto, e estuda caminhos mais amplos para a viabilização desta condições, não como solução de problemas, mas como soluções para solucionar problemas de design (Franzato; Deserti; 2012). Por fim, esta prototipação também aproximou-se do conceito de design estratégico de construção de cenários (Jégou; Manzini, 2008).

De outra forma, o uso das ferramentas produziu um efeito inesperado na prototipação, que foi testar a relação do espaço projetado com o projetos que ali eram realizados. Pode-se discutir, por exemplo, como a definição dos espaços “sujo” e “limpo” do projeto afetariam o uso do Espaço Maker como ambiente para o projeto Espaço Orgânico. Chegou-se a conclusão, entre os atores do workshop, que se o projeto desenvolvido até aquele momento fosse seguido, o Espaço Orgânico deixaria de existir como era compreendido até então. Ou seja, era necessário rever a remodelação funcional do espaço como um *fab lab* regular, estruturado para uso de máquinas digitais, como impressoras 3D e outras ferramentas. A questão que surgiu foi a manutenção de características do espaço “sujo” mais proeminentes, como um “*espaço em fase beta*.” Por fim, possivelmente, com a entrada de novos atores, externos ao TransLAB, como a FIERGS (Federação das Indústrias do RS) poderia ser uma barreira para a participação da comunidade para criar novos projetos, ocupar os espaços do laboratório e dificultar alguns dos efeitos até então compreendidos pela configuração aberta, flexível, maleável, facilmente reconfigurável e aconchegante que o Espaço Maker até então representava. Ou seja, a ferramenta assumiu o papel de *things-to-think-with* descrito por Buur e Mitchell (2012), ao ser usada para desenhar um cenário futuro que provocou a revisão do projeto definido até aquele momento.

Percebe-se, então, ao fim do workshop, que o toolkit provocou efeitos bastante significativos ao ser aplicado em um ambiente onde projetos são compreendidos e realizados. Os atores demonstraram rápida apreensão do seu uso, manipulando os recursos e oferecendo novos significados ao processo. Provou-se ser bastante hábil para a conversação, pois até mesmo pontos considerados concordantes entre os atores sobre o projeto prototipado acabaram sendo revistos e modificados.

Novas ideias surgiram, como a relação de empatia entre o espaço e os atores, algo que fica claro quando se fala de como a vaga viva, o cachorro, o portão estragado e a horta em uma caixa d’água trazem surpresa e novos sentidos para estes infraestruturantes. Entende-se que a relação organizacional do TransLAB, menos hierárquica, *peer-to-peer*, descrita na etapa de mapeamento dos atores, produz efeitos bastante reais sobre a possibilidade de geração e aceitação de novas ideias. Ou seja, a cooperação e a colaboração se tornam indícios claros percebidos por quem participa dos projetos.

Como fechamento, indica-se que não houve a necessidade de entrevistas com os gestores da Casa, nem com integrantes da comunidade, porque durante o workshop estes atores estiveram presentes e por fim deram seus depoimentos, fizeram comentários e descreveram suas impressões sobre os projetos, sobre a organização de gestão da Casa, e a sua relação com os outros residentes e participantes dos projetos analisados.

### **4.3 CASA B - CTCD**

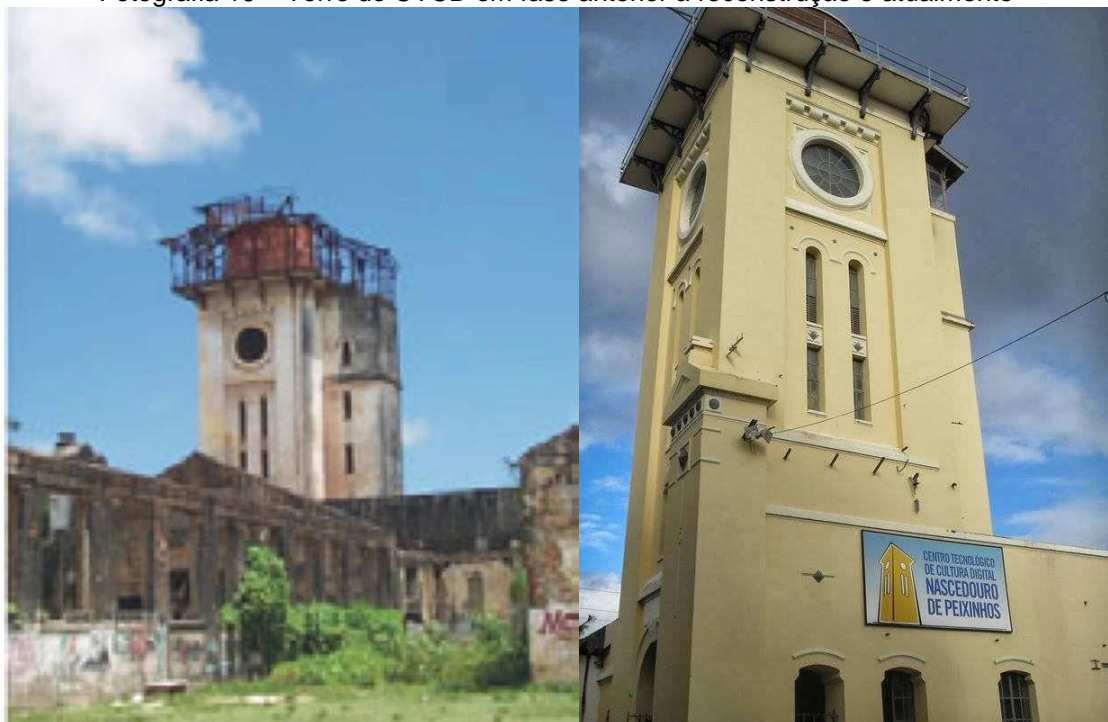
Os dados descritos inicialmente são oriundos da coleta documental do estudo de casos realizada no CTCD, em novembro de 2016. Boa parte da documentação foi ofertada pela gestão do Centro, porém algumas informações foram completadas pelos atores membros da comunidade e produtores culturais que utilizaram os espaços e desenvolveram projetos. Em seguida, será descrito o workshop, onde dados primários foram colhidos, e as entrevistas semiestruturadas realizadas com pessoas da comunidade e com a gestora do Centro.

O CTCD – Centro Tecnológico de Cultura Digital, é localizado em Peixinhos, bairro situado na divisa entre Recife e Olinda, onde boa parte da sua área é constituído por uma favela, a de maior extensão territorial no Estado de Pernambuco. O Centro surgiu em 2008 a partir de iniciativas combinadas entre produtores culturais que moram no bairro e programas de revitalização de um sítio histórico localizado naquela área. Esse sítio era composto por um conjunto de prédios que haviam sido abandonados e por fim foram incorporados ao Estado em função de dívidas. Os prédios formavam uma usina de processamento de couro e carne, criada no Séc. XIX, e há muitos anos não tinham utilização ostensiva, tornando-se um ambiente degradado, violento e de alto risco. Havia somente um espaço neste sítio que havia sido destinado para uma quadra de futebol, e posteriormente uma quadra de basquete e outros esportes (Machado, 2003).

Durante os anos 2000, os produtores culturais se organizaram em uma instituição chamada Associação Amigos de Peixinhos, que visava ser uma entidade política para conseguir aproximação dos sistemas de gestão pública. Durante essa década surgiu o programa Pontos de Cultura, citado anteriormente, e nesta região do estado haviam em torno de trinta iniciativas identificadas como pontos. As

demandas da associação vieram ao encontro de um programa de reformulação do sítio histórico, no programa chamado ProMetropole, de revitalização de áreas abandonadas, de equipamentos públicos e prédios que estavam em ruínas (ibid.).

Fotografia 16 – Torre do CTCD em fase anterior à reconstrução e atualmente



Fontes: Machado (2003) e Google Maps (2016).

Combinando as demandas da população em reaproveitar aquele complexo arquitetônico e seus prédios abandonados, começou o movimento de recuperação da área e sua habilitação como um centro de esportes, cultura e cidadania. Neste movimento surgiu a denominação Nascedouro de Peixinhos, em contrapartida a sua antiga função de matadouro de animais. Alguns grupos culturais, como um balé de danças afro, chamado Majê Molê, e um movimento de formação de uma biblioteca, chamada Biblioteca Multicultural Nascedouro se tornaram expoentes deste movimento inicial de apropriação e transformação do espaço, com uso destinado à melhoria das condições sociais e culturais do bairro (ibid.).

Durante os anos 90 houve um movimento musical que se tornou reconhecido nacionalmente e internacionalmente, chamado *manguebeat*, que culminou na ascensão de grupos musicais, dentre eles um oriundo do bairro de Peixinhos, chamado Chico Science & Nação Zumbi. Este movimento e suas bandas consolidou a aptidão do bairro para a música e todo o mercado criativo no seu entorno.

Fig. 5 – Capa do site do CTCD. Fonte: site CTCD (2017)



O CTCD surge, então, de um contexto no qual a associação buscava recursos técnicos para fomentar capacidades técnicas e desenvolver produtos culturais para sua região, aproveitando esta aptidão local de sua cultura. Havia também a preocupação com a situação econômica e a falta de segurança, então para a comunidade seria importante ter um lugar de referência externa, cuidado pelo estado. Então a formação do Centro parte da combinação do programa de Pontos de Cultura, pelo Ministério da Cultura, com o Instituto de Tecnologia de PE, o Ministério de Ciência e Tecnologia, dividindo o espaço físico do Nascedouro com as prefeituras de Olinda e Recife. Sua reconstrução visava criar laboratórios de produção cultural, como estúdio de gravação de áudio, estúdio de radio, estúdio de vídeo, gráfica, salas de aula, biblioteca física e virtual, laboratórios digitais e uma sala multiuso, que poderia ser formatada com as demandas de uso. A vocação do espaço seria a formação técnica de atores oriundos do bairro e da favela, principalmente pessoas que não tinham acesso aos recursos tecnológicos de produção cultural. Naquela época, se falava de *inclusão digital*, e os governos federal e do Estado de Pernambuco criaram um programa que organizava laboratórios tecnológicos e infraestruturas para criar acesso ao uso de computadores e conexão às redes e à internet. A consolidação do Centro acontece quando

programas de formação técnica começam a ser ofertados gratuitamente pelo estado, considerando contrapartidas sociais dos movimentos culturais que começaram a ocupar vagas e espaços de produção (Figura 6). Desta iniciativa surgem as relações com os projetos culturais, pois as contrapartidas sociais de uso gratuito dos espaços estava relacionada a potencializar projetos em andamento, e também incubar novas iniciativas.

O Centro pode ser definido também como uma Casa, no sentido compreendido nesta pesquisa, porque muitos atores acabaram se aproximando pela atração relacionada com a participação em projetos, a possibilidade de encontrar alternativas para suas condições sociais a partir dos cursos e oficinas, e em encontros colaborativos entre a comunidade, profissionais externos, agentes culturais consagrados e a academia.

A configuração do Centro, com suas características, descritas até aqui, são coincidentes com as formações dos laboratórios de inovação social em modelos *top-down*, organizados pelo estado e pela academia. O CTCD surge do encontro da iniciativa popular, emergente, com o olhar de entidades organizacionais públicas, e nesse aspecto boa parte da sistematização organizacional passa pela relações de liberdade e colaboração defendidas pela comunidade emergente, e a burocracia e rigidez do sistema de gestão pública.

Mesmo assim, como propulsor de desenvolvimento cultural e social, o Centro se torna referencia para muitas iniciativas, geradas pelos gestores e funcionários, pelos profissionais externos contratados para as oficinas e cursos, e oriundas da comunidade no entorno. Além de eventos, seminários e exposições, em seu exercício como equipamento cultural, muitos projetos foram desenvolvidos entre as diversas disciplinas criativas apoiadas pela cultura. Exemplos são oficina de bonecos, produção de festivais de música e dança, produção de cineclube; cursos de fotográfica, produção gráfica, fotonovela, grafite, design, moda, produção musical, metarreciclagem de instrumentos musicais, gestão de carreiras musicais; radio comunitária, produção de vídeos e documentários, produção de websites, integração às redes sociais, a criação de um selo musical e um sistema de distribuição de música para a comunidade, entre outros (Figura 7).

Atualmente o Centro mantém-se gerido pelo ITEP – Instituto de Tecnologia de Pernambuco. Pode-se entender que o Centro se tornou um tipo de solução habilitante *top-down*, posterior ao seu encontro com a iniciativa *bottom-up* de uma



comunidade emergente, assim como descrito por Manzini (2008; 2015). Os programas e projetos tem sido desenvolvidos ao longo dos últimos 9 anos, porém, com as recentes crises econômicas e políticas, o Centro está sendo menos utilizado e com recursos mais escassos, modificando sua constituição jurídica em direção à possibilidade de ofertas serviços pagos e criar relações mais extensas com outras áreas econômicas, como parques tecnológicos, startups, incubadores e redes de projetos.

Fig. 6– Projetos desenvolvidos no CTCD. Fonte: site CTCD (2016).



#### 4.3.1 Casa B - Workshop Exploratório e Projetual

O workshop no CTCD aconteceu em dezembro de 2016, durante uma manhã e uma tarde, e foi organizado pela gestão da Casa. O foco seria integrar gestores, funcionários, produtores culturais e comunidade, para revisitar projetos e compreender como foram construídas suas relações com o espaço, como os infraestruturantes poderiam ser identificadas, e como as organizações se relacionavam – equipamento público e organização colaborativa da comunidade. O grupo, heterogêneo, foi articulado à pedido do pesquisador, considerando distinções sociais e escolares, porém filtradas pela participação nos projetos.

Da mesma forma que o workshop no TransLAB, o workshop no CTCD aconteceu em um dos espaços destinados a desenvolvimento de projetos, neste caso o Estúdio Peixe Sonoro, laboratório de gravação de música e áudio da Casa. A intenção e estratégias foram as mesmas aplicadas no TransLAB, colocar atores dentro do espaço onde os projetos acontecem, para criar maior identificação entre o que seria projetado com o toolkit e sua visualização espacial. Além da facilidade de composição dos recursos na sala, pelo seu espaço físico, condicionamento térmico e acústico, e espaço para posicionamento dos vários atores, os recursos técnicos de áudio ajudaram a realizar a gravação com uma quantidade maior de pessoas, pois percebeu-se que somente uma fonte de gravação não seria possível cobrir toda a área ocupada por pessoas que falariam, respondendo as perguntas e descrevendo suas decisões de uso do toolkit. E mesmo a iluminação não sendo a mais apropriada para as fotografias, foi possível registra-las de maneira adequada.

A primeira etapa foi de apresentação da pesquisa, as mesmas perguntas que foram feitas para o grupo do workshop no TransLAB, e como seriam os procedimentos de pesquisa com o toolkit. Estavam presentes no workshop oito pessoas da comunidade, cinco delas organizadas na entidade colaborativa, duas gestoras e um funcionário do CTCD, técnico em áudio do Estúdio. Da mesma forma que no teste e no TransLAB, o toolkit foi rapidamente apreendido pelos atores, mesmo com suas formações bastantes distintas e com capacidades não niveladas, como informado pela gestora do CTCD. Enquanto o pesquisador apresentava as questões da pesquisa, atores manipularam o toolkit de forma lúdica, como brinquedos, demonstrando interesse e apropriação do seu uso. Pode-se notar, neste



momento, a propriedade indicada por Buur e Caglio (2014) da ação provocada pelo toolkit em relação à emulação e reconfiguração dos mesmos recursos *reais* em relação aos recursos emulados. À medida que o pesquisador descrevia o toolkit e como poderia ser usado, os atores, principalmente da comunidade e produtores, começam a manipular as ferramentas imediatamente emulando, na escala das ferramentas, os recursos presentes no espaço, visualmente alcançáveis. Antes mesmo da segunda etapa do workshop ser aplicada, os atores já haviam criado um “mapa” do que estava sendo conversado e descrito no briefing e pelas perguntas, como uma brincadeira entre eles enquanto prestavam atenção das informações que eram fornecidas.

