

**Design e inovação social: comunidades criativas como modelo de organização**

**Dr. Fábio Parode, Unisinos**

**Dra. Ione Bentz, Unisinos**

**Mr. Maximiliano Zapata, Unisinos**

O problema enfrentado neste artigo são os modelos alternativos engendrados como consequências do sistema de produção e consumo globalizado. A saturação dos mercados e os limites dos recursos naturais do planeta indicam a necessidade de se repensar as práticas de projeção dos designers. Inovação social e comunidades criativas são dois conceitos dentro da teoria das discontinuidades sistêmicas de Ezio Manzini, que pautarão o percurso de nossa investigação. É nesse âmbito teórico que se pretende desenvolver as reflexões sobre o design e novos modelos de organização no Brasil envolvendo a problemática da exclusão social e as soluções inovadoras encontradas pelos designers brasileiros.

**Palavras-chave:** inovação social, comunidades criativas, organização, design

**Résumé**

La problématique posée dans cet article sont les modèles alternatifs engendrés comme des conséquences de la production mondialisée et le système de consommation. La saturation des marchés et les limites des ressources naturelles de la planète indiquent la nécessité de repenser la pratique des designers. L'innovation sociale et les communautés créatives, deux concepts dans la théorie des discontinuités systémique d'Ezio Manzini, forment l'axe théorique de notre enquête. C'est dans ce cadre théorique que nous proposons de développer des réflexions sur la conception de nouveaux modèles d'organisation au Brésil impliquant la problématique de l'exclusion sociale et des solutions innovantes trouvées par des designers brésiliens.

**Mots-clés:** innovation sociale; communauté créatives; organisation; design

## 1. Introdução

A sociedade globalizada tem gerado grandes desafios aos designers. Desafios de projeção face à complexidade das relações humanas imbricadas nos processos socioeconômicos das cidades. Além das relações humanas, qualidade de vida para as populações, os designers devem considerar o impacto que a cultura do consumo tem gerado no meio ambiente. Diante desse quadro, muitas das alternativas promovidas pelos designers tem se constituído como formas de superar algum tipo de carência ou problema específico. A globalização fortemente impulsionada a partir dos anos noventa, trouxe consigo o modelo neoliberal como forma de ideologia dominante. Esse modelo é pautado por um sistema de exploração e beneficiamento pela indústria dos recursos naturais do planeta. O capitalismo industrial em sua forma avançada elevou exponencialmente o nível de exploração dos recursos além de ter acelerado o processo de degradação do planeta. O sociólogo Zigmund Bauman, ao enfrentar em seus estudos as consequências da globalização diz que “globalização é o destino irremediável do mundo, um processo irreversível; é também um processo que nos afeta a todos” (BAUMAN, 1999, p. 7). Por sua vez, o designer e pesquisador Ezio Manzini ao pensar nos efeitos da globalização e da cultura contemporânea, ressalta em seus estudos os limites dos recursos e a capacidade de resiliência do planeta. Segundo ele, “a deterioração ambiental avança mesmo quando não a discutimos e se manifesta em muitas outras formas: saturação de mercado (demanda limitada) desemprego (oportunidade de trabalho limitadas), proliferação de guerras regionais para o controle de recursos naturais (recursos limitados)” (MANZINI, 2008, p. 20).

Na esteira do movimento do capitalismo industrial desenvolveu-se uma nova ordem mundial: os regimes neoliberais. Os efeitos desses regimes são perceptíveis em várias dimensões, sendo que as que nos importa articular com o design, no âmbito desse artigo, são as dimensões social e ambiental. A globalização contemporânea em grande medida só foi possível graças aos avanços tecnológicos e ao desejo político e econômico de grandes forças produtivas de instaurar uma organização mundial mais flexível aos fluxos de capital. A ausência de fronteiras gerou novas necessidades de organização. O estilhaçamento das bases locais gerou seu contraponto, a resistência, modelos mais afeitos ao coletivo e princípio de solidariedade. Nessa processo surgem as comunidades criativas. A partir de Manzini, considera-se que as comunidades criativas respondem a uma transição rumo a cultura da sustentabilidade. Segundo o autor, essa transição “será um processo de aprendizagem social” estimulando “iniciativas locais” que produzirão novos paradigmas, ou ainda, como ressalta Manzini, “descontinuidades locais”.

