

# REPENSANDO O DESIGN A PARTIR DE OUTRAS LENTES

## DESIGN ABERTO P2P

*Samara Tanaka*

Há alguns anos venho refletindo sobre processos de design, sobretudo em contextos de projetos que buscam provocar inovações sociais. Pesquisando e conhecendo diversas iniciativas tanto governamentais quanto privadas e da sociedade civil, oriundas de diversos países, fui tomando consciência de que os processos de design recorrentemente utilizados trazem limitações intrínsecas. Estas estão relacionadas a determinados princípios imbuídos na prática e a entendimentos ontológicos largamente disseminados no campo do design, que muitas vezes contribuem para a criação de projetos que não estão no melhor interesse das comunidades às quais se destinam.

Compreendendo a necessidade de explorar esse campo, iniciamos em 2013 animações em rede (netweaving) para experimentar formas alternativas de criação coletiva em comunidades, utilizando conscientemente alguns princípios, perspectivas e intencionalidades referidos aqui neste texto como “lentes”. Essa abordagem foi chamada de Design Aberto P2P (peer-to-peer), e compreende diversas iniciativas em rede, distribuídas, abertas, com cocriações horizontais, feitas e apropriadas por pessoas comuns (designers formais<sup>1</sup> ou não).

---

<sup>1</sup> Me referirei neste texto a “designers formais” como designers que possuem estudo e treinamento formal na área; e “designers informais”, ou “não designers” a pessoas que projetam intuitivamente, sem treinamento ou estudo formal para tal, mas não menos designers.

As iniciativas de Design Aberto P2P não possuem características frequentemente presentes em um projeto de design, como etapas, gestores, equipe especializada, cronogramas. Pela ausência dessas características, diferenciamos “projeto” de “animação” – o primeiro possui definições e limitações (como por exemplo início e fim) e a segunda é mais fluida, podendo ser contínua ou intermitente, sem restrições temporais ou planejamento preestabelecido, e não está restrita a cumprir um objetivo projetual. Além disso, um ponto fundamental nessa diferenciação é que nas animações em rede as relações entre as pessoas envolvidas possuem grande importância, e geralmente transcendem as iniciativas que estão sendo empreendidas.

Por ser uma abordagem aberta e em rede, não há uma visão única sobre o Design Aberto P2P, e sim entendimentos múltiplos constantemente dialogados, que vão se modificando ao longo do tempo. Entre os entendimentos comuns que do meu ponto de vista permeiam a rede estão o de que qualquer indivíduo possui contribuições relevantes e capacidade para desenvolver novas propostas e soluções; que a atividade criativa faz parte da prática humana; que há diversas práticas projetuais intuitivas sendo aplicadas cotidianamente por “não designers”; e que há formas alternativas de dar vida a soluções sustentáveis e não hegemônicas se utilizarmos outras “lentes”, como a mentalidade de compartilhamento e abertura do open-source, as novas economias, o conceito de bem comum (commons), atuação em rede, para citar algumas.

Há também o entendimento que práticas projetuais trazidas por “designers formais” carregam consigo pensamentos, metodologias e estruturas projetuais que podem, mesmo que não conscientemente, reproduzir e estimular relações hierárquicas e colonizadoras, tanto no processo projetual quanto na forma (solução) criada, caso não haja uma reflexão dos designers sobre o tema.

Este texto busca discorrer e esboçar uma análise – a partir da visão de uma designer com treinamento formal, autora deste texto – sobre algumas formas de atuação experimentadas, os aprendizados obtidos, as dificuldades de se fazer design dessa forma, e o que isso significa para o entendimento do papel do “designer” ao atuar para estimular, promover, ou criar condições favoráveis para inovação social sustentável em comunidades.