A definição do Mapa de Atores foi criada pelos atores no workshop, capitaneada pelos membros da comunidade, considerando ambos espaços do CTCD e do Nascedouro de Peixinhos. Esses atores acreditaram que seria mais relevante para a pesquisa mostrar com as entidades que participavam dos projetos estavam organizadas entre si, e sua relação com os espaços e a Casa (Fotografia 17). Foi um mapeamento mais complexo, onde diversos atores e infraestruturantes surgiram, e a combinação com projetos, descrita pelo grupo, demonstrou uma relação complexa de longa data, prévia a construção da Casa, onde diversas etapas tiveram definições conjuntas e proposições *bottom-up*. Então a formação de um mapa, que em função do briefing dado estaria relacionado com atores humanos, acabou se tornando um mapa de infraestruturantes. Para os participantes do workshop, ficou subentendido, de maneira tácita, que os recursos técnicos, estruturais, organizacionais, alguns indícios de significados e mesmo barreiras deveriam ser descritos e desenhados na maquete/cenário. Ou seja, o mapa mudou de configuração, e as relações foram compreendidas, instintivamente pelo grupo, como Latour (1994, apud Santaella; Cardos0, 2015) e Law e Mol (1995) descrevem como uma relação associativa, ou seja, o sentido da presença de atores físicos só era claro ao considerar o conjunto de outros atores não humanos presentes naquela cena construída com o toolkit.



A terceira etapa começou com a escolha dos projetos que foram revisitados e descritos pelo grupo. O primeiro projeto foi o Nascedouro Cineclube (B2).

Como descrito no site do CTCD:

NASCEDOURO CINECLUBE é um projeto da ONG MAGIS – Assessoria e Pesquisa, que desde a sua criação em 1992, desenvolve projetos sociais, mais recentemente tem consolidado importantes resultados na área cultural. Em parceria com o Centro Tecnológico de Cultura Digital Nascedouro de Peixinhos, da Secretaria de Ciência, Tecnologia e Meio Ambiente do Estado de Pernambuco, foi elaborado um projeto para concorrer a um kit para formação de um cineclube, através do edital do Programa Cine Mais Cultura. Criou o NASCEDOURO CINECLUBE, projeto que tem como principal objetivo oferecer à comunidade de Peixinhos cinema de graça e debate sobre cada filme exibido. Além da exibição de filmes, é realizado debates e palestras com pessoas ligadas ao cinema sobre os conteúdos abordados. A ação se propõe formar expectadores críticos e cidadãos conscientes, por meio de discussões temáticas que reflitam criticamente a realidade social brasileira, através de filmes nacionais.

A história do NASCEDOURO CINECLUBE começou desde junho de 2009, com a consolidação da parceria entre a MAGIS e o CTCD, que juntos enviaram um projeto ao Ministério da Cultura. O projeto foi selecionado e os parceiros começaram a fazer um trabalho de mobilização da comunidade de Peixinhos. A equipe do cine realizou reuniões com lideranças locais, buscando sensibilizá-las para a importância desta iniciativa; produziu uma pesquisa qualitativa e quantitativa para a obtenção de dados sobre o perfil do expectador do bairro e suas expectativas para o cineclube e também para a eleição da escolha do nome do cine. O Nascedouro Cineclube acontece todas as sextas-feiras na sala Multiuso do Centro Tecnológico, localizado no antigo Matadouro de Peixinhos, atendendo um público aproximadamente de trinta pessoas da comunidade por sessão.

O projeto teve duração de dois anos, e acabou por ser absorvido como atividade regular em uma faculdade da região, após o encerramento do edital. A descrição do projeto traz seu objetivo de educação e transferência de conhecimentos pela projeção de filmes e discussão, sendo filmes nacionais que apresentam a condição social de outras populações. Ao longo do projeto, foram projetados outros tipos de filme e de outros países, porém sempre havia o intuito de discutir as apreensões geradas pelos filmes. O projeto foi criado a partir da possibilidade de receber recursos técnicos, chamados de *kit* pela descrição, que seriam usados para a projeção dos filmes: projetor, computador, sistema de sonorização, tela de projeção, e demais recursos técnicos necessários.

No workshop, assim como nos projetos descritos no TransLAB, a formação do desenho/maquete do projeto foi sendo detalhada a medida que os objetos iam sendo manipulados pelos atores. Neste caso, os principais atores a desenvolver estes procedimentos foram as gestoras, pois elas acompanharam o projeto desde sua gestação até seu fim. Como a sua participação no projeto, quando realizado na Sala Multiuso da Casa, era regular (sempre uma das duas gestoras estava presente nos debates após a apresentação dos filmes) ambas sabiam de todos os fatos que aconteciam na realização do projeto. Percebeu-se que, na aplicação do toolkit neste projeto, houve alguma falta de compreensão em como desenhar o projeto, já que o mapa de atores tinha representado muitas atividades, grupos, estruturas, recursos, uma grande quantidade de infraestruturantes, como visto na Fotografia 17. Também foi percebido que houve uma certa resistência dos demais atores, principalmente da comunidade, com as explicações dadas pelas gestoras. Um dos fatos que surgiu foi *“a gente às vezes nem era convidado a vir ver os filmes, sempre tinha pouca gente mas mesmo assim, nem convidavam”*. Em resposta, uma das gestoras intercedeu *“o convite era regular, vocês sempre sabiam que tinha filme rolando, toda sexta, e sempre aberto ao debate, sabia que a porta tava aberta e era só chegar”*. Porém, na sua maioria, todos os participantes demonstravam satisfação com o resultado do projeto.

Fotografia 18 – Nasedouro Cineclube, realizado no lado de fora do CTCD. Fonte: Magis (2011).



Um dos pontos descritos que não foram desenhados, foi sobre a longevidade do projeto, e como sua relação com a comunidade foi extensa (Fotografia 18). Alguns lembraram que o projeto começou como um projeto “de fora”, mesmo sendo desenvolvido em parceria com a Casa, porém um membro da comunidade se tornou fundamental para a construção do projeto e seu desenvolvimento, até mesmo para fora do Nasedouro.

Em entrevista posterior, este ator que não pode participar do workshop, e que realizou boa parte da sua formação profissional no CTCD, descreveu o projeto como sendo um dos processos transformadores para sua vida. Ele cita a sua integração aos atores, e o desenvolvimento de habilidades na medida em que necessidades surgiam para manter o bom funcionamento do projeto, que carecia de suporte do estado. Ele comenta que sua participação *“foi tomando uma certa naturalidade, ai a gente fazia curadoria dos filmes, dava o suporte técnico, basicamente eu era o suporte técnico do CineClube, além de mediar muitas vezes a sessão, o debate, e fazer propaganda, eu gravava o áudio pra bikes, pra divulgar”*.

Neste ponto da entrevista, ele comenta a relatividade do projeto com as condições sociais da comunidade, como foi possível criar estratégias para aumentar o alcance do projeto e integrar mais pessoas como plateia e participantes dos debates:

*Surgiu assim, o, primeiro o CineClube no inicio a gente não sabia muito bem a estratégia que a gente ia tomar porque era muito difícil as pessoas, as pessoas não vinham ao CTCD, havia um bloqueio.*

*Não sei se era a gestão anterior que era um pouco fechada, e depois que Selma (gestora), tava querendo trazer as pessoas mas havia uma certa resistência, mas a gente queria trazer essas pessoas, e a gente: "vamos buscar uma forma de divulgar ae"*

*Surgiu a bike de som, só que ninguém tinha pra fazer, ne*

*[00:20:18] Como era essa bike de som?*

*Era um cara que tem um sistema de som numa bike daquelas que carrega coisas na frente e atrás, ele coloca o sistema de som ali, você paga a ele pra rodar tantas horas, e da um pendrive com a propaganda e ele roda durante tantas horas.*

*Isso, ai eu cheguei a propor posso fazer esse audio ai pra divulgar. Então ai me passa um computador, que eu tenho em mente aqui um software que eu posso gravar.*

*Ai gravava com Audacity<sup>8</sup> ne, coisa linda, Audacity, super arcaico, mas era nele e funcionava. As pessoas começaram no bairro Cineclube, ah, cineclube, cinema de graça, e era eu mesmo com minha voz linda aqui. Então é coisa super estranha, mas, funcionou.*

*E a gente evitava pagar outra pessoa pra gravar e outra pessoa pra divulgar, então, a gente tentava compilar o máximo de grana porque não tinha grana no CineClube, suficiente, então era uma coisa bem no sangue, e ia se virando assim, nesse jeito.*

*Eu gravava os audios...*

*[00:21:36] Então na parte da comunicação, a estratégia era a bicicleta?*

*A estratégia passou a ser a bicicleta porque só folheto e panfleto não era suficiente, só o boca a boca assim não era o tão suficiente.*

*A gente queria um volume maior, assim, a gente muitas vezes a gente tinha filmes incríveis passando e não tinha publico. Ai chegou um tempo, que a gente conseguiu lotar, fazer aquela sala de reuniões, aquela sala multiuso, chegou a sessão lotar, ter que fazer, duas sessões num filme que a gente ia apresentar.*

*Chegamos a isso. Foi super surreal, isso.*

*A gente viu quão difícil foi, entendeu.*

*Levou 2 anos e foi massa ver no inicio como as pessoas não entendiam que: "ah, vou num lugar pra assistir filme e depois falar sobre o filme, como assim???"*

*O que eh isso, não entendia, não rolava no inicio. Ate que a gente conseguiu fazer lá pra metade do projeto já tava bem na mente das pessoas, assim, de, vamos pra lá, vamos assistir filmes, e depois tem um debate.*

*[00:22:58] E ai tu ajudavas a clarear pras pessoas o que era o projeto?*

*Primeiro, tive que internalizar o que era, era meio difícil pra mim no inicio entender aquilo que também ate então eu não tinha participado de um Cineclube.*

*Eu tava em casa ate que Selma me ligou: vem aqui pra gente participar de uma reunião, e ai eu me encontrei la com Marlova (criadora do projeto) e ela e me explicaram como ia ser e eu disse: ta não entendi não mas vamos lá tentar.*

---

<sup>8</sup> Software de gravação e manipulação de audio

*E ai aos poucos eu fui entendendo bem o que ate que, trazer pessoas também, a gente teve que ir, sair do CTCD, botar o projetor embaixo do braço, levar uma tela, e ir direto na favela.*

*Teve que ir lá na favela, montar toda estrutura, fazer sessões fora, para que pessoas de lá da favela também viessem pro CTCD.*

*Que aquilo, aquele espaço (pras pessoas) era um elefante branco, pra eles, pra eles aquilo era muito distante deles. A gente teve que buscar essa estratégia também pra mostrar aquilo também é deles, é dinheiro deles, e estamos lá pra que eles possam usar.*

*Essas foram ambas estratégias que a gente traçou pra trazer as pessoas e deu certo.*

*E deu muito certo.*

Percebe-se que na fala do entrevistado fica clara sua participação no projeto como alguém integrado em busca de soluções e que movimenta infraestruturantes para atingir as metas de realização. Compreende, também, como as estratégias podem ser absorvidas e transferidas, e como aos poucos, na medida em que novos desafios surgem, a disposição para buscar novas soluções mantém-se como algo motivador, colaborando entre a equipe, e quebrando as barreiras da comunidade para participar do projeto, transformando seu interesse pelo espaço e oferecendo nova significação a partir da sua participação. Em seu relato e em respostas à entrevista, o ator descreve como as condições relacionadas a sua participação no projeto, e ao fato de estar presente no CTCD diariamente, como um lugar de acolhimento e guarida, em função das baixas condições materiais que existem na favela, e pela falta de perspectiva de desenvolvimento educacional após a formação básica. Para ele, a composição daquele espaço se tornou uma “*ponte pra sair daquele mundo que eu não concordava, tráfico, gente vivendo meio sem sentido*”, ou seja, houve uma absorção das possibilidades de transformação social por estar ali. Em princípio, ele não sabia o que faria, e os cursos de formação técnica em informática trouxeram muitos benefícios, como ele descreve:

*“é, a tecnologia transformou minha vida, transformou, porque tudo foi basicamente por meio da tecnologia, né, que as coisas foram acontecendo na minha, assim.*

*Hoje eu trabalho aqui no Porto Digital<sup>9</sup> e foi tudo através da tecnologia. Aprendi o pouco de inglês que eu sei através da tecnologia, o espanhol também, foi tudo levado basicamente por meio da tecnologia”*

Então pode-se perceber a construção de significados a partir da perspectiva de estar num espaço onde era possível aprender ofícios e com isso estar presente em práticas para aplicar suas habilidades. Eles comenta que graças a sua insistência de participar dos cursos, para estar presente naquele ambiente, ele adquiriu os conhecimentos em informática, línguas, design, produção musical, em monitoria de aulas e projetos, em estratégias para organizações de projetos (“*eu nunca tinha participado de uma reunião, não tinha nem ideia do que se tratava, fiquei nervoso quando Selma me chamou, achei que eu tinha feito alguma coisa errada!*”), que foram criando um acúmulo de experiências e condições de transpor suas dificuldades pela falta de recursos materiais da sua família.

Ou seja, percebe-se a ação destas condições, como infraestruturantes que oferecem alguns significados como segurança, melhoria de condições sociais e financeiras, transposição das péssimas condições sociais vividas em uma favela, entre outras descritas por ele em suas respostas.

O segundo projeto analisado e descrito no workshop foi o podcast Peixe Sonoro Ao Vivo. Como boa parte dos integrantes da comunidade e da organização colaborativa presentes haviam participado de alguma maneira do projeto, sua representação através do toolkit foi mais extensa e mais claramente descrita.

No site do CTCD tem a seguinte apresentação do Estúdio Peixe Sonoro, onde foi realizado o projeto:

Inaugurado em 2011, o Estúdio Peixe Sonoro funciona no Centro Tecnológico de Cultura Digital (CTCD/ITEP), situado no Nascedouro de Peixinhos – Recife. O CTCD faz parte da rede de centros tecnológicos que tem como objetivo fortalecer a indústria criativa da Região Metropolitana do Recife e seu entorno, através da capacitação profissional, do estímulo ao empreendedorismo e à inovação.

As ações do CTCD incluem a qualificação profissional de jovens e adultos, a ampliação do acesso à tecnologia, a viabilização de projetos e iniciativas culturais. Na área de Produção Fonográfica, a equipe do Estúdio já participou diretamente na realização de cursos e *workshops*, gravação e edição de *podcasts*, vinhetas, músicas, *spots*

---

<sup>9</sup> Empresa de pesquisa e desenvolvimento, e de fomento à inovação tecnológica, publico-privada, associada ao Governo de Pernambuco.



e programas radiofônicos, participação em eventos etc.

As salas de gravação e técnica são amplas, possuem boa acústica e são bem equipadas com microfones, pedestais, amplificadores, bateria, *mixer*, mesa para 16 canais, compressores etc. Além disso, o estúdio conta com ambiente climatizado e técnicos à disposição para colaborar em todas as etapas de produção. A estrutura foi montada com recursos do Ministério da Ciência e Tecnologia (MCTI) e da Secretaria de Ciência e Tecnologia de Pernambuco (SECTEC).