Nesse sentido, o design não apenas foi impulsionado pelo desenvolvimento tecnológico desse processo como disciplina capaz de gerar valor na esfera da produção, como também se tornou um campo teórico privilegiado ao desenvolvimento de novos conceitos capazes de operar com a complexidade da nova realidade que vinha se constituindo: uma realidade de mercados globais saturados e de confronto cada vez mais evidentes com os limites do sistema industrial tendo em vista a limitação dos recursos naturais. Um dos conceitos do design mais operantes nessa perspectiva é o conceito de inovação social desenvolvido por Ezio Manzini (2008) e na esteira dele, o conceito de comunidades criativas.

Pensar o contexto contemporâneo implica uma reflexão sobre os engendramentos do sistema econômico nos diversos âmbitos da sociedade. Os anos noventa, após a queda do muro de Berlim, foram determinantes em termos da construção de um modelo econômico global. O capitalismo como modelo econômico e o neoliberalismo como ideologia e política de ação, desde então, têm transformado o espaço das relações sociais e culturais num grande desafio de sobrevivência. Uma das fortes características do capitalismo, como já bem explicitado por Marx no *Capital* em *O Capital* (p. 339 capítulo XXIV), é sua tendência ao monopólio e a concentração de capital. Esse efeito é gerativo na sociedade de estratos bem definidos entre burguesia, classe média, proletariado e os excluídos. Sendo estes últimos a nova marca do sistema contemporâneo. Uma reflexão sobre comunidades criativas requer a articulação entre o modelo dominante e seus excluídos. As comunidades criativas diante desse quadro, emergem como alternativa de sobrevivência e como tentativa de qualificação de contextos de vida.

## **2. Bem estar**

O bem-estar se estabelece na sociedade como resultado das estruturas organizacionais que oferecem qualidade social, cultural e ambiental, elevando o nível das ideias e dos valores dominantes. Entretanto, dentro da sociedade atual o bem-estar é fortemente pautado pelo acesso ao consumo de produtos e pela disponibilidade de diversificados serviços. Ocorre atualmente uma relação de produção de sentido entre o nível de consumo e os valores sociais.

A partir da revolução industrial e com a evolução dos métodos de produção e organização das indústrias, gerou-se uma nova plataforma para o consumo: o consumo de massa. Essa nova ordem de consumo responde às demandas de um sistema industrial crescente, porém

com mercados saturados, provocando a escassez de recursos naturais, rebatendo nos valores simbólicos e materiais dos produtos, ou seja, materiais mais escassos e de difícil acesso e manufatura, tornam-se mais caros e preciosos, cujo consumo só é acessível a camadas mais elevadas da sociedade.

O modelo industrial contemporâneo elevou o grau de consumo e instituiu-se em uma lógica linear de extração de recursos, gerando o risco de carência e finitude dos mesmos. A excessiva produção traz em seu bojo o excessivo consumo e conseqüentemente, pela abundância dos dejetos, impacto ambiental comprometendo o ar que respiramos, a água que bebemos e a terra que cultivamos, além das espécies vivas e dos ecossistemas que lhes são garantes.

O que é bem estar hoje?,

Na perspectiva de Manzini, “a não sustentabilidade, em escala local, é um processo de deterioração dos contextos de vida causado pela crise dos bens comuns e pelo desaparecimento do tempo contemplativo” (MANZINI, 2008, p.51), a falta do tempo contemplativo é uma das evidências da sociedade de consumo contemporânea. O modelo de consumo vigente é pautado na aceleração, estimulando processos que replicam as operações calculadas das máquinas. É nessa dinâmica, entre aceleração e consumo, estimulada pelo sistema de produção e concorrência que o tempo contemplativo desaparece.