## AS “LENTE” UTILIZADAS

O Design Aberto P2P começou como uma das animações da Mecca Rede (Microeconomia Cocriativa Conectiva Glocal), uma rede de compartilhamento de tecnologias sociais abertas, que convergiu pessoas que estavam atuando com

diversas dessas tecnologias, como criação de banda larga comunitária (provisão e manutenção de acesso à internet por comunidades), financiamento coletivo, lixo zero, entre outras. Todas essas iniciativas trazem de alguma forma elementos do pensamento *Open Source* e *Open Knowledge*, como colaboração, compartilhamento livre de conhecimento e criação de soluções não proprietárias.

O pensamento *Open Source* tem sido utilizado por comunidades de Design com graus diferentes de abertura, como no compartilhamento de arquivos e soluções (bibliotecas de solução)<sup>2</sup>, dos meios de produção (no caso dos *Fab Labs*), do processo de criação (como nos casos de codesign em que se busca reduzir as barreiras entre usuários e designers (STAPPERS, 2011)). No Design Aberto P2P tanto as soluções quanto à dinâmica de criação são abertas, e, quando há meios de produção envolvidos, estes também geralmente o são.

Outro aspecto importante do pensamento que permeia os indivíduos conectados a essa rede é o conceito de *commons*: tudo aquilo para usufruto comum, que não deve ser alienado a entidades privadas (BOLLIER). Busca-se através da Mecca Rede e do Design Aberto P2P gerar ambientes e soluções que podem vir a ser para usufruto comum ou gerar um bem comum.

As **novas economias** (compartilhada, colaborativa, criativa, multimoedas) (DEHEINZELIN, 2016) são também lentes que estimulam a pensar em novas formas de estruturar iniciativas e de perceber recursos e fluxos financeiros. A Fluxonomia 4D organiza esses conceitos das novas economias em um fluxo de quatro dimensões: a primeira é cultural (equivalente à economia criativa), a segunda, ambiental (economia compartilhada), a terceira, social (economia colaborativa) e a quarta, financeira (economia multimoedas) (DEHEINZELIN, 2016). O fluxo entre as dimensões geraria soluções sustentáveis.

Uma outra lente não menos importante, mas talvez menos disseminada e aprofundada entre os nós da rede, é a do **pensamento sistêmico e complexo** e conceitos ligados a **sistemas biológicos** (como a autopoiese, descrita por Maturana e Varela (MATURANA, 1995)). Estes apontam para a interconexão sistêmica entre tudo o que há – um paradigma que traz profundas implicações para o entendimento de como atuar em rede, inspirando-se na natureza e na vida.

Por uma perspectiva de design, outra inspiração é o conceito de **humanismo projetual** descrito por Bonsiepe como o “*exercício das capacidades projetuais com o fim de interpretar necessidades de grupos sociais e elaborar propostas*”

---

<sup>2</sup> Um exemplo brasileiro de compartilhamento de soluções é a Designoteca ([www.designoteca.com](http://www.designoteca.com)).

*viáveis, emancipatórias, em forma de artefatos instrumentais e artefatos semióticos”* (BONSIEPE, 2011, p. 21). Apesar de não refletir de forma ampla a intencionalidade do Design Aberto P2P, o conceito de um design emancipatório, que reduza a heteronomia e seja mais democrático, assim como a ideia de explorar espaços alternativos de criação a partir de uma consciência crítica é uma das referências para as experimentações aqui descritas.

Em outras palavras, o conjunto dessas lentes traz pensamentos e princípios, como os de colaboração e atuação em rede; compartilhamento livre de recursos e conhecimentos, junto a novas formas de se pensar no conceito de propriedades e bens; o olhar multimoedas, ou seja, a não dependência de uma única moeda – como a fiduciária – e a percepção de que há outros recursos e formas de valor sendo gerados; a não concentração, que se traduz de forma prática na possibilidade de disseminar não somente recursos como também provocar apropriação de conhecimento e do fazer por parte de outros indivíduos; o conceito de design emancipatório, gerado de forma horizontal.