A descrição do estúdio apresenta praticamente todas as infraestruturantes para os projetos. Fala de inovação, ou seja, das propriedades de buscar novos caminhos a partir daquela combinação. Também demonstra a disposição em colaboração, com um ambiente capaz de receber as pessoas em condições de clima controlado, ou seja, em uma favela é bastante raro encontrar estúdios com ar condicionado, além da disponibilidade de técnicos e funcionários que estariam ali para ajudar as pessoas da comunidade na produção de seus projetos de gravação. Então há estratégia na composição de infraestruturas com relações abertas capazes de oferecer receptividade para projetos e fomentar a inovação social.

O projeto Podcast era constituído de uma gravação ao vivo, realizada no estúdio, onde artistas, bandas e músicos participariam integrados à equipe técnica do CTCD na gravação simultânea de áudio e vídeo, com o objetivo de se tornar um registro tangível da produção musical dos artistas, distribuído nas redes sociais e no site do CTCD. Para a comunidade, o objetivo era viabilizar um produto cultural que até então não possuíam, porque o custo destas produções era muito alto na época. A gestão do CTCD ofertou o projeto em um edital, a ser desenvolvido em conjunto com a comunidade, que deveria, além de participar nas gravações, criar contrapartidas sociais para os demais atores da comunidade que não teriam acesso ao estúdio, como oficinas e apresentações musicais gratuitas, explicando o projeto. Chegou-se à definição que seria necessário desenvolver um curso de capacitação dos artistas para que pudessem compreender o processo que seria desenvolvido, como criar aptidão e habilidades para o uso do estúdio, e como criar subsequentes projetos estendendo a ação inicial proposta pelo CTCD. Ou seja, foi um projeto com iniciativa da gestão que foi absorvido e reprojetoado pela comunidade, em processos de reuniões e definições organizacionais colaborativas, propiciadas pela infraestrutura do prédio do CTCD.

Fotografia 19 – O espaço e o que ele representa para os atores. Fonte: autor



Durante a aplicação do toolkit para o desenho do projeto, no workshop, a descrição feita pelos atores demonstrou empolgação com o projeto, pois sua realização foi considerada uma *“vitória de muito tempo. A gente tentava e trabalhava durante anos pra chegar aqui, pra gravar alguma coisa, pra fazer o que a gente imaginou anos atrás quando isso era só ruínas, e tinha um povo lá em cima (apontando para o teto da sala) vendendo drogas. A gente aqui sabia que se isso virasse um estúdio, todos iam sair ganhando, porque ninguém tinha disco, ninguém tinha grana pra bancar a produção ou pra sair vendendo, por isso a gente encheu tanto o saco pra que pudesse ser assim e virar isso aqui (onde o workshop acontecia).”*.

Para os atores, esse processo foi fruto de uma longa colaboração entre sua associação, os governos e os programas que estavam sendo implementados. Esta combinação de iniciativas trouxe esperança e motivação para aqueles atores, como descrito:

*“o processo em si, a construção, esse espaço aqui do estúdio, e todas as atividades que existiram, inclusive depois que o ITEP assumiu isso aqui, sempre foi uma coisa muito colaborativa, muito ancorada pelas coisas que a gente criou no passado, la dentro desse processo ai, e mesmo antes. Todo o projeto do estúdio, como ele poderia ser, e o que iria funcionar aqui nesse lugar, a gente teve um processo de capacitação que durou 2 anos.*

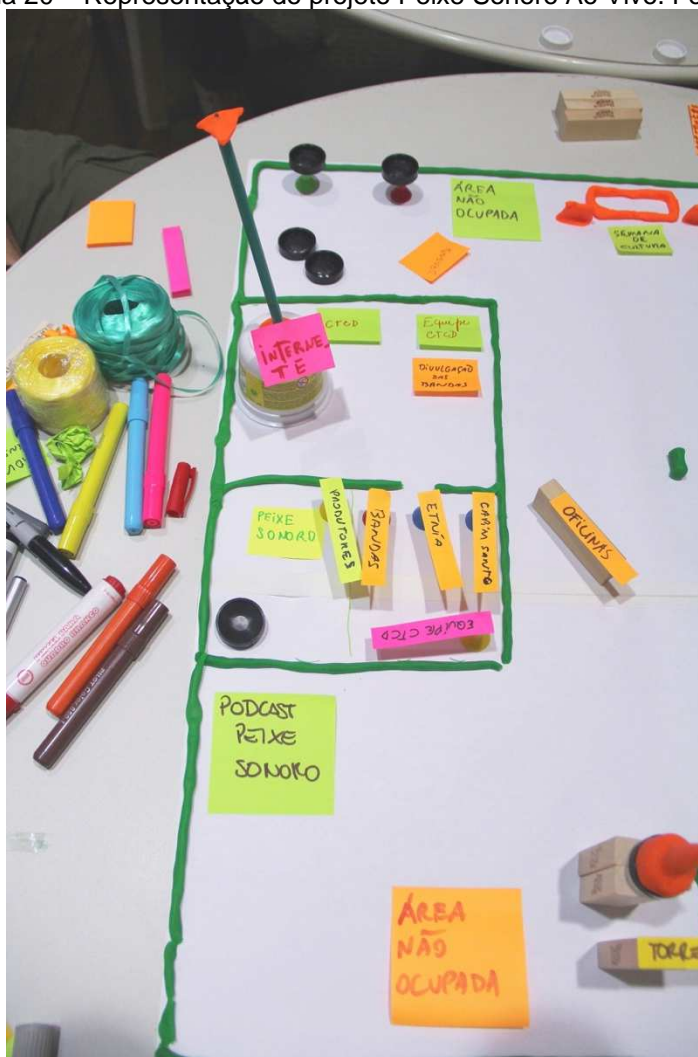
*E a gente teve também aqui o auxílio, por exemplo, de algumas pessoas que vieram, parceiros que vieram de outros países, por exemplo, teve uma galera que veio da Espanha, de vários centros culturais da Espanha, entendeu? Gestores de centros culturais da Espanha, do Ateneu de Cultura e Arte e Barcelona ... foram 3 centros culturais da Espanha.*

*E ai dentro desses centros culturais, dessa galera dos centros culturais que vieram, tinha um dos centros culturais, que era integrantes de uma banda muito conceituada na Espanha chamada Ojos Debujos, entendeu? E eles vieram pra cá, nesse processo, fizeram oficina com a gente, aqui, e ajudaram nessa associação.*

*A partir disso, nesse meio tempo, a gente tinha as obras de revitalização sendo tocada aqui nesse espaço, a construção do CTCD, a construção da Refinaria, e a revitalização do espaço de assistência social”.*

Nota-se como a combinação entre o que estava sendo desenhado pelo toolkit e a descrição dos atores estava relacionada com a viabilização da infraestrutura e a combinação de todos estes infraestruturantes para chegar no projeto, assim como apresentado no mapa de atores (Fotografia 17). O principal artifício para conseguir a realização era um percurso de longo tempo, onde a viabilização da definição do espaço, e seus recursos, definiria como poderia se chegar nas referências trazidas pelos governos e pelo processo de formação organizado pelas entidades internacionais que faziam a capacitação dos atores da comunidade. Para eles, a constituição do espaço e dos programas trouxe a viabilização de um sonho projetado há muito tempo na comunidade, desde a época em que o movimento *manguebeat* havia construído o significado de transformação a partir da música.

Fotografia 20 – Representação do projeto Peixe Sonoro Ao Vivo. Fonte: autor



Como eles descreveram, alguns dos participantes dos projetos haviam tido “oportunidades de viajar pelo país com os artistas, um deles até mesmo pra Nova Iorque para um show, e lá conheceu um cara de um estúdio que convidou pra ir gravar no outro dia, porque tocava alfaia<sup>10</sup> e ninguém tinha visto aquele tambor lá na gringa. No fim o Canhoto (nome do músico) aprendeu muita coisa, como fazer tudo sozinho, hoje ta morando na Espanha, casou, tá lá tocando e gravando com uma galera”. Esta combinação que foi descrita de uma forma mais extensa com o toolkit provou um sentido mais amplo da relações de atores de diferentes níveis e os infraestruturantes. Nota-se que em suas descrições recursos como internet foram fundamentais para todo processo, pois uma parcela bastante grande da comunidade até então não tinha acesso a rede mundial de computadores (Fotografia 20). Para eles, poder usar, e “estar” na internet era a possibilidade de estar no mundo, de

<sup>10</sup> Instrumento musical, em forma de tambor feito em madeira, típico do Nordeste brasileiro, um dos elementos musicais do maracatu.

transpor as barreiras físicas do bairro, da pobreza, e ofertar novos caminhos para a vida.

Outro indício interessante que surgiu da descrição pelo toolkit foi o acesso e distribuição dos seus produtos culturais. A comunidade desenvolveu, durante a proliferação das tevês pagas, via cabo, um sistema por eles descrito de *gatonet*, ligações ilegais que distribuíam o sinal das tevês para receptores piratas. Dessa rede, eles conseguiam utilizar antenas, ajustando suas frequências, que também transmitiam sinais *bluetooth*, sistema de transmissão recém surgido naquela época, onde era possível a troca de arquivos digitais sem estar conectado à internet. Assim, desenvolveram um sistema de troca de arquivos de música via *bluetooth* gratuito, conseguindo enviar, com consentimento do CTCD e da gestão, os arquivos produzidos no Estúdio e nos projetos ali desenvolvidos. Esta iniciativa gerou a ideia da criação de um selo do CTCD, para lançar os produtos desenvolvidos no Estúdio, distribuídos na rede de celulares e computadores conectados via *bluetooth*, mesmo usando um sistema ilegal aos olhos da gestão pública.

Para os atores presentes, mesmo com alguns senãos das gestoras, o grupo foi a organização social emergente que possibilitou a transformação daquele espaço previamente degradado em algo com sentido, com função e com resultados palpáveis de transformação social, onde as relações e os infraestruturantes surgem como indícios de efeitos concretos:

*“A gente criou o CTCD, e no inicio ele tinha essa finalidade, de ser um espaço onde a gente pudesse nos (sic) capacitarmos e desaguar nossos produtos. Peixinhos é considerado um celeiro cultural. Um celeiro a gente compreende que é um lugar onde que a gente armazena, armazena e armazena, e a gente sempre pensou nessa coisa de escoar o produto, ne”.*

---

*“o resultado da relação da gente com o espaço é exatamente isso que a gente ta fazendo com você aqui hoje. É o seguinte: essa proximidade que a partir desse momento que foi se estreitando. Apesar de diversas dificuldades, estruturais, financeiras, a gente chegou a esse momento aqui devido a oferta de parceria, oferta de reconhecimento, a oferta de diversas coisas que, sabe assim, de amizade, e isso te trouxe pra cá hoje. Foi isso que trouxe tudo isso que a gente ta fazendo”.*

*“não, foi divulgação mesmo, teste, e mostrar pra comunidade, os meninos começar a usar o equipamento ali, poder fazer essa captação, isso foi muito importante, foi mais um meio de oficina pra gente ao mesmo tempo que criava divulgação”*

---

*“o resultado do processo do podcast levou a gente a fazer aquele curso (de introdução a produção fonográfica) que foi ofertado pelo CTCD, e esse processo, no meu caso, desaguou ate eu me formar (na AESO<sup>11</sup>) produtor fonográfico. No restante dos caras, eles vão falar sua experiência.*

*Mas minha experiência mudou meu olhar profissional, sobre meu trabalho, o que eu precisava fazer pra ele ser melhor, pra ele ter melhor qualidade, pensando profissionalmente quanto produto, quanto equipamento, essas coisas.”*

A ultima etapa do workshop foi bastante rápida, após as longas descrições estimuladas pelo uso do toolkit. A proposta do pesquisador foi de prototipar uma música, um produto cultural resultante daquele processo, compreendendo os papéis dos atores, a sua relação com o espaço, nesse caso o Estúdio Peixe Sonoro, a compreensão de quais recursos deveriam estar presentes e ter sentido para que a musica não fosse um produto isolado, mas também fosse parte de um projeto mais amplo, imaginando a sua relação com mercado, com outras áreas criativas e com sentido para a comunidade.

Inicialmente, após apresentação do briefing e contexto, os atores deveriam mapear suas habilidades e limitações, a fim de demonstrar para o grupo como poderiam atuar em conjunto no projeto de gravação. A ideia proposta era construir um processo colaborativo onde que os produtores olhassem para todo o contexto e dessem suas impressões sobre suas capacidades em relação aos outros atores. Também foi considerada suas relações com os infraestruturantes, para contabilizar quais recursos técnicos, organizacionais e estruturais teriam papel atuante no projeto (Fotografias 21 e 22).

---

<sup>11</sup> AESO – Barros Melo: faculdade onde é realizado o curso tecnológico de Produção Fonográfica, em Olinda.

Fotografia 21 – Mapas de habilidades e dificuldades. Fonte: autor



O protótipo desenvolvido pelo grupo contabilizou muitos elementos e recursos. Na Fotografia 22, pode-se identificar os recursos de produção do produto em si, como instrumentos musicais e equipamentos de gravação; um mapa de atores e suas funções no projeto, como músicos, técnicos, produtores musicais. Estes elementos estão centralizados no cenário, e foram descritos em sua justificativa demonstrando sua posição e importância para o projeto. Também é percebido a dimensão espacial representando o Estúdio, alguns recursos como a mobília, equipamentos, o prédio do CTCD como um todo, e recursos infraestruturais como transporte, conexão para transmissão ao vivo, sistema de câmeras para captar as imagens, a copa do prédio, a rede wifi para transmissão online em *streaming*; entre as relações externas, porém próximas do grupos central, um ator responsável pelo *feed* de notícias gerada pelo projeto, um profissional de mídias sociais, designer, um técnico de *foley*, para a captação de áudio para o vídeo a ser transmitido via streaming, fotografo e parceiros, que não fica claro na sua descrição; também consideram a segurança do prédio, e a polícia, provavelmente porque as questões de segurança se tornam fundamentais por estarem em uma favela. Ou seja, mesmo sem ter sido determinado, ou direcionado pelo pesquisador, o grupo conseguiu desenvolver uma relação ampla sobre quais infraestruturantes deveriam ser acessadas e organizadas para o desenvolvimento do projeto, e pode-se ver em



uma imagem como seria a estrutura organizacional, e em certa maneira, a estratégica para esta realização.