Toda problemática da sustentabilidade é atravessada pela questão do valor simbólico agregado ao produto, ou seja por aquilo que ele nos produz em termos de afeto ou pelo que ele representa socialmente. Nessa equação, quanto maior o grau de significação no imaginário, mais valor ele terá, e em uma escala de cuidados com os bens materiais, também melhor estrutura de preservação ele terá. O exemplo extremo nessa perspectiva são as obras de arte. No que diz respeito ao design para uma cultura sustentável, seria na sua aproximação com os referenciais da arte, não naquilo que ela tem de elitista, mas em termos de qualidade e singularidade, que esse processo se evidenciaria. Essa é lógica da duração. Preserva-se e cuida-se de determinado objeto por não considerá-lo banal, há valor agregado, há sentimento implicado ou alguma ordem de interesse no nível da representação dos sentidos.

O princípio da obsolescência programada e da serialidade dos produtos no campo industrial foi estimulando a lógica do consumo descartável, gerando no seu extremo a insustentabilidade do sistema. Como diz Manzini (2008), descontinuidades sistêmicas devem ser produzidas a fim de que os elos da cadeia produção e consumo sejam reconfigurados.

### **3. Design como operador**

O design funciona como agente de transformação em vários níveis da sociedade. Seu maior princípio ainda é o de solucionar problemas, mas para além das soluções práticas o design afeta o modo dos indivíduos perceberem o mundo. Nesse sentido, podemos afirmar que o design desempenha importante papel social e cultural, na medida em que promove a distinção entre tipologias das mais diversas ordens, mas particularmente, a estética, pautado por padrões e grades de valor previamente definidos. Assim, o design tanto pode operar como construtor de novas ideologias como ser o portador, o agente difusor de dada ideologia. Cabe-nos questionar o papel do design no contexto contemporâneo. A perspectiva apontado por Ezio Manzini indica o desenvolvimento de um modelo de desenvolvimento do design pautado por questões éticas, sociais e ambientais. Design, nessa perspectiva não deve restringir-se a solucionar problemas imediatos das organizações, empresas ou indústrias, mas sim, fazer aquilo que lhe compete por excelência: projetar. Na melhor das hipóteses o design deveria projetar o espaço da vida e para tal, deve desenvolver noções sobre qualidade de vida. É nessa medida que o design desempenha importante papel na construção das condições de transformação da cultura, passando de uma cultura pautada pelo individualismo e pela posse, para outra, pautada pela solidariedade e pelo acesso. Segundo nos indica Manzini, essa transformação não necessariamente deve vir pela força de catástrofes, mas sim, por disciplinas, tal como o design, capaz de agenciar as transformações necessárias. Nesse sentido, correspondendo ao princípio lógico do pensamento de Manzini, o bem estar deveria pautar-se mais no acesso do que na posse. O princípio do compartilhamento de um determinado bem pode gerar transformações na noção de posse, e assim, expandir o valor do produto como bem comum. Manzini procura desenvolver a ideia de que o design é capaz de qualificar os contextos de vida. Manzini questiona “como podemos colocar as pessoas em condições de viver bem consumindo (muito) menos e regenerando a qualidade de seus contextos de vida?” (MANZINI, 2008, p. 57). Conforme o autor, “produtos e serviços devem ser concebidos como sistemas habilitantes, que colaboram na obtenção do resultado desejado pelo usuário, oferecendo a ele os meios para empregar suas próprias capacidades neste processo.” (MANZINI, 2008, p. 59)