## POR QUE ESSAS LENTES?

Por trás da escolha de utilização dessas lentes, há uma busca contínua por compreender formas alternativas de se viver, criar e relacionar, que reflitam valores identificados a partir de observações e pensamentos críticos sobre a forma como atualmente vivemos, nos relacionamos, e produzimos. Além de inspirações para as iniciativas e projetos, essas lentes são formas de ver e pensar que buscamos aplicar em nossas vidas e que conseqüentemente influenciam a forma como atuamos. É uma mudança não somente projetual, como também pessoal.

A necessidade de repensar sob quais lentes a atividade projetual era moldada surgiu, no meu caso, a partir de análises e observações de diversas iniciativas de impacto social e de participação cidadã nos últimos anos (TANAKA, 2011), que trouxeram reflexões e críticas a respeito de como essas atividades projetuais eram pensadas, estruturadas, e a partir de quais princípios e propósitos eram realizadas. Uma das questões que surgiu com frequência foi a curta durabilidade de projetos, que em sua maioria acabavam por falta de participação das comunidades afetadas, falta de recursos financeiros, mudanças governamentais ou fim de investimento de empresas. Nestes casos, o poder de decisão sobre a continuidade do projeto encontra-se geralmente alheio à comunidade beneficiada.

Outra questão evidente é a falta de envolvimento, durante a concepção projetual, das comunidades às quais a solução é direcionada (TANAKA, 2011). Ou

ainda a abertura à participação somente por aparências, com fins de posicionar-se de forma aberta mas não efetivamente abrindo o processo. Corroborando essa observação, Miessen (2010) aponta o conceito de pseudoparticipação, um modelo politicamente motivado de abertura aos processos de decisão, que em sua origem não possuem intenção de democratização e sim uma agenda política. Exemplo disso são referendos, frequentemente utilizados para transferir a responsabilidade de decisão sobre assuntos polêmicos para a sociedade evitando assim críticas posteriores.

Uma das conclusões às quais cheguei é que quando o projeto não é pensado em conjunto, não se abre a possibilidade de interação efetiva, de apropriação, e há inevitavelmente uma manutenção de posição de poder. Quando o designer enxerga as pessoas que irão utilizar e se beneficiar de uma solução somente como usuários, cria-se uma relação que, além de manter as comunidades beneficiadas em uma situação de dependência, não gera troca de conhecimento e redes para que essas soluções sejam mantidas pelas mesmas.

Uma outra leitura sobre o termo “usuário” é o tipo de relação que evoca. Utilizando métodos mais tradicionais de design percebo que quando projetamos para usuários, estamos nos referindo a uma relação passiva e, na maioria das vezes, uma relação de consumo. Durante a animação de Design Aberto P2P, buscamos não enquadrar as pessoas como usuários, e sim considerá-las cocriadores, codesigners, animadores, ou prosumidores – pessoas com agência, com uma atitude e posição ativas.

Estruturas centralizadas e hierarquizadas não possuem características de sustentabilidade e resiliência, e tudo o que é sustentável tem padrão de rede (FRANCO, 2008). Projetos que constroem e mantêm propositalmente uma relação de dependência (seja de financiamento, ou de acesso a conhecimento) dificilmente trazem consigo um pensamento e intencionalidade genuínas de sustentabilidade.

Com isso tudo como pano de fundo, as experimentações sobre como gerar soluções de formas alternativas, levando essas lentes em consideração, se iniciaram em 2013 no Complexo do Alemão, no Rio de Janeiro, e seguem acontecendo em diversas localidades.

## **EXPERIÊNCIAS EM DESIGN ABERTO P2P**

Nesta seção são descritas três iniciativas: Joga Cria, Casa Livre do Alinho e Mini Bibliotecas Livres, escolhidas por exemplificarem algumas características

tanto da abordagem de Design Aberto P2P quanto das lentes identificadas na seção anterior do texto.