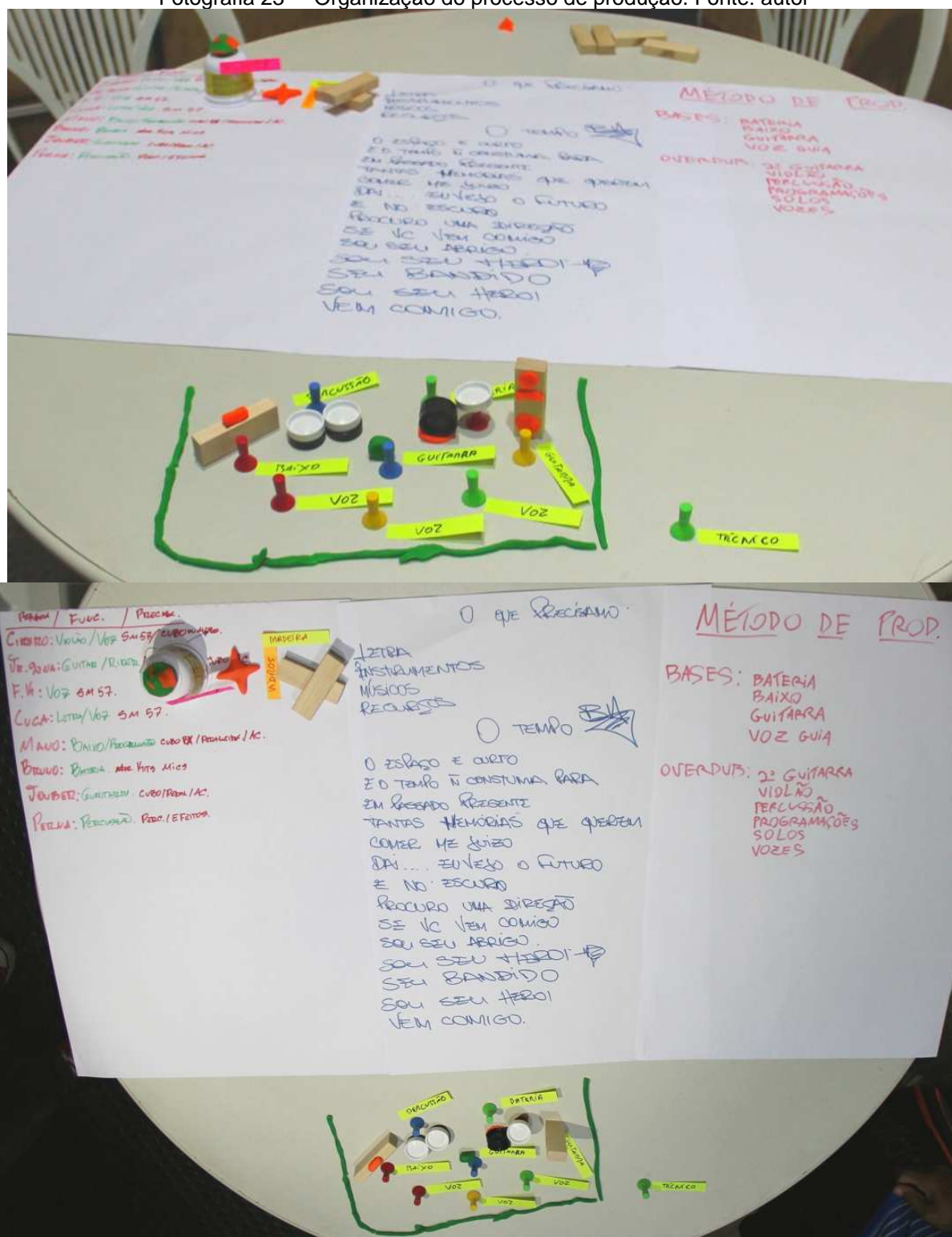
Fotografia 22 – Protótipo da música O Tempo. Fonte: autor



Como etapa final da fase projetual do workshop, foi desenhado com o uso do toolkit como seria a estratégia de desenvolvimento do projeto. Utilizando os recursos surgidos no protótipo e considerando as habilidades dos atores, estes se dividiram em funções para a execução do projeto, organizando-se como um coletivo onde sua criatividade foi estimulada com a apresentação das habilidades de cada um, como visto na Fotografia 21. Assim chegou a visualização do que seria o produto em fase de desenvolvimento, com a letra da música, os atores, os recursos necessários e o processo de produção musical, descrito como método (Fotografia 23).



Fotografia 23 – Organização do processo de produção. Fonte: autor



Ao fim do workshop foi combinada a tentativa de produzir a música como resultado do processo, porém os atores acabaram se dispersando em função de ser fim de ano, e o próprio CTCD estar em fase de transição jurídica como instituição pública, dificultando a realização do projeto.

Por fim, a título de completar informações que tiveram pontos a ser resolvidos no workshop projetual, foram realizadas as entrevistas semiestruturadas. Foram escolhidos dois integrantes da comunidade que estudaram e desenvolveram projetos no CTCD, e a gestora responsável pela instituição.

Ambos atores da comunidade foram indagados sobre sua relação com o CTCD, sua visão em relação aos espaços e infraestruturas, e como esta relação ajudou em transformar suas vidas, em qualquer nível de habilitação que percebessem.

O primeiro ator, o mesmo citado anteriormente, diz sobre como a sua relação em estar presente no CTCD, com as propriedades de encontrar as pessoas e ampliar sua visão de mundo foram indutoras de novas perspectivas:

---

*“eu acho que minha visão, sendo sincero, a minha visão naquele tempo, era como eu via as pessoas. Muitas vezes eu via as pessoas em outro patamar, entendeu.*

*Do tipo de conhecimento, educacional, ou financeiro. ‘Eles estão em outro patamar diferente, em que, eu sei que essas pessoas podem agregar algo pra mim’.*

*Então, acho que esse foi o fator que mais me impulsionou, assim, algumas pessoas chave nesse processo, acabaram me pressionando, de uma boa forma...*

*Tipo: ‘te deram desafios, toma ai’, vê o que tu faz com isso. Eh uma coisa que rola muito aqui no Porto (Digital), aqui são desafios sempre. O crescimento de experiência é incrível, entendeu. Porque cada desafio que te dão: ‘cara, como vou resolver isso?’*

---

*“Era um lugar onde, querendo ou não, por mais que não tivesse a melhor infraestrutura do mundo, as pessoas iam prali, ne.*

*Os músicos buscavam aquele espaço pra se reunir, pra tocar, a comunidade vez ou outra estava la pra participar dos projetos que estavam ali, os cursos.*

*E por fim, tudo levava prali. Então acho que foi isso..*

*Ah, uma coisa importante, acho que eh isso:*

*Como eu via que não tinha... as pessoas tinham um certo de receio de entrar, a comunidade mesmo.*

*Eu queria que tivesse um cara que morasse ali, que fosse da favela, na frente do Nascedouro, e também tivesse a oportunidade que foi dada, que ele tivesse se proposto a estar ali também, ter tido as experiências que eu tive ali.*

*É, eu vi que não foi assim, 'eu preciso ter um representante disso aqui. Não tem ninguém de Peixinhos aqui, não pode'.*

*Então, eu tenho que ser um representante da comunidade no CineClube. Eu tenho que ser um representante da comunidade no curso técnico me formando aqui.*

*Eu tenho que ser um representante da comunidade no curso de informática que eu fiz, e sendo monitor.*

*Então era essa sensação, eu queria ser um representante daquelas pessoas que não estavam ali. O geral, o fundo seria isso, eu acho.”*

---

*“Hoje é basicamente isso mesmo, eu consigo comparar o que é bom e o que é melhor. Isso não quer dizer que o que a gente teve lá, a gente não deu valor. A gente deu super valor, porque só assim a gente entenderia você consegue realmente dar o valor daquilo, daquele recurso que a gente tinha”.*

Suas respostas descrevem mais precisamente como as relações são aprofundadas. Em relação à sua visão de mundo, quais possibilidades de mudança de perspectiva social, ou seja, compreendendo como poderia transpor sua condição social a partir de capacidades que adquiriria por participar dos projetos, da sua presença no espaço, e sua atuação na Casa. Percebe-se a interferência da sua relação actancial com todo o sistema da Casa e a comunidade no entorno. O entrevistado tornou-se, como ele descrever, referencia para outros atores da comunidade por sua transformação social, ao desenvolver habilidades em línguas, tecnologia, musica, por estar trabalhando em uma empresa de grande reconhecimento na economia criativa do Estado, e por ter conseguido sair da favela e estar ajudando a sua família. Nota-se no discurso dele a transformação a partir da compreensão de valores sobre a configuração do CTCD como espaço físico e sua significação como actante nas relações de capacitação e trocas com outros atores. Pode-se dizer que esta instância produz as relações entre o que infrastructuring defende (Bjorgvinsson et. al, 2012, Hillgren et. al, 2010), em conjunto com as relações associativas pregadas por Latour (1994, apud Santaella; Cardoso; 2015),

as habilitações descritas por Manzini (2015) em diversos níveis, e os espaços habilitantes de Peschl e Fundneider (2014).

O segundo entrevistado da comunidade fala sobre como os resultados provocados pelo surgimento do CTCD, pelos projetos desenvolvidos e seus produtos culturais, como as relações com a comunidade produziram transformações sociais, e de algumas barreiras que surgem pela falta de continuidade do processo de infraestruturação:

*“conseguiu sim, eu posso dizer que por exemplo  
eh, a gente teve... melhorou a qualidade de vida de 70% dos artistas aqui do bairro*

*sabe, os artistas que tinha antigamente que...*

*a gente tinha por exemplo artistas que não faziam shows, né, pagos, nunca tinham  
ganho um cachê na vida, e que a partir dai começaram a ganhar cache, definiram  
um valor*

*acho que a partir dai os caras conseguiram gravar um disco, fazer copias, distribuir  
suas copias, então isso assim foi um ganho*

*eu considero isso como um ganho*

*se a gente um pouco mais ainda é porque eu acho que ainda faltam algumas coisas,  
falta o aporte... existia dentro do projeto do CTCD, existia no inicio, uma incubadora,  
a gente tinha essa coisa da incubação de uma produtora pra poder desenvolver os  
projetos*

*essa incubadora infelizmente não funcionou, não funciona, e eu acho que o grande  
problema ta ai, porque você tem os produtos acumulando, ne...*

*o que acontece eh que tudo isso foi mostrando pra gente que o caminho era um  
caminho correto, era o caminho certo, eu acho (...) que pra gente levar pra outras  
comunidades, de Pernambuco e ate mesmo pra outro lugares, que a gente foi  
passando nossa experiência pra vários lugares do pais, vários lugares onde a gente  
chegava, porque não sé tinha Fequinho como artista, a Etnia como banda, mas tinha  
também os caras da Nacao Zumbi que ja tinham rodado o mundo*

*a gente começou a ver, sabe assim, que daqui a pouco artistas começaram a andar,  
a falar e mostrar, e isso foi muito importante, isso eh muito importante como um  
empoderamento social de uma comunidade*

*quando você se reúne até hoje sabe assim, a gente tá tendo essa defasagem nacional, aqui também, tá sendo muito difícil, mas a comunidade acredita em tudo que o movimento cultural faz, quando a gente tá envolvido a comunidade abraça de uma forma que é impressionante”*

O que as respostas do entrevistado remetem são as condições agonísticas dos espaços descritos por Ehn e Hillgren (2012). Nesses espaços, relações são na maioria das vezes discordantes, mas encontram um foco comum quando existem metas mais longevas e com possibilidades reais a serem alcançadas. Há, então, decisões que por vezes não estão em comum acordo, que dificultam transformações, mas sabe-se em conjunto que tanto atores quanto infraestruturas possibilitam a manutenção de projetos de longo prazo. Como descrito pelo entrevistado, existe ao mesmo tempo um reconhecimento positivo do que os infraestruturantes proporcionam, porém relações ator-ator desfavoráveis não são suficientemente fortes para desconstruir o que as infraestruturas, implementadas e promulgadas, fornecem para os projetos que estão sendo desenvolvidos.

A gestora, por fim, respondeu algumas questões relacionadas com a estrutura organizacional do Centro, e como o resultado dos projetos que foram realizados. Ela comentou que os projetos tiveram em grande parte a participação da equipe do Centro, muitos deles criados e idealizados por eles, estimulando a realização em conjunto com as organizações e membros da comunidade. Porém, em muitos deles, havia grande dificuldade em compreender o porquê de estar presente e desenvolver estes projetos, quais seriam as vantagens para a comunidade em participar e dedicar tempo aos processos. Ela comenta que as questões de confiança, inicialmente relacionadas com “o que eu vou ganhar se estiver aí?”, para depois compreender quais intenções dos gestores, levaram bastante tempo para serem resolvidas, da mesma forma como os outros atores citam em suas respostas.

Como resultados dos projetos, a gestora concorda que muitos projetos conseguiram transpor as barreiras de localização e as dificuldades sociais da favela, porque o Centro adquiriu respeito por apresentar apropriação do efeito cultural dos movimentos, em conjunto com a organização de gestão e iniciativas públicas, conduzindo a possibilidades de levar produtos desenvolvidos no CTCD para outros estados e países, através de feiras de economia criativa.

## 5 DISCUSSAO DOS RESULTADOS

Em primeira instância, como análise dos resultados, deve-se retomar as questões desta pesquisa.

Como fala-se de infraestruturantes, esta primeira parte deve resgatar os conceitos formulados em triangulação com os dados apresentados no capítulo anterior. Esta proposição visa, em seguida, identificar alguns indícios de habilitações, e seus contrapontos, denominados como barreiras. Entende-se que estas habilitações são frutos das mesmas questões infringidas pelas barreiras, e dessa forma, há uma correlação entre como habilitações podem surgir a partir da ação de transposição das barreiras, algo que vemos em Law e Mol (1995) sobre *monoalismo*, ou a contraposição do dualismo e a ambivalência de sujeito/objeto, causa e efeito. Pode-se dizer que a questão habilitação/barreira está mais próxima de ação/reação, e esta percepção surge nos indícios dos dados. Por isso a segunda parte desta discussão está focada neste ponto, fluxos entre habilitações e barreiras.

Por fim, como resultado não esperado com tanta propriedade nesta pesquisa, fala-se dos efeitos gerados pela composição do método para o workshop, e o toolkit. O método composto, dentro das condições propostas, surpreende por sua eficácia na indução e abdução de efeitos e construções de achados. Atenta-se ao fato de ter sido construído a partir de outros métodos, não destinados a processos de produção cultural. O toolkit foi construído com base em procedimentos visualizados somente em teoria, e empiricamente confirma como as relações de construção de significados se tornam tangíveis através das metodologias de design. A combinação dos métodos de design estratégico, codesign e infrastructuring, aplicados ao workshop, e dando poder de descobrimento ao toolkit, revela um potencial recurso a ser desenvolvido em pesquisas futuras.

### 5.1 INFRAESTRUTURANTES E HABILITAÇÃO

Retomando os conceitos condensados nesta nomenclatura, no capítulo 2, relembra-se as propriedades dos infraestruturantes de serem concebidos, acionáveis, implantados e promulgados em acordo mútuo de compreensão, mesmo que atores estejam em níveis culturais distintos (Karasti e Baker, 2008; Pipek e Wulf, 2009; Twidale e Floyd, 2008; Björgvinsson et al. 2010). Indica-se, também, suas

propriedades actanciais como mediadores técnicos entre atores humanos e não humanos (Latour, 1994, apud Santaella; Cardoso, 2015).

Em Latour (ibid.), retoma-se a questão sobre a visão associativa. Para o autor as associações são a real conceitualização de social, que não é uma condição prévia, mas sim resultado das associações. Esta propriedade de ação, aqui, significa a combinação de actantes que são de diversas ordens, como enunciado no capítulo 2. Para esta pesquisa, são identificados nas relações ecossistêmicas criativas, e através dos conceitos de inovação social.