### **4. Inovação social comunidades criativas**

O princípio das discontinuidades sistêmicas no caso das comunidades criativas deve ser pensado em uma perspectiva local, recuperando extratos sociais, riquezas naturais e patrimônios culturais. Manzini ressalta a capacidade dos designers de produzir modelos produtivos e organizacionais que promovam plataformas habilitantes, ou seja, que gerem no grupo estímulos e condições de desenvolvimento de suas habilidades a fim de chegarem a um estágio autônomo de sustentabilidade. Segundo Manzini, “as comunidades criativas podem ser consideradas como protótipos de trabalho de modos de vida sustentáveis. Elas mostram que, mesmo em condições atuais, é possível comportar-se de forma colaborativa, alcançando resultados sustentáveis.” (MANZINI, 2008, p. 73). Com relação a inovação social, o autor diz que o “termo refere-se a mudanças no modo como indivíduos ou comunidades agem para resolver seus problemas ou criar novas oportunidades” (p. 61). Segundo o autor: “a aprendizagem rumo à sustentabilidade, especificamente a modos de vida sustentáveis, será um processo de aprendizagem social largamente difuso no qual as mais diversificadas formas de criatividade, conhecimento e capacidades organizacionais deverão ser valorizadas do modo mais aberto e flexível possível” (p. 61). Para tal, o autor ressalta a necessidade de *descontinuidades sistêmicas*, resultantes de iniciativas locais e novos comportamentos e modos de pensar.

No Brasil vem ocorrendo um fenômeno bastante rico do ponto de vista social e ambiental no diz respeito a aproximação das atividades entre designers e artesões. Aqui, no escopo desse artigo, explicitaremos um caso bastante significativo no contexto local: Bichos do Mar de Dentro.

## **5. Bichos do Mar de Dentro**

O projeto intitulado “Bichos do Mar de Dentro”, iniciou no ano de 2007, utilizando a temática da diversidade do ecossistema da região do Mar de Dentro, considerado o maior santuário de aves silvestres do sul do Brasil, cenário apropriado para inspirar as coleções capazes de misturar meio ambiente e sustentabilidade para a produção de distintos artefatos, como utilitários e até jogos e brinquedos, todos produzidos com a mais alta qualidade. Assim, considera-se que “Bichos do Mar de Dentro”, por sua proposta de inclusão social, preservação do meio ambiente e construção de valores que remetem à sustentabilidade, aproxima-se do propósito das comunidades criativas, na perspectiva indicada por Manzini. O autor ao referir-se a comunidades criativas diz que tratam-se de “pessoas que, de forma colaborativa,

inventam, aprimoram e gerenciam soluções inovadoras para novos modos de vida” (MERONI, apud Manzini, 2008, p. 64).

Bichos do Mar de Dentro apresenta dois pilares fundamentais na sua estrutura sistemática, o primeiro é a inclusão social, uma vez que capacita e integra no mercado de trabalho as pessoas que são beneficiadas pelo projeto, e o segundo pilar é a conscientização ambiental, realizando campanhas de prevenção ambiental em instituições educativas, abrangendo ao público infanto-juvenil.

O projeto visa a capacitação profissional e a inclusão social, ao oferecer cursos nas oficinas de qualificação do artesanato, localizados nos núcleos dos municípios de Arroio Grande, Camaquã, Pelotas, Rio Grande e São Lourenço do Sul. As capacitações vão desde técnicas de bordado até a confecção de objetos de utilização pessoal. O projeto “Bichos do Mar de Dentro” surgiu a partir das evidências de degradação do meio ambiente provocado pela ação do homem, como a caça e pesca predatória, a destruição dos ecossistemas locais, e desintegração social, ocasionada pela condição periférica da região e distanciamento dos polos produtivos. Dessa forma, considera-se que o referido projeto, corresponde à segunda característica de comunidades criativas segundo Manzini que é o seu nascimento “a partir de problemas colocados pela vida cotidiana contemporânea”( MANZINI, 2008, p 64).

A estrutura do projeto é relativamente simples, artesãos, com o apoio de Designers junto a instituições parceiras desenvolvem coleções, as catalogam, e posteriormente são lançadas no mercado. O projeto valoriza a produção estética na elaboração de objetos ecológicos que foram inspirados na fauna silvestre da região. O Eco-Design participa neste processo, tanto na seleção de materiais ecológicos, como na utilização de um sistema de elaboração de produtos que sejam limpos ou menos poluentes, minimizando os impactos adversos ao meio ambiente.