Figura 1- JogaCria no Complexo do Alemão, 2015



Fonte: Acervo da autora.

**JogaCria** é uma iniciativa aberta de livre-aprendizagem através da criação de jogos voltada para jovens. A partir dos interesses pessoais de cada um, do estímulo à criação de jogos, e da criação de redes, os jovens buscam aprender, por iniciativa própria e junto com seus pares, sobre assuntos diversos como matemática, história, ciências e programação, com o objetivo de conseguir realizar seus projetos de jogos.

A iniciativa surgiu a partir de interações com jovens no Complexo do Lins com pouco interesse no que a escola tem a oferecer mas grande interesse e dedicação aos jogos. A partir dessa observação, e antes de começar a desenhar o que seria essa iniciativa, conversas e provocações com jovens levaram à descoberta de que havia uma vontade latente de criarem seus próprios jogos.

Juntos, decidimos realizar um encontro em formato de oficina, que naquele momento era simplesmente uma forma de reunir jovens interessados e gerar interações sobre o assunto, para que a partir disso a iniciativa pudesse tomar forma. Essa é uma característica das iniciativas de Design Aberto P2P: não



iniciar com uma proposta pronta e sim com estímulos a interações, conversas e encontros para que todo o projeto seja pensado e realizado em conjunto, e todos o percebam como uma iniciativa comum.

Toda a dinâmica de projetar essa primeira oficina (nomear, estruturar, produzir, comunicar) foi feito em conjunto com dois jovens para que eles se apropriassem desse conhecimento projetual. A primeira oficina durou 3 dias, com alto engajamento da comunidade, diversos jogos realizados, e muitas descobertas sobre interesses dos jovens. Não havia a figura do professor – estimulou-se a troca de conhecimento entre os próprios jovens e outras pessoas que convidamos para compartilhar seus conhecimentos na área. Essa experiência funcionou como um primeiro degrau – a partir dela conseguiu-se ter um entendimento comum do que poderia ser essa iniciativa, e partir para evoluções. Muitos relacionamentos ganharam fluxo e seguiu-se a animação para que os próprios jovens tomassem iniciativa para continuá-la.

Desde então os encontros JogaCria já foram realizados diversas vezes tanto no Complexo do Lins quanto no Complexo do Alemão, em formatos distintos, dependendo de quem estava envolvido. No Complexo do Alemão jovens se apropriaram da iniciativa, e a animaram de forma independente, recebendo inclusive financiamento público para tal. Outros jovens do Complexo do Lins estão se apropriando de forma intermitente, cada um a seu tempo e com suas barreiras, mas até o momento não houve uma apropriação ampla da iniciativa nesta localidade. Ainda é necessário estímulo para que os jovens realizem encontros e sigam superando barreiras diversas ligadas ao medo e ao novo sem desistências.

Assim como as outras iniciativas de Design Aberto P2P, o JogaCria é uma iniciativa aberta, estimula-se que qualquer interagente seja inicializador de um *cluster*<sup>3</sup> (agrupamento), e há o desejo de dedicar esforços para criação de materiais e compartilhamento de experiências que estimulem jovens de outras localidades a formarem outros *clusters*. Gerar materiais que ao mesmo tempo estimulem pessoas a terem uma atitude empreendedora, sem que isso seja uma receita pronta a ser reproduzida (e portanto deixe espaços para as modificações condizentes com o contexto no qual será aplicado) tem sido um desafio não somente do JogaCria como das demais iniciativas de Design Aberto P2P.