Assim como Franzato et al. (2015) apresentam, é possível identificar as duas Casas, A e B, como ecossistemas criativos, porém híbridos, como Ouden (2012) atenta. A Casa A, TransLAB, já autodenomina-se ecossistema, e em sua descrição assume a relação dos seus dispositivos em prol da transposição cultural por fluxos criativos. Aponta-se estes indícios quando se atenta para a construção de novos projetos, produtos, serviços ou eventos, como o Espaço Orgânico, que tem na sua natureza mais do que um programa pré determinado, como pode-se observar nos dados apresentados, e entende-se a proposição de Latour e Law e Mol (1995) de que os programas só são efetivados em relações atores e objetos em suas mediações. Sua estratégias consideram as ações locais, estruturadas em recursos materiais (vizinhos e produtores, espaço para conversa), e nessa espacialidade se encontram as questões actanciais que projetam um programa como um espaço físico e cognitivo, como descrito por Peshcl e Fundneider (2014). Da mesma forma, são constituídos por dispositivos imateriais, em composição de atores, processos e sistemas, oriundos de empresas, projetos, comunidades, vizinhanças, academia, gestores públicos e demais, que contribuem para a complexidade de um ecossistema que interage com outros ecossistemas, como a associação das Casas Colaborativas. Este fluxo, aparentemente discreto, torna-se palpável assim como Peshcl e Fundneider (ibid.) descrevem na propriedade de *recipiente* dos espaços físicos, cognitivos, organizacionais, emocionais e mesmo epistemológicos. Percebe-se as propriedades materiais e actanciais ao surgirem actantes como o cachorro e sua relação com a vizinhança, o portão da casa que só pode ser usado como portal para entrada de pessoas, a garagem que não recebe carros e é na verdade aberta e propensa a reconfigurações, a grade do portão ser translúcida e a comunidade no entorno, que passa na casa, poder olhar para dentro e observar o que está acontecendo no Espaço Maker, a montagem de uma sala no meio da rua que

representa muito mais efeitos do que sentar e conversar. Da mesma forma, estas redes de atores se tornam compreensíveis como resultados tangíveis das agências imateriais, dos fluxos criativos das organizações entre atores das redes discretas. Estes espaços não físicos, relacionais, associativos, se tornam reflexivos e se concretizam com a estratégia que a materialidade imprime, como defendido por Law e Mol (1995). Percebe-se, então, as propriedades actanciais dos infraestruturantes no arranjo da casa, com suas estruturas técnicas como salas com usos diferentes de uma casa residencial, um pátio que se torna ponto de encontro físico e estimulador de relações e conversações, maleável, interessante pelos projetos que ali acontecem, também com sua horta improvisada em uma antiga caixa d'água usada em obras, além da garagem-oficina propensa a se tornar um fab lab. Também compreende-se o papel actancial dos atores na movimentação em projetos na casa, na sua atuação diária como espaço de trabalho e como lugar onde os projetos surgem e são executados. E também observa-se esta relação da Casa como agência com a comunidade, em condições simétricas de ação e reação (Latour, 1994, apud Santaella; Cardoso, 2015).

Sob o olhar de infrastructuring, nota-se as propriedades de *slow prototyping* (Ehn, 2008 apud Björgvinsson et al, 2010) que a Casa A assume ao se tornar um ecossistema criativo aberto e com fluxos culturais não precisamente determinados. Como vemos no quadro negro dos empreendedores e residentes da Casa, os princípios, de diversas áreas, indicam autogestão e ecossistema. Então a criação de dispositivos tem na prototipação, por tentativa, experiência, erro e acerto, ações e reações que mantêm estes fluxos de forma regular, o que Latour (apud Santaella; Cardoso, 2015) descreve como *simetria*, pois os “actantes remodelam propriedades sociais pelo entrecruzamento de programas de ação.”. Esta simetria entre associações necessita de um tempo extenso, não relativizado em processos de curto prazo que normalmente são vistos em projetos. Por isso o lento, em prototipação, refere-se a abertura e constância, e não a um fim específico. Pode-se dizer que um projeto como a Casa A, em sua visão ecossistêmica, trabalha com as condições inscritas por infrastructuring, de longo prazo, ao serem acionáveis, concebidas colaborativamente, por serem promulgadas coletivamente, estarem sendo implantadas criativamente em um processo extenso de configuração e reconfiguração de um espaço habilitante para pessoas e projetos, não só na forma de cultura transferível, mas também em nível de seus produtos e serviços culturais.



A Casa A transpõe mais efetivamente algumas barreiras, em um sentido mais vasto, e por isso apresenta características provavelmente mais habilitantes que a Casa B porque, assim como indicado por Peshcl e Fundneider (2014), é um ecossistema que abre mão de regimes de controle, determinismos e execução estritos. Sua constituição *peer-to-peer* (Manzini, 2008a) revela facilidades de composição hierárquica de atores. O princípio colaborativo, juntamente com a abertura e a oferta de possibilidades de inovação, torna a Casa A uma composição de um espaço capaz de ser “um ambiente propício no sentido de condições fronteiriças, (...) nos quais a dinâmica de conhecimento possa se desenvolver, crescer e fluir.”, (ibid.). Nestas considerações torna-se claro que “os espaços resultantes serão muito diferentes de acordo com o processo de conhecimento apoiado e cultura organizacional e configuração social” (ibid.).

Já a Casa B apresenta um conjunto de propriedades infraestruturantes diferentes, que não são (e provavelmente não seriam, em uma defesa de Latour) tão abertos e indutores de resultados quanto a Casa A. Esta foi uma apreensão positiva do cruzamento de dados oferecido pelo estudo de casos múltiplos, pois alguns destes indícios só poderiam ser observados na comparação entre casos. A Casa B também pode ser compreendida como um ecossistema criativo, porém sua constituição *top-down*, posterior a iniciativa *bottom-up*, provocou limitações e barreiras em relação ao fluxo interno e com outros ecossistemas. Há, claro, muitas relações plausíveis e sustentáveis, porém nota-se a dificuldade que Latour (1994) comenta sobre obstáculos de estabilização que as organizações de redes de atores e actantes passam, porque precisam concatenar normas, instituições, hábitos e estruturas, ao que ele denomina de *caixas-pretas* (Lemos, 2013, apud Santaella; Cardoso, 2015). Lemos (ibid.) fala que “estrutura, normas, hábitos não podem ser tomados como categorias de explicação *à priori*, como causas, mas são as consequências temporárias de uma rede de distribuição e estabilização de agências”. Estas agências operam em redes atores e objetos de uma forma mais complexa que a Casa A, esta mesmo sendo complexa, se apresenta mais eficaz que a Casa B, como visto no primeiro projeto Oficina de Banquinhos (A1), onde a rápida configuração de infraestruturantes culminou em resultados bastante promissores e na constituição de uma nova casa colaborativa. A provável justificava de complexidade da Casa B vem de desejos construídos pelas necessidades materiais de uma população sem acesso a recursos materiais e tecnológicos. É um domínio

material político, mais que social, porque seria, relatado em suas descrições, impossível para aqueles produtores culturais mesmo em grandes associações de pessoas e de projetos transporem as condições básicas de funcionalismos que Nussbaum e Sen apresentam (apud Manzini, 2015). Estes recursos configurados no espaço de produção cultural imprimem a evocação da “ponte” citada pelo primeiro entrevistado: condições materiais-políticas capazes de tirar as pessoas da comunidade daquela condição social dificilmente transponível.

Ou seja, a agência entre os actantes neste contexto está intimamente relacionada com os sentidos de poder, e habilitação, nesse caso, como empoderamento a autonomia. A habilitação seria impressa pela construção das relações entre comunidade e gestores públicos, e instituições públicas e seus sistemas burocráticos. Estes indícios surgem na dificuldade em relação ao acesso às infraestruturas, como citado pela gestora da Casa B e pelos entrevistados citando as resistências da comunidade, pois estes atores e os produtores culturais precisam transpor os dispositivos dos sistemas burocráticos, como editais, relatórios, prestações de contas, entre outros. A habilitação, nesse caso, está relacionada, em primeiro plano, com uma associação social de Latour provocadora de colaboração, o que nota-se na fala dos entrevistados, quando descrevem a sua insistência em estar presentes nas ações e programas ofertados pelo sistema da gestão pública, e suas tentativas de compreender aqueles processos e sua cultura burocrática. O segundo entrevistado diz que o avanço da sua profissão, produtor fonográfico, é relativizado pelas relações externas ali construídas: os agentes da Espanha que vieram para capacitações e transferência de tecnologias de organização, os profissionais que desenvolveram os programas do CTCD, a universidade privada que oferta cursos mas identifica algo substancial nas relações do agente/produtor musical com o poder público. Desta forma, o espaço recipiente de Peshcl e Fundneider (2014) na Casa B é material/político, ele tem propriedades actanciais em sua matéria formal, mas o mais importante, como transformação social, é o efeito de empoderamento que as inovações sociais e tecnológicas trazem a este contexto.

Mesmo com estas dificuldades associativas descritas em Latour (1994), a Casa B também demonstra resultados positivos além de suas ações e reações. Percebe-se que, pela determinação em dar sentido àquelas estruturas e espaços, tornando-se um espaço de produção cultural possível para além de uma dimensão do desejo de transposição social, os atores organizados de forma colaborativa

conseguiram atingir alguns dos seus objetivos. Há, em seu discurso, sentido em estar presente nos espaços agonísticos (Björgvinsson et al. 2010), para além das dificuldades de relações e de sentido para a comunidade, produtores e gestores. Como citado pelos entrevistados da comunidade e em seus relatos na construção de cenários/maquetes com o toolkit, muitas pessoas da comunidade não compreendem o papel do espaço e de sua oferta de programas. Então se faz necessário a criação de novos dispositivos e projetos para aumentar o ganho dos programas, para além da assistividade social, como descrito pela gestora. Precisa-se de uma bike ou de um sistema bluetooth que propague estas ações, e que estenda a ação (e transposição) do fluxo cultural que os ecossistemas locais podem criar. Ou seja, entende-se que os infraestruturantes, na Casa B, acabam tendo mais efetividade porque, quando acionados, provocam efeitos mais eficientes em prol de transformação social. Esta propriedade provavelmente esteja relacionada com a lacuna de materialidade que a comunidade vive. E talvez, nessa instância, a motivação de apropriação e empoderamento esteja relacionada com o desejo de se aproximar a outras instâncias como o mercado, que pelas suas relações de consumo apresentam mais recursos financeiros para desenvolver suas ideias e projetos, como vemos nas falas: *“a gente com um estúdio aqui, ninguém segura, podemos chegar no mesmo nível da galera que faz sucesso, ter CDs e fotos legais, aparecer no jornal, tevê, tocar na rádio”, e “sabe, quando chegaram os equipamentos, a gente ficou babando, todo mundo tava louco pra tocar, pra gravar, e depois, um dia, veio um cara do estúdio x, e começou a falar mal, dizer que era ruim, tudo coisa velha, que não ia dar certo e tal, ganhamos muita raiva, isso fez a gente trabalhar mais pra chegar junto e mostrar que a gente era melhor que eles”*. Pode-se perceber que a dimensão de transposição social, que parte da questão pela condição material menos favorável, esteja no âmago da representatividade que o espaço e seus infraestruturantes promulgam. E o grau de *agonismo* do espaço seja esse poder de transposição social que ele determina por essa representatividade. Ou seja, suporta-se as burocracias para conseguir encontrar perspectivas de mudanças, mesmo sendo reprodutivas de práticas de mercado, e não trazendo inovações sociais efetivas. A produção cultural é recursiva, repetitiva, porém as condições são reflexivas, e em alguns momentos as infraestruturantes ajudam a produzir inovações culturais (Nesta, 2010). Por isso, como ecossistema criativo, a Casa B demonstra sua propriedade autopoietica, para além das suas fronteiras

espaciais, como o mesmo *recipiente* descrito por Peshcl e Fundneider (2104), ou seja, há no processo de espera, expectativa e de ativação, a capacidade de geração de novos projetos e produtos. A diferença é necessitar maior interpelação de atores para transpor as barreiras iniciais de compreensão, para que a infraestrutura, implantada e promulgada, opere em níveis associativos de Latour e gere novos dispositivos criativos, produtos culturais e transformação social.

Em relação a produção cultural, existe uma distinção entre as duas casas, apreendida nos workshops. A Casa B, por ter em sua natureza de composição a produção cultural em sentido tecnológico, por ser gerida por um instituto de tecnologia de um governo de estado, está ligada aos recursos infraestruturais de forma mais rígida. Para funcionar, os laboratórios foram definidos em seus usos mais precisos, como estúdio de áudio, por exemplo. Um estúdio de áudio no mercado atende à padrões estabelecidos por uma indústria, onde tecnologias imprimem os resultados dos produtos. Percebe-se na descrição do Estúdio Peixe Sonoro, apresentada no capítulo anterior, que a descrição dos equipamentos é importante como prova de sua capacidade de produção de música. Ou seja, há uma rigidez de relações permeadas por estes actantes, no sentido que eles que são os produtores de efeito. A associatividade e a programação de Latour (1994) são bem mais fechadas, nesse contexto. Porém segue-se uma sistematização formal de indústria que está estabelecida à décadas, mesmo com os avanços tecnológicos descritos por Castells (2009) e Florida (2002). Os talentos dependem de recursos materiais mais poderosos porque ainda tem custos elevados, e em geral a comunidade não consegue acessá-los, a não ser ali naquele espaço. Então percebe-se a relação mais densa entre atores e infraestruturantes na Casa B, uma relação de dependência mais decisiva. Na Casa A, a reconfiguração exige bem menos recursos, menor investimento, e menor condicionamento espacial. É possível transformar uma garagem em uma oficina em pouco tempo, e talvez os efeitos sejam mais efetivos que um estúdio de áudio que levou anos para ser construído e equipado para gerar seus efeitos. Ou seja, as infraestruturas estão implantadas, porém dependem de flexibilidades. E a Casa A apresenta bem mais vantagens que a Casa B, se compararmos os custos de materiais especializados em cada Casa: na Casa A uma serra e uma lixadeira transformam uma oficina; na Casa B, precisa de mesa de som, microfones, instrumentos musicais e toda a estrutura física de um estúdio de áudio com condicionamento acústico, condicionamento climático, etc.

Estendendo a resposta ao problema de pesquisa, estes espaços de produção cultural hoje promulgam bem mais que a produção de produtos e serviços, e apresentam indícios relativos à habilitação a partir das suas propriedades actanciais, que podem ser absorvidas se forem compreendidas para além dos seus programas iniciais regulares, como vistos em Latour (1994, apud Santaella; Cardoso, 2015). Estes autores, resumindo a ação descrita por Latour, falam que:

qualquer *habilidade* engendrada por um objeto técnico (uma pipeta de laboratório, por exemplo) deve emergir da zona de transição do conjunto composto por homens e coisas (agenciamento com fim de aprimorar os resultados de um experimento científico). A questão da divisão do trabalho, por exemplo, não pode ser desvinculada da questão sobre a técnica.

(sobre causa e efeito) melhor seria falar que a técnica condiciona, mas não determina a cultura. Isto porque, nos processos sociais, há sempre interação, de modo que falar em causa – no sentido, por exemplo, de que novos fatos sociais são causados pela tecnologia – seria no mínimo ingênuo. Social é justamente o movimento que gera a associação nova (tecnologia/humano), e neste sentido não há determinismo algum nessa interação. O híbrido é, isto sim, condicionado pela técnica e interação humana, tanto no sentido material e real, quanto no sentido simbólico e ideal (Santaella; Cardoso, 2015).

Ou seja, a habilitação é impressa e resolvida na ação e reação, além da sua *programação* inicial antes de chegar ao conjunto de infraestruturantes destes espaços. Os produtos e serviços culturais tem importância por vários aspectos, e é sabido, por programas sociais e por políticas públicas sobre suas propriedades de transformação social, não só no Brasil mas em muitos países (Weil, 2013). As relações de empoderamento social e de autonomia podem ser ativadas pelas infraestruturas, porém só são eficientes se há motivação e empatia com as condições apresentadas pelos relacionamentos entre atores. A condição de um espaço agonístico favorece esta possibilidade, já que, olhando-se de fora, os espaços são bem mais materializáveis que as relações, mesmo que essas impeçam o acesso aos recursos.

Então chega-se a um dos pontos do problema de pesquisa, sobre papel do design estratégico como orientador dos processos de produção cultural.

Como Manzini cita:

Design é uma cultura e uma prática sobre como as coisas devem ser, a fim de atingir as funções desejadas e significados. Ela ocorre dentro de processos de codesign abertos em que todos os atores envolvidos participam de maneiras diferentes (Manzini, 2015b, p.53, traduzido pelo autor).