A elaboração dos produtos se organizam dentro de três categorias, sendo a primeira intitulada acessórios casa/office, a segunda categoria intitulada acessórios de uso pessoal e finalmente, jogos e brinquedos, segue abaixo um exemplo de artefato dentro de cada categoria:

**Acessórios casa/office:**



Figura 1: Caixa Dupla Cardeal, Materiais: madeira, massa de modelar e tinta acrílica.

Fonte: <http://www.bichosmardedentro.com.br/produtos/detalhe/51> (acessado 11/01/14)

### **Acessórios de uso pessoal:**

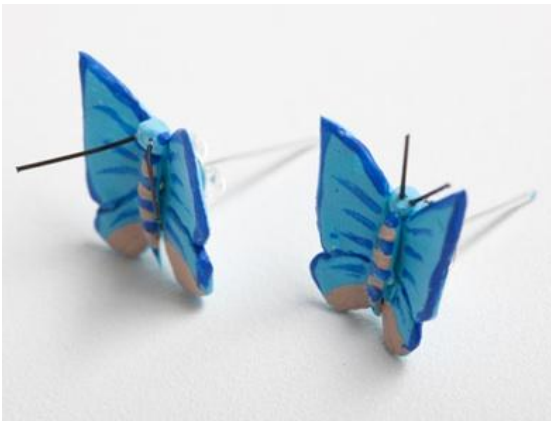


Figura 2: Par de brincos fixos BORBOLETA AZUL, modelados em biscuit.

Fonte: <http://www.bichosmardedentro.com.br/produtos/detalhe/19> (acessado 11/01/14)

### **Jogos e brinquedos:**





Figura 3: Jogo De Xadrez, o conceito deste jogo reside na substituição das peças tradicionais do xadrez pelos bichos da coleção Bichos do Mar de Dentro.

Fonte <http://www.bichosmardedentro.com.br/Produtos/detalhe/89> (acessado 11/01/14)

A proposta do Jogo de Xadrez, ainda dentro da segunda característica de comunidades criativas, ilustra a quebra de paradigmas de modelos tradicionais. Segundo essa proposta “as comunidades criativas aplicam sua criatividade para quebrar os modelos dominantes de pensar e fazer e, com isso, conscientemente ou não, geram as descontinuidades locais” (MANZINI, 2008, p.65).

Por fim, respondendo à terceira característica das comunidades criativas que é a “combinação de demandas e oportunidades” (idem, p.65), considera-se que os Bichos do Mar de Dentro respondem a uma demanda local, que é a necessidade de recuperação de tecidos sociais na região, aliado à disponibilidade institucional de recursos do governo para financiamento deste tipo de projeto e a oportunidade identificada pelo grupo de designers agenciadores do projeto.

### **Considerações finais**

O propósito deste artigo foi recuperar o conceito de comunidades criativas e inovação social na perspectiva de Manzini, explorando sua teoria das descontinuidades sistêmicas. Com este aporte teórico lançamos um olhar sobre o projeto titulado: “Bichos do Mar de Dentro”, buscando contrapor os princípios gerais de um capitalismo global com as emergências de um contexto local, diga-se, recuperação do tecido social, produção de renda, construção de identidade e proteção ao meio ambiente. Tendo em vista que o referido projeto responde às principais características do conceito de comunidade criativa na perspectiva de Manzini, fizemos uma aproximação e uma análise do mesmo como descontinuidade local. Ressaltamos

nessa investigação a importância da relação design, artesanato e arte na busca de um paradigma cultural para a sustentabilidade. Por fim, encontramos no caso estudado elementos que abrem a perspectiva da pesquisa em design no campo da inovação social, possibilitando o esboço de novos conceitos para essa disciplina cujo fundamento seria o projeto não apenas de artefatos, mas também dos sistemas a eles implicados, incluindo o homem e sua visão do mundo.

### **Referências bibliográficas**

BAUMAN, Z. **Globalização: as consequências humanas**. Rio de Janeiro, Jorge Zahar Editor, 1999.

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

MARX, K. **O capital: crítica da economia política**. Coleção os Economistas. Tomo 2, Editora Nova Cultural Ltda, São Paulo, 1996.