O principal aspecto que surge como sobreposição é que as relações atores e actantes dependem de ativação, e isso demanda tempo, processos de codesign e uma combinação imprecisa ou heterogênea de habilidades de atores e actantes. Pode-se indicar estas propriedades latentes nos infraestruturantes para produção cultural, porém elas são de acesso difuso, em práticas empíricas e construídas no saber experimental, como observado na Casa B. Os atores descrevem suas tentativas de organização ao longo de quase uma década para viabilizar o diálogo com o poder público. Entre si, e entre estes atores travados por burocracias, havia um espaço organizacional e cognitivo (Peshcl; Fundneider, 2014) desativado, desconectado, sem empatia e sem colaboração. Percebe-se que desde o princípio da ação o desejo era o mesmo, porém a motivação era barrada pela indisposição de adquirir a cultura que vinha de cima para baixo. Na Casa B, e também na Casa A, houveram transferências de metodologias desenvolvidas em outros países, como descrito pelos atores no workshop, da Casa B, e nos documentos coletados na Casa A. Ou seja, ambos tiveram influências externas que consolidaram metodologias que repercutiram em soluções locais, a partir de plataformas habilitantes construídas em seus locais, nesse caso ambos na Espanha, e para a Casa A, também em iniciativa semelhante no Chile. Então compreende-se que a agência externa, em ambos casos, foi determinante ao estímulo local para encontrar suas formas de transposição de problemas locais. Neste sentido, e associado ao papel do pesquisador como expert em design, como um agente externo levando uma metodologia de pesquisa exploratória e projetual, nota-se que esses espaços para se tornarem agonísticos, de fato, precisam de agência, que pode ser estimulada por pesquisas, designers estratégicos, toolkits, workshops, e assim conferem um grau maior de ativação aos atores e actantes. Entende-se também o grau de eficiência que os processos de ver e fazer (Zurlo, 2010) podem imprimir nos resultados dos projetos. Na discussão sobre o método será falado mais sobre isto. Então, como direção dos processos de produção cultural pelo design, é preciso aprofundar as configurações prévias e de longa data, como descritas pelo infrastructuring, em processos mais regulares de codesign, e desconstruindo a rigidez dos espaços

agonísticos por meio de colaboração, empatia e criatividade. Por fim, indica-se que essas condições possam vir a ser aprofundadas em pesquisas sobre as propriedades *meta* que o design estratégico apresenta (De Mul, 2011, Giaccardi, 2005; Franzato, 2014; Bentz; Franzato; 2016).

## 5.2 HABILITAÇÕES E BARREIRAS

Como uma compilação de habilitações identificadas no processo desta pesquisa, mesmo não sendo um dos seus objetivos, aqui lista-se duplas de barreiras e habilitações, inspiradas no artigo *The Barriers and Enablers of Codesign for Services*, de Antti Pirinen (2016). Neste artigo a autora apresenta uma série de vinte pares de barreiras e habilitações, em serviços de codesign, que abrangem diversos níveis durante a aplicação das metodologias.

Não são os mesmos tipos de habilitações que esta pesquisa propôs, pois o objetivo seria descrever *como*, e não *quais*, porém pode-se identificar que este método de comparação entre obstáculos e suas transposições ajuda na chegada de alguns insights.

### 5.2.1 Curta duração dos projetos versus projetos *open-ended*

Assim como identificado pelas teorias de *infrastructuring*, percebe-se a mudança de ação quando infraestruturas técnicas e físicas estão relacionadas com a ação projetual, em detrimento à projetos que não contabilizam espaços relacionais, cognitivos e físicos. Como descrito acima sobre as *infraestruturantes*, estas condições pré concebidas, implantadas e promulgadas entre atores, mesmo de forma difusa oferecem condições à habilitação. Sendo projetos de projetos, neste caso de produção cultural, o arranjo de actantes e sua propensão a ação imprimem intenções.

Porém, como afirma Latour (1994):

Embora nunca saibamos com certeza quem ou que nos leva a agir, podemos elaborar uma lista de características sempre presentes nos argumentos contraditórios a respeito do que aconteceu: as ações são parte de um relato; possuem uma figura qualquer; opõe-se a outras ações rivais; e, por fim, são acompanhadas por uma teoria explícita da ação (Latour, 1994, traduzido pelo autor).

Esta lista de características, ao serem identificadas, podem formar as infraestruturantes com agenciamento em processos de produção cultural, ou em outras quaisquer. Como esta pesquisa almejou compreender, existem condições organizacionais na composição de infraestruturantes que tendem à ação, mesmo que elas não transformem a cultura, como citado anteriormente. Porém em sua latência actancial, sua expectativa de promulgação, elas podem se tornar acionáveis. Por isso é preciso o condicionamento estratégico que o design pode fornecer através de suas metodologias de codesign e de design estratégico.

Então a definição por estratégias de projetos de longo prazo, iterativos, com ações, reações, experiências, protótipos, erros e acertos, podem oferecer tendências mais eficazes em termos de transformação social. A questão é o condicionamento de dedicação dos atores, porque projetos à longo prazo tendem a ser dispersivos e não resultar em objetos tangíveis claramente efetivos em seus resultados, assim como Latour cita aqui acima. Por isso a ação iterativa, em longo prazo, com métodos como codesign, podem definir teorias mais precisas sobre infraestruturantes e habilitações para transformação social, ou seja, exigiria-se pesquisas também em longo prazo.

### 5.2.2 Preconceitos e equívocos, por diferenças de linguagem e comunicação versus confiança na colaboração e uma cultura compreensível mutualmente

As relações que surgem na pesquisa entre comunidades e Casas explicitam a necessidade de criação de um tradução (Latour, 1994, apud Santaella; Cardoso, 2015) mais clara, além da mediação entre atores e objetos. As relações atores-atores demonstram barreiras por preconceitos estabelecidos por hábitos, como percebidos nas suas quebras por alguns actantes, como o cachorro e sua relação



com a vizinhança, ou a vaga viva e sua forma de chamar as pessoas a olhar para o TransLAB. Há, nessas situações, a desconstrução de julgamentos prévios que a lacuna de comunicação não ajuda em aproximar comunidades e atores que possam vir a encontrar novidades, nestas relações, para transformação social. Por isso a configuração de infraestruturantes de maneira estratégica pode vir a ajudar na efetivação de habilitações, assim como um sistema de comunicação muito simplório como uma *bike* de som que leva a informação às ruas e vielas em uma favela, ou um evento em que objetos fronteiros como produtos orgânicos se tornem desculpa para o diálogo entre vizinhos e produtores, e transformam a visão sobre sustentabilidade. Por isso a dimensão material estratégica de Law e Mol (1995) pode se tornar um recurso reflexivo para o condicionamento de habilitações.

O ponto principal, para esta efetivação, é uma formação de cultura mais extensa para a compreensão mútua de metas palpáveis. Os métodos de codesign e design estratégico têm tangibilizado esses resultados, e assim como testados nesta pesquisa, criam novas situações onde o diálogo forma novas traduções entre atores.

### 5.2.3 Barreiras sistêmicas hierárquicas versus arena informal, e pilotos como sementes

Este par de barreiras e habilitações é descrito no artigo inspirador e claramente surge nos indícios desta pesquisa. Assim como citado anteriormente, as questões burocráticas dos sistemas hierarquizados acabam por dificultar a tradução entre atores. A mediação infraestruturantes/atores tem propriedades de habilitação, porém é preciso acioná-las. Então, como a autora do artigo sugere, é possível implementar procedimentos de criação de *pilotos*, ou testes de projetos e suas prototipações para criar estas transposições de culturas. Pode-se defender estes procedimentos porque os workshops propostos causaram efeitos semelhantes. Foram ações rápidas, no ponto de vista de criação de condições infraestruturantes, porém demonstrou efeitos de eficácia que serão descritos no próximo subcapítulo.

Então, compreende-se que a prototipação, em longo prazo, com intuito de criação de produtos culturais orientados pelo design estratégico e codesign, por exemplo, podem aumentar estes indícios de habilitação em espaços menos

formalizados, como a Casa B, ou mesmo transformar sua formalidade em função destas sementes criadas pelos processos de design.

#### 5.2.4 Dependência de agentes externos versus tornar-se um agente

Este par de barreiras e habilitações talvez seja a principal referência sobre a habilitação indicada nesta pesquisa. O empoderamento dos atores deveria ser o principal destino destes processos de habilitação, para dar-lhes autonomia para uma gama maior de ofertas de perspectiva, como o primeiro entrevistado descreve quando cita a diversidade de habilidades que pode aprender ao estar presente na Casa B. Seu desejo de estar presente, de diminuir sua sensibilidade sobre “níveis” das pessoas, a quem ele dizia querer se aproximar, por conhecimento, por experiência e mesmo por condições econômicas e sociais, provocou o resultado de agenciamento: ele mesmo se tornou um monitor dos cursos em que aprendeu a lidar com tecnologias e línguas. E, posteriormente, o levou a encontrar uma posição profissional em uma empresa maior e com melhores condições econômicas, em poder se comunicar com pessoas de outros países, em ter experiências diversas que sua condição social e a vida na favela previamente não dariam chances a serem alcançadas.

Então a habilitação de agência é um dos pontos fundamentais que surge para esta pesquisa, a capacidade de design que os atores podem apreender nestes processos, e por eles desenvolver as metodologias mais adequadas à transformação nestes ambientes e suas comunidades.

### 5.3 TOOLKIT E WORKSHOP

Esta pesquisa inicialmente não previa a formação de um método próprio para o levantamento de dados. Porém, como explicado anteriormente, não haviam referências específicas que falassem dos procedimentos de busca dos indícios almejados. A decisão estratégica de agregar metodologias de codesign, com referências oriundas das teorias de design estratégico, e a formação do toolkit,

trouxeram surpresas para o processo de pesquisa. Por algum tempo foi uma incógnita que esta formulação trouxesse resultados empíricos relevantes. Porém, ao compreender que o ponto principal da pesquisa estava embasado em exploração, e não projeção, chegou-se a conclusão que estes métodos apresentariam o suporte necessário para a obtenção de dados primários. Como Buur (2015) defende, o toolkit aplicado em procedimentos de pesquisa não visa definir teorias, mas *sense-making*, ou criação de sentido mútuo, ou como diria Latour (1994, apud Santaella; Cardoso, 2015), traduções provocadas por mediações. Este é o sentido dito sobre os objetos fronteiriços de Neumann e Star (1996), que fica mais claro pela aplicação da compilação destas metodologias.

Então a tangibilidade das ferramentas, em sua ludicidade, sua plasticidade, sua propriedade metafórica e de construção de imagens tridimensionais que se tornam significativas, operam em um nível semiótico mais profundo, algo que Fontanille (2005) chama de *cenar predicativas* e *cenar estratégicas*. São cenar apreendidas coletivamente, pois são construídas em processo de colaboração e codesign, e seu sentido acaba se tornando mútuo a quem participa no processo. O toolkit demonstra poder de ação na transferência de significados dos objetos materiais em escala real. E na representação de infraestruturantes técnicos, estruturais e organizacionais, percebe-se que barreiras são desconstruídas. Percebeu-se esse efeito na aplicação do método na prototipação de um cenário tangível, na Casa A, no projeto do Espaço Maker. Diferente do que Sanders (2014) fala sobre a materialidade dos protótipos, este cenário/protótipo manipulável em escala do real que carrega significado nas metáforas que os objetos representam, apresenta um outro tipo de materialidade, mais abrangente, e não limitada a testes de funções e uso. Percebe-se o que Buur (2015) defende em relação à construção de sentido. Assim, mesmo que ainda bastante incipiente em suas primeiras aplicações, e com a necessidade de aplicações mais ostensivas em outras situações semelhantes às compostas nos workshops desta pesquisa, percebe-se que este método pode mensurar condições infraestruturantes, e com isso, projetar ações de infrastructuring em processos de codesign.

A possibilidade de composição conjunta em processos de codesign e com colaboração de atores, demonstra que o toolkit chama para a manipulação, e instiga a cooperação na montagem destes cenários/maquetes feitos de forma aberta e sem uma forma definitiva. Como já citado no capítulo anterior nos testes do toolkit, é

possível representar relações de atores não só visualizando suas posições relacionais, como em métodos em duas dimensões (Sanders, 2014), mas manipulando e descrevendo suas relações de proximidade e afastamento com os objetos que representam os atores. Ou criando as conexões de redes, relacionamentos e fluxos por meios de fitas e com a massa de modelar. Representando o espaço físico onde as relações acontecem e como as ocupações destes espaços em projetos produzem efeitos em relação ao movimento do corpo, suas propriedades de manipulação e de ação (Buur, Hornecker, 2005). Também relevante questões relacionadas à abertura ou fechamento, como as representações dos prédios e construções em linhas pontilhadas ou pelos blocos de madeira. Ou seja, existe uma quantidade bastante efetiva de combinações que as ferramentas do toolkit oferecem na manipulação e configuração metafórica das condições materiais e imateriais.

Por fim, com aplicação do toolkit como suporte a um workshop exploratório, onde gravações descritivas dos procedimentos, e os registros fotográficos deste processo criando elucidações mais profundas, pode-se dizer que os métodos de design estratégico compilados com a pesquisa-ação (Del Gaudio et al, 2015) podem ter o papel de avanço em pesquisas de design, algo inesperado por esta pesquisa, mas que demonstrou eficiência na busca dos indícios sobre habilitação em processos de produção cultural.

## **6 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Esta pesquisa teve como objetivo buscar indícios sobre como atores são habilitados em projetos de produção cultural a partir de recursos sociotécnicos nos espaços onde os processos são desenvolvidos. Este conceito de habilitação, nesta pesquisa, foi denominado de natureza habilitante. Para isso, foi necessário compreender diversas formas de situações e condições para que esses indícios fossem observados. Dessa forma, ao longo da pesquisa, e pela proposição de sobreposição de disciplinas, identificou-se filtros eficazes oriundos das metodologias de Design Estratégico e de Codesign que sustentaram o encadeamento dos achados empíricos. Assim, a proposição de aplicação de metodologias em eventos onde o design não é explícito revelou o quanto de design existe nestas situações pesquisadas.

Esta trajetória foi possível a partir da reconstrução de conceitos previamente propostos pelo Design Estratégico, direcionando-os às situações onde há produção cultural e aos processos oriundos deste campo de estudos. Para o Design Estratégico, entende-se que inovação é um processo de busca necessário para as mudanças de transformação social. Dessa forma, a necessidade de transformação, geralmente envolvendo aspectos econômicos e sociais (Verganti, 2009) em combinação com as “dimensões humana, estratégica, infraestrutural e mercadológica” (Franzato et al., 2015), pressupõe da criatividade para a geração de ideias e o empreendimento de desenvolvê-las.

Sob a perspectiva dos Ecossistemas criativos, considerou-se a geração de “dispositivos sociotécnicos (artefatos, processos ou sistemas) originais e inovadores, alavancados por processos criativos, cujo fluxo atravessa vários sistemas e contextos socioculturais”, em suas propriedades para produzir mudanças de perspectivas sociais (ibid.). Por isso provocar-se a participação de diversos atores e comunidades em processos de busca de soluções demonstrou-se fundamental para a apreender onde surge a inovação social e cultural (Franzato et al. 2015; Manzini, 2008<sup>a</sup>; Meroni, 2008; Nesta, 2010).

Percebeu-se nesta pesquisa que, em ambas as Casas estudadas, as propriedades ecossistêmicas encontradas nos espaços de produção cultural, há a sobreposição de distintos – e por vezes, divergentes - conceitos de design, cultura e produção cultural. O conceito prévio de produção cultural de Rubim (2005) não

considera tais relações ecossistêmicas, por isso faz-se relevante um novo olhar para produção cultural, trazendo elementos de outras disciplinas que ajudem a compor novos modelos e processos de inovação mirando a transformação social.

Por isso, esta pesquisa considera produção cultural como uma disciplina em que diversos tipos de atores participam de processos ecossistêmicos para produzir e desenvolver produtos e serviços culturais, carregados de significantes e com poder actancial, sendo mediados por recursos sociotécnicos capazes de provocar transformação social.

Nestes contextos permeados pela criatividade em busca do novo, é possível inferir que diferentes disciplinas podem conter caminhos coincidentes, e que talvez venham a ser complementares na busca de soluções sociais. Por isso a proposta desta pesquisa tratou-se de testar a confluência de áreas como o design e a produção cultural, apoiado por uma visão transdisciplinar em termos de processos e estudos.

Neste sentido, a coleta de dados proporcionou análises em espaços de projetos culturais contemporâneos, oferecendo insumos para a compreensão de uma relação mais profunda entre atores e infraestruturas para produção cultural, e a relação destes com o design estratégico, ao considerá-lo como dimensão projetual e operacional para a implementação de processos inovadores nestes espaços (Sanders; Stappers, 2008).

Percebeu-se que, a partir da pesquisa exploratória, tratada neste trabalho, encontrou-se alguns indícios empíricos capazes de criar novos insumos para pesquisas futuras, na esteira das teorias aqui aplicadas, e a partir do problema de pesquisa proposto. Assim, a compilação de métodos de codesign de Buur (2006) e demais autores, considerando as visões de Manzini (2015; 2008a), Zurlo (2010) e outros autores sobre design estratégico, e também as teorias de Codesign e Infrastructuring, apresentou dimensões não previstas inicialmente pela pesquisa. Em tais resultados apontaram-se indicações de continuidade e aprofundamento teórico em pesquisas futuras que considerem esta combinação. Como resultado desta combinação de teorias, pode-se definir infraestruturantes como objetos materiais e imateriais, projetados como recursos técnicos, estruturais e organizacionais, que apresentam propriedades de ação em processos de produção de bens e serviços, para esta pesquisa, de cunho culturais.

Também identificou-se nos casos estudados resultados locais em pequena escala. Sendo assim, ainda não são passíveis de constituírem um corpo significativo de achados, porém, tal como Manzini (2008) propõe na sua visão sobre *descontinuidades locais*, pôde-se perceber o princípio ativo das suas teorias em prol da mudança e inovações na sociedade.

## 6.1 RELEVÂNCIA TEÓRICA-CIENTÍFICA

A partir dos achados teóricos-científicos encontrados na presente pesquisa, entendeu-se que os atores e comunidades demonstraram compreender a composição de propriedades relacionais nas infraestruturantes analisados. No discurso observado de atores e comunidades identificou-se índices sobre a natureza habilitante implícita em projetos, recursos técnicos e organizações, bem como barreiras que geram dificuldades, e que podem ser passíveis de se tornar outros objetos de estudos. Sendo assim, a partir de processos de codesign, revelaram-se algumas habilitações nas comunidades participantes da pesquisa.

Com isto, percebeu-se a lacuna de definição específica sobre o que seriam as infraestruturantes, e quais suas implicações em termos de significado citados por Manzini (2008a, 2015). Da mesma forma, com suporte de Weil (2013) e Nussbaum e Sen (apud Manzini, 2015) apresenta-se uma lacuna teórica a ser preenchida. Neste sentido, de forma difusa, entendeu-se que a colaboração provoca a troca e pode ser uma forma de atitude a ser estimulada nos atores, que depende de fatores emocionais e intenções pessoais como empatia, simpatia, desapego e ambição de transpor as condições socioeconômicas em que se encontram.

Entendeu-se que a aplicação de modelos teóricos que propõem o uso de objetos tangíveis como ativadores de criatividade, diálogo e colaboração desencadeou efeitos positivos na coleta de dados. Observou-se, também, que o uso de protótipos despertou interesses dos atores envolvidos nos workshops em querer manipular o toolkit, bem como colaborar no desenvolvimento do processo e em participar dando suas opiniões em relação aos projetos estudados e prototipados. Tais resultados trouxeram efeitos de sentido (Latour, 2004), e esta consequência tornou-se evidente nas descrições orais e nas configurações visuais tridimensionais construídas nos workshops. Como observado durante os workshops, os atores surpreenderam-se com seus diálogos em prol de reconstruir percursos de uso dos

espaços, ao reprocessar suas lembranças de projetos que desenvolveram previamente. Desta forma, pôde-se dizer que, mesmo aplicando um método exploratório, revelou-se a criação de novas soluções para uso futuro dos espaços e de seus recursos infraestruturais.

Identificou-se que a metodologia do design estratégico proposta nesta pesquisa comprovou a capacidade de habilitação de atores através da sua integração nos espaços, durante processos de produção de artefatos culturais, a partir da ativação da criatividade e da colaboração durante a aplicação do toolkit e dos métodos de pesquisa nos workshops. Pode-se dizer que o método compilado demonstra a capacidade de projeção de processos onde atores podem vir a ser habilitados nos espaços de produção cultural, com recursos e condições de longo prazo, assim como explicado por Karasti (2014).

Neste sentido a compreensão sobre a relação entre metodologias e estratégias de desenvolvimento de projetos originou um novo olhar sobre atores na pesquisa. Desta forma, identificou-se as propriedades de ação entre atores humanos e não humanos por meio das infraestruturantes reveladas nesta pesquisa.

Por fim, pode-se compreender que há, na combinação de dispositivos sociotécnicos com propriedades habilitantes – aqui denominados de infraestruturantes – agência estratégica. Ou seja, são passíveis de serem combinados em ações projetuais que culminem em novas organizações e processos para produzir inovação e transformação social. Neste sentido, o Design Estratégico pode ser a área de estudos que combina diversas visões sobre projetar usando estes recursos – considerando métodos de codesign, infrastructuring e construção de cenários para projetos em que atores podem ser orientados por recursos e dispositivos sociotécnicos que pressuponham habilitação para inovação social.

## **6.2 RELEVÂNCIA SOCIAL**

A partir dos achados sociais, identificou-se como principal resultado o processo de colaboração entre atores. Ou seja, revelou-se que os métodos e teorias sobre as relações, nesta pesquisada apresentadas, trazem indícios sobre habilitação. Desta forma, os procedimentos, mesmo que indiquem resultados



individuais descritos pelos entrevistados, só se realizam porque houve em algum nível abertura à colaboração.

Mensurou-se que, nos casos estudados, os resultados são favoráveis quando atores dos espaços são estimulados a participar e desenvolver projetos. Porém existem muitas barreiras ainda a serem identificadas, e que indicam que processos para a habilitação ainda precisam ser compreendidos e pesquisados.

Comprovou-se, através do conceito do social proposto por Latour (1994) e Law e Mol (1995), que novas relações colaborativas surgem ao considerar as propriedades actanciais de atores e objetos, em materialidades, suas estratégicas, visões sobre ação e reação. Para esta pesquisa, denominados de infraestruturantes.

Outro indício relevante alcançado pela pesquisa foi a construção de sentido, amplificada pelos workshops e pelo uso do toolkit, mesmo com algumas ressalvas em função da capacidade de compreensão das comunidades. Sendo assim, a mudança de cultura, mesmo em nível incipiente provocada pelos processos de projeto propostos pela pesquisa, revelou-se eficaz.

Para além pôde-se perceber que é fundamental a presença do pesquisador em tais processos para haja maior desprendimento e confiança por dos atores participantes dos workshops. Ou seja, é um indício que só pode ser provado se algum outro pesquisador ou expert em design propuser processos de pesquisa semelhantes.

Desta forma, em uma instância menos favorável, as barreiras de comunicação ligadas às possibilidades de uso e ocupação dos espaços proporciona muitas vezes a falta de reconhecimento das propriedades habilitantes para a realização de projetos. Com isto, identificou-se nos casos estudados certa falta de interesse das comunidades em tentar entender quais são as possibilidades de projeto nos espaços contemporâneos. Comprova-se isso através do Espaço Orgânico (Casa A), onde romperam-se barreiras de atração das comunidades, e que a habilitação ainda não aparece de maneira explícita.

Diante dos resultados desta pesquisa, podemos enumerar três indícios empíricos que surgem como resultado, em relação aos Espaços de Produção Cultural.

O primeiro indício refere-se ao interesse das comunidades físicas presentes no entorno dos Espaços, porque estes representam ponto de encontro ativos de

atores onde infraestruturantes quase sempre oferecem suportes para projetos. Neste sentido, são espaços físicos capazes de receber atores onde processos de organização e estratégia são fundamentais. Com isso tais recursos acabam produzindo efeitos de interesse sobre quem habita seus entornos, tanto positivamente quanto negativamente. Percebe-se, porém, que barreiras de comunicação e de reconhecimento dos projetos por vezes criam impeditivos para a habilitação dos atores.

Já o segundo indício, em Espaços de interesse público como o CTCD (Casa B), evidenciam a dicotomia entre a obrigação das políticas públicas e o desejo de transformação social. Tal proposição de existência está relacionada com melhoria das condições sociais. Porém a abertura em relação a forma como os projetos podem ser criados e desenvolvidos, aparece a partir de decisões de gestão dos espaços. Assim o que transparece é a ativação das comunidades a partir da abertura: sem ela, pode existir interesse por produzir novos projetos, mas não são efetivados porque a decisão de gestão tem que ser estratégica, tanto pelos gestores quanto pelas comunidades.

Por fim, o terceiro indício revelou que os Espaços semiprivados, como o Translab (Caso A), oferecem habilitação de atores para mudança de cultura e de desenvolvimento de projetos se as barreiras de compreensão do espaço forem quebradas. Por isso algumas estratégias de projeto podem se tornar interessantes para produzir tal efeito, como visto no projeto de novo uso para o espaço público, como a vaga viva, chamando a atenção para o projeto de cunho comunitário e transformador como o Espaço Orgânico.

## REFERÊNCIAS

ADORNO; HORKHEIMER. **A indústria cultural**. IN: Dialética do esclarecimento. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1985, p. 113-156.

ALEXIOU, K. **Complexity and coordination in collaborative design**. In: ALEXIOU, K.; JOHSON, J.; ZAMENOPOULOS, T. (ed.). Embracing Complexity in design. 1. Ed. New York: Routledge, 2010. p.73-93.

ANDERSON, C. **A cauda longa**. Rio de Janeiro: Campus, 2006.

BAUMAN, Z. **Globalização: as consequências humanas**. Rio de Janeiro: Zahar, 1999. Tradução: Marcus Penchel□

BAUMAN, Z. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: E. Zahar Editor, 2000.

BAUMAN, Z. **A cultura no mundo moderno líquido**. Rio de Janeiro: Zahar, 2011. Tradução: Carlos Alberto Medeiros.

BENTZ, I. **Muitos designs num só design: materiais, tecnologias, processos e qualidade de vida**. In: FREIRE, K. M. **Design Estratégico para Inovação Cultural e Social**. São Paulo: Kazuá, 2015. p. 119-137.

BENTZ, I.; FRANZATO, C.; **O metaprojeto nos níveis do design**, p. 1416-1428 . In: Anais do 12º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design [ Blucher Design Proceedings, v. 9, n. 2]. São Paulo: Blucher, 2016.

BECKER, H. S. **Arts Worlds**. Los Angeles: University of California Press, 1982.

BIGNETTI, L. P. O Processo de Inovação em Empresas Intensivas em conhecimento. **Revista de Administração Contemporânea (RAC)**, Gávea, v. 6, n. 3, p. 33-53, set./dez. 2002.

BJÖRGVINSSON, E., EHN, P.; HILLGREN, P-A. **Agonistic participatory design: Working with marginalised social movements**. CoDesign, 8(2-3): 127–144, 2012b.

BJÖRGVINSSON, E.; EHN, P.; HILLGREN, P-A. **Participatory design and “democratizing innovation”**. Partipatory Design Conference, Sydney, v. 978, n. 10, p.41-51, nov. 2010.

BORDIEU, P. (Org.). **A miséria no mundo**. Petrópolis: Vozes, 2011.

BOUTELLIER, R.; HEINZEN, M. **Growth Through Innovation: Managing the Technology-Driven Enterprise**. Switzerland: Springer, 2013.

BUSAYAWAN, L. et al.; **Unearth Hidden Assets through Community Codesign and Coproduction**. The Glass-House Community Led Design. 2014.

BUUR, J.; CAGLIO, A. **Video Sense-Making with Scale-Models**. 4<sup>th</sup> Participatory Innovation Conference. 2015, p.378-385.

BUUR, J.; HORNECKER, V. **Getting a Grip on Tangible Interaction: A Framework on Physical Space and Social Interaction** In: Proceedings of CHI 2006 Conference Companion, ACM, Quebec.

BUUR, J.; MITCHELL, R. **The Business Modeling Lab**. Participatory Innovation Conference. 2011, p.368-373.

CANTÚ, D. **Ideas Sharing Lab**. Community Centred Design for Multifuncional and Collaborative Food Services. Doctoral Thesis, Politécnico Di Milano, FEB. 2012.

**Casas Colaborativas de Porto Alegre**. 2016. Disponível em: <<https://casascolaborativas.wordpress.com>>. Acesso em: 12 dez. 2016.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 2009, p. 119-120; 209-211.

COELHO, T. **Dicionário Crítico de Política Cultural: Cultura e Imaginário**. São Paulo: Iluminuras, 1997.

CTCD - Centro Tecnológico de Cultural Digital Nascedouro de Peixinhos. **Histórico**. Disponível em: <<http://www.ctcd.com.br/p/historico.html>>. Acesso em: 18 dez. 2016.

CTCD. **Nascedouro Cineclube**: Pagina Facebook. 2011. Disponível em: <https://www.facebook.com/nascedourocineclube>. Acesso em: 18 dez. 2016.

CTCD. **Nascedouro Cineclube**. 2011. Disponível em: <<http://www.ctcd.com.br/p/cineclube.html>>. Acesso em: 18 dez. 2016.

DE MORAES, D. Metaprojeto como modelo projetual. In: DE MORAES, D.; DIAS, R. A.; BOM CONSELHO, R. (Org.). **Método**. Cadernos de estudos avançados em design. Belo Horizonte: Santa Clara. 2011, pp. 35-51

DE MORAES, D., **Limites do Design**. São Paulo: Studio Nobel, 1999.

DE MUL, J. **Redesigning design**. In: VAN ABEL, B. *et al.* (org.). **Open Design Now: Why Design Cannot Remain Exclusive**. Amsterdam: BIS publishers, 2011. Disponível em: <http://opendesignnow.org/index.php/article/redesigning-design-jos-de-mul/>

DESERTI, A. Intorno al progetto: concretizzare l'innovazione. In: CELASCHI, F.; DESERTI, A. **Design e innovazione: strumenti e pratiche per la ricerca applicata**. Roma: Carocci Editore, 2007, pp. 89-97. □

DEL GAUDIO, C.; OLIVEIRA, A.J.; FRANZATO, C. **Intersecções entre design estratégico e pesquisa-ação para promover processos participativos de reapropriação do espaço urbano**. In: FREIRE, Karine (Org.). Design Estratégico para a Inovação Cultural e Social. São Paulo: Kazuá, 2015.

DU GAY, P.; HALL, S.; JANES, L., **Doing Cultural Studies: The story of the Sony Walkman**. Londres: Sage Publications Ltd, 2000.

FLORIDA, R. L., A ascensão da classe criativa. In: FLORIDA, Richard L. **A ascensão da classe criativa**. Porto Alegre: L&PM, 2011. Cap. 3, p. 43.

FLUSSER, V. **O mundo codificado**. Por uma Filosofia do design e da comunicação. 1ª ed. São Paulo: Cosac Naify, 2007

FRANZATO, C. **O princípio de deslocamento na base do metadesign**. In: 11o P&D, 2014, Gramado. **Anais...** São Paulo: Editora Edgard Blücher, 2014, p. 1187-1196. □

FRANZATO, C. **O processo de inovação dirigida pelo design: um modelo teórico**. REDIGE, Rio de Janeiro, v.2, n.2, apr. 2011.

FRANZATO, C. **O princípio de deslocamento na base do metadesign**. In: 11º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 2014, Gramado. **Anais...** São Paulo: Editora Edgard Blücher, 2014, p. 1187-1196

FRANZATO, C. DESERTI, C. **O processo de metaprojeto para o desenvolvimento estratégico e a inovação de organizações**. P&D 2012, São Luis.

FRANZATO, C. et al. **Inovação Cultural e Social: design estratégico e ecossistemas criativos**. P.157. In: FREIRE, Karine (Org.). Design Estratégico para a Inovação Cultural e Social. São Paulo: Kazuá, 2015.

FREEMAN, C.; SOETE, L. **The Economics Of Industrial Innovation**. 3. ed. Oxford: Routledge, 2005.

FREIRE, K. M. et. al. **Inovação Cultural e Social: Design Estratégico** . São Paulo: Kazuá, 2015.

GIACCARDI, E.; **Metadesign as an Emergent Design Culture**. Leonardo, v. 38, n. 4, 2005, p. 342-349. □

GIL, A. C. **Como Elaborar projetos de pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

GEERTZ, C. **O senso comum como um sistema cultural**. IN: O saber local. Rio de Janeiro: Vozes, 1997, pags. 111-141.

GREIMAS, A. J.; COURTÉS, J.. **Dicionário de Semiótica**. São Paulo: Contexto, 2008.

GUATARI, F. **As três ecologias**. 10. ed. Campinas, Sp: Papyrus, 2001.

HABERMAS, J., **Consciência moral e agir comunicativo**. Tradução de Guido A. de Almeida. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1989

HILLGREN, P.-A.; SERAVALLI, A.; EMILSON, A. Prototyping and infrastructuring in design for social innovation. **CoDesign**, v. 7, n. 3–4, 2011, p. 169–183. □

JACOBS, J., **Livros Morte e Vida de Grandes Cidades**. São Paulo: Martins Fontes, 2011. 528 p.

KARASTI, H. **Infrastructuring in Participatory Design**. In: PARTICIPATORY DESIGN CONFERENCE, 14, 2014, Windhoek, Namibia. Proceedings, Windhoek: ACM Press, 2014. p. 41-50.

KARASTI, H. and K.S. Baker. **Infrastructuring for the Long-Term: Ecological Information Management**. Proc. HICSS'37, p. 10. 2004

KARASTI, H. and K.S. Baker **Community Design: Growing One's Own Information Infrastructure**. Proc. PDC 2008, 217-220.

KUMAR, V. **101 Design Methods**. Hoboken: John Wiley & Sons, 2013.

LATOUR, B. **Jamais Fomos Modernos – Ensaio de Antropologia Simétrica**. Rio de Janeiro, Editora 34. 1994.

LAW, J.; MOL, A.. Notes on materiality and sociality. **The Editorial Board Of The Sociological Review**. Cambridge, p. 277-294. out. 1995.

LE DANTEC, C.A.; DISALVO, C.; **Infrastructuring and the formation of publics in participatory design**. Social Studies of Science, SagePub: London, 2013.

LESTER, R. K.; PIORE, M. J.; **Innovation: The Missing Dimension**. Cambridge: Harvard University Press, 2004.

MACHADO, N. F., **Do Matadouro ao Nascedouro: a criação de novos espaços de participação juvenil**. 131 p. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós Graduação em Sociologia. Universidade Federal de Pernambuco, 2003.

MAURI, F. **Progettare progettando strategia**. Milano: Masson S.p.A, 1996

MANZINI, E.:. **Design para inovação social e sustentabilidade: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais**. Rio de Janeiro, E-papers, 2008a

MANZINI, E. **Strategic Design for Sustainability: instruments for radically oriented innovation.** In: JÉGOU, F; MANZINI, E. *Sustainably everyday: scenarios of urban life.* Milano: Edizioni Ambiente, 2003

MANZINI, E., et al. **Enabling Solutions for sustainable living.** Calgari: University of Calgari Press, 2008b.

MANZINI, E. **Design, When Everybody Designs:** an introduction to design for social innovation. Cambridge: The MIT Press, 2015.

MANZINI, E. **Design, When Everybody Designs - (Medea Talks #27)**  
<https://www.youtube.com/watch?v=Ap-vE53CdFI>. Medea, Malmö University. Acesso em Setembro 10, 2016.

MERONI, A. (ed.). **Creative Communities.** People Inventing Sustainable Ways of Living. Milan: Edizioni Polidesign, 2007.

MERONI, A. **Strategic design: where are we now? Reflection around the foundations of a recent discipline.** Strategic Design Research Journal, v.1, n.1, Dec 1, p.31-38. 2008.

MIOLO, C. **Soluções Habilitantes como estímulo à formação de uma Comunidade Criativa.** 132 p. Dissertação de Mestrado. PPG Design, Unisinos, 2016.

MIRANDA, N.; RUBIM, L. **Transversalidades da Cultura.** Salvador: Edufba, 2008.

MORIN, E. **O Desenho e a intenção complexos.** O esboço e o projeto complexos. In: MORIN, E. *Introdução ao pensamento complexo.* Porto Alegre: Sulina, 2011, p. 17-56. □

MULGAN, G. MURRAY, R., CAULIER-GRICE, J.,. **The Open Book of Social Innovation.** London: The Young Foundation, 2010.

NESTA. **'Hidden Innovation: how innovation happens in six 'low innovation' sectors'**, NESTA Research Report. London, 2007.

NESTA: BAKHSHI, H.; THROSBY, D.: **Culture of Innovation: an economic analysis of innovation in arts and cultural organisations.**, NESTA Research Report. London, 2010.

NEUMANN, L.; STAR, S. 1996. **Making Infrastructure: The Dream of a Common Language.** In: J. BLOMBERG; F. KENSING; E.A. DYKSTRAERICKSON (eds.), *PDC'96 Proceedings of the Participatory Design Conference.* Cambridge, Computer Professionals for Social Responsibility, p. 231-240.

NUNES, A. F.; **Pontos de cultura e os novos paradigmas das políticas públicas culturais: reflexões macro e micro-políticas.** II Seminário Internacional De Políticas Culturais, Fundação Casa Rui Barbosa/Ministério Da Cultura, Rio De Janeiro - 21 a 23 de setembro de 2011.

OUDEN, E. den. **Innovation Design: Creiating value for people, organizations and society**. London: Springer-Verlag, 2012.

LEVY, P., **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

PESCHL, M. F.; FUNDNEIDER, T. **Why space matters for collaborative innovation networks.: On designing enabling spaces for collaborative knowledge creation**. Mpra Paper, Munich, v. 17, n. 66541, p.1-43, set. 2015. Disponível em: <<https://mpa.ub.uni-muenchen.de/66541/>>. Acesso em: 17 set. 2015.

PIPEK, P, WULF, V, **Infrastructuring: Towards an Integral perspective on the Design and Use of Information Technology**. *Journal of the Association for information systems*: 10(5). 2009.

PIRINEN, A. **The barriers and enablers of co-design for services**. *International Journal of Design*, 10(3), 27-42. 2016.

REUSEL, H. V. **Wandering as a design strategy for infrastructuring**. *Strategic Design Research Journal*. Porto Alegre, p. 112-127. maio 2016.

RODA, R.; WIELEWICKI, P. (2011) – **Shared Visions and local sustainability. Territory perspectives under Strategic Design lenses**. in *Strategic Design Research Journal*, UNISINOS, Rio Grande do Sul, Brazil.

RUBIM, A. A. C. **Mercado de Trabalho em mutação: gestão cultural e formação profissional**. In: I SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE GESTÃO CULTURAL, 4 a 7 nov. 2008. Anais eletrônicos...Belo Horizonte: Duo, 2008.

RUBIM, L. **Produção Cultural**. IN: RUBIM, Linda. (org) *Organização e produção da cultura*. Salvador: Edufba/Facom/Cult, 2005.

SANDERS, E. B-N; STAPPERS, P.. **Co-creation and the new landscapes of design**. *CoDesign*, v.4, n.1, p-5-18, mar. 2008.

SANDERS, E. B.-N.; STAPPERS, P. J. **Probes, toolkits and prototypes: three approaches to making in codesigning**. *Codesign*. Delft, 10 jan. 2014. p. 5-14.

SANTAELLA, L; CARDOSO, T. **O desconcertante conceito de mediação técnica em Bruno Latour**. *Matrizes*, São Paulo, v. 9, n. 1, p.167-185, jun. 2015.

SENNET, R., **O Artífice**. Rio de Janeiro: Record, 2009.

SENNET, R., **Juntos**. Rio de Janeiro: Record, 2012.

SCHON, D.A.: **Educando o profissional reflexivo**. Porto Alegre: Artmed, 2000.



SIMON, H. A. “ **Who is the Client?**”. The Sciences of the Artificial, 2<sup>nd</sup> Ed., The MIT Press, Cambridge Mass. 1969, 1981, pp. 173 -178.□

STAR, S.L., RUHLEDER, K. - **Steps toward an ecology of infrastructure: Design and access for large information spaces**. Information systems research, 1996

STAR, S. L.; GREISMER, J. R. **Institutional ecology, “translations” and boundary objects: amateurs and professionals:** in Berkley’s Museum of Vertebrate Zoology. Social Studies of Science (AGE, London, Newbury Park and New Delhi). 1989: p. 387–420.□

THIOLLENT, M. **Metodologia da pesquisa-ação**. 7a ed. São Paulo: Cortez, 1996.

TRANSLAB. **Espaço Orgânico está de volta**. 2016. Disponível em: <<http://www.translab.cc/espaco-organico-esta-de-volta/>>. Acesso em: 20 dez. 2016.

TRANSLAB. **Quem somos**. 2016. Disponível em: <<http://www.translab.cc/somos-2/>>. Acesso em: 20 dez. 2016.

TRANSLAB. **Faça você mesmo:** Banco reepa Guif. Disponível em: <<http://www.translab.cc/faca-voce-mesmo-banco-reepa-guif/>>. Acesso em: 21 dez. 2016.

TWIDALE, M.; INGBERT, F. **Infrastructures From the Bottom-Up and the Top-Down: Can They Meet in the Middle?** *Proc PDC 2008*.

QUEIROZ, I.A., **Projeto cultural: as especificidades de um novo gênero do discurso**. 200 p. Dissertação de Mestrado. Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas. Universidade de São Paulo - USP, 2014.

VERGANTI, R.; **Design-Driven Innovation**: Boston: Harvard Business Press, 2009. 272 p.

ZURLO, F. **Design Strategico**. In: XXI Secolo, vol. IV, Gli spazi e le arti. Roma: Enciclopedia Treccani. 2010.

WEIL, M.; REISCH, M.; OHMER, M. L. **The Handbook of Community Practice**. 2. ed. London, New Delhi, Singapore: Sage Publications, 2013.

WIKIPEDIA. **Transvenção**. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Transvenção&oldid=39277465>>. Acesso em: 20 fev. 2017.

YIN, R. K. **Estudo de Caso**. Porto Alegre: Bookman, 2004.

## APÊNDICE A – ROTEIRO WORKSHOP

**Roteiro do WS – TransLAB (enviado por email para os organizadores do WS).**

Uma pequena explicação sobre o workshop, que não é só de prototipação, e sim usa recursos de prototipação para buscar informações.

Temos um toolkit tangível, com varias peças que vão ser usadas como representação de espaços, atores, relações e suas interações no desenvolvimento de projetos.

Os registros serão gravação de audio e fotografias.

O método é uma emulação - lúdica - de relações entre atores e actantes no desenvolvimento de projetos de produção cultural.

Produção, aqui, está relacionada com eventos, com produção de artefatos, obras como musica, grafite, etc.

Provavelmente serão trabalhados dois ou três espaços, dentro da casa que o Translab está instalado.

O roteiro é bem simples:

1. Mapeamento de atores nos projetos - nomes, papeis, habilidades – e mapeamento dos recursos que podem ser actantes (explicar actantes). Lembrar de pedir para descreverem desde aqui as tomadas de decisões sobre os objetos do toolkit, falando claro para aparecer bem na gravação.
2. Identificação do espaço onde o projeto é desenvolvido, que pode ser partir de um desenho em planta baixa do espaço, ou uma representação do mesmo, com o toolkit. Também são representados objetos e infraestruturas dos espaços.
3. Emulação da relação entre atores e actantes, no desenvolvimento do projeto, com descrições e movimentação do toolkit.
4. Ultima etapa, nos espaços reais, será feito uma simulação de um projeto, ou uma descrição de como os atores atuam no mesmo.

Como é um estudo de casos múltiplos, tirar fotos dos espaços, e registrar informações descritivas pelos seus usuários.

**APÊNDICE B – PROTOCOLO DE ESTUDO DE CASOS**

1. Finalidade do protocolo
  - Organizar o que vai ser coletado
  - Organizar os prazos de coleta
  - Falar com os gestores e organizar quem vai participar
  - Conferir os métodos de codesign para compreender como vai ser a aplicação do workshop
  - Conferir se o toolkit está completo, fazer teste
  
2. Procedimentos de coleta
  - CTCD- Centro Tecnológico de Cultura Digital
    - Contato: Selma Leite
    - Coletar: documentos como relatórios, trabalhos acadêmicos, editais, matérias em jornais e sites, redes sociais, projetos, descritivos, fotografias, gravações
    - Entrevistas: Pedro, técnico de áudio. Gilson, ex-aluno e monitor, Fequinho, produtor musical e membro da associação local, Selma, gestora
    - Marcar workshop
    - Falar com gestor do ITEP – Osiris
  
3. Questões
  - Observar os espaços e registrar imagens das estruturas físicas
  - Conferir dados sobre a história do CTCD
  - Analisar como os atores hoje tem se relacionado
  - Ver se as salas estão com condições técnicas para a realização dos workshops
  - Tentar agregar o maior numero de atores distintos: músicos, dançarinos, pessoal da equipe, professores, membros da comunidade que participaram dos projetos
  - Entender como está a organização da gestão

## APÊNDICE C – PERGUNTAS – WORKSHOP

Como vocês se identificam com esses espaços? Definir atores.  
Como foi sua atuação? Projetos, trabalhou, participou da organização?

Quem que usa este espaço? Desenhar espaço.  
Como, para vocês, é visualizada sua participação aqui neste espaço?  
Como representar esses recursos com este toolkit?

Quais recursos que vocês acham relevantes para os projetos? Descrever os recursos e suas funções.  
Quais são as infraestruturas que vocês identificam aqui e nos projetos?

Como vocês percebem a relação de vocês e outros atores com as infraestruturas?  
Descrever relações da organização.

Quais recursos foram configurados neste projeto? Descrever projeto.  
Como ele foi executado?

Vocês acham que surge de inusitado nos projetos quando usam estes recursos?  
Vocês acreditam que estes espaços transformam as pessoas?

Qual projeto podemos desenhar aqui para pensar em seu resultado no futuro?  
Desenhar projeto futuro ou protótipo.  
Quais recursos infraestruturais podemos inserir neste cenário?  
O que eles representam?  
O que pode ser visto que ainda não surgiu? Desenhar com o toolkit.