**A Casa Livre do Altinho** é um espaço convivialista localizado na comunidade da Cachoeira Grande, uma das favelas do Complexo do Lins, no Rio de Janeiro. É uma casa aberta aos moradores da região e demais pessoas da rede,

---

<sup>3</sup> O termo em inglês é utilizado na terminologia de redes para designar um aglomerado de nós interconectados tanto por laços fortes quanto fracos.

onde moro desde 2016 e abri para uso comum. Diversas pessoas, principalmente adolescentes e crianças que moram nos arredores, frequentam diariamente a casa por vontade própria, sem um chamado. Não há uma programação – os próprios frequentadores são estimulados a sugerir e realizar ideias e atividades. Na maioria das vezes, a motivação é a vontade de estar junto e conviver, em um espaço que é percebido como um lugar de liberdade. Essas interações fluidas na casa possibilitam o surgimento de novas ideias e ações, o que ocorre diariamente. Os frequentadores já organizaram sessões de cinema, oficinas, peças de teatro, tudo por conta própria, simplesmente a partir do estímulo à criação e à utilização dos recursos existentes. Inicialmente percebi que havia, por parte dos frequentadores da casa, uma expectativa de que alguém conduziria as atividades, mas, ao longo do tempo, eles foram se apropriando do espaço e começando a animar atividades que desejavam ou ao menos sugerindo ideias que poderiam ser realizadas em conjunto.

Objetos presentes na casa, assim como provocações dos animadores (em geral moradores da casa ou outros animadores da rede), instigam os frequentadores tanto a aprender quanto a gerar ideias. Conversas sobre lixo zero, por exemplo, são estimuladas pela estranheza provocada por uma composteira, pela separação de recicláveis e resíduos orgânicos – elementos que provocam questionamento e trazem familiaridade dos conceitos de lixo zero para os frequentadores. Algumas crianças da localidade já construíram, por iniciativa própria, composteiras em suas casas, passaram a separar resíduos orgânicos e a plantar, o que indica mudança de comportamento. Esse aprendizado é também percebido pelos frequentadores, mesmo os mais jovens – um adolescente de 15 anos relatou que frequenta o espaço porque aprende mais com a convivência na casa do que na escola.

O local abriga moradores temporários, que contribuem para os fluxos da casa, tanto financeiros quanto interativos, e trazem consigo diferentes visões de mundo e formas de pensar. A convivência em si possibilita a criação de relacionamentos mais aprofundados, expõe conflitos, catalisa trocas, e gera aprendizados sobre novas formas de se conviver. A existência desse espaço físico possibilita que ações sejam criadas, e se torna um ponto de referência e encontro que potencializa ideias e ações conjuntas.

A iniciativa das **Minibibliotecas Livres** foi inicializada por uma animadora de redes no Complexo do Alemão, e consiste em minibibliotecas temáticas distribuídas por diferentes localidades. A ideia inicial era simples: colocar caixotes com livros em locais acessíveis, possibilitando que qualquer um leia, leve para



casa e incluía livros. O que diferencia essa iniciativa de outras similares é que ela não é centrada nos livros, e sim nas pessoas que são cuidadoras das bibliotecas. Iniciamos a animação conversando com a dona de uma pequena loja no Complexo do Alemão, com quem já se tinha um relacionamento, e a partir de seus interesses pessoais de leitura, os livros iniciais foram selecionados e colocados em um caixote. Toda a dinâmica foi feita com a dona da loja (cuidadora) e animadores, e juntos discutimos diversos aspectos da iniciativa e implementamos esse primeiro ponto.

O diferencial das MiniBibliotecas não é somente tornar livros mais acessíveis, mas estimular conversas sobre leitura, e por isso temáticas de interesse do cuidador local são escolhidas. Nesta primeira biblioteca criada, os cuidadores demonstraram apropriação através das modificações que realizaram no caixote: pintura e confecção de uma placa indicando o que era e como funcionava a dinâmica. Também iniciaram sessões de leitura para crianças que frequentavam o local, ou seja, de fato os cuidadores começaram a animar a MiniBiblioteca Livre e estimular sua disseminação. Uma das vontades que surgiram à época era gerar uma rede entre essas minibibliotecas, gerando uma biblioteca distribuída, para que essas interações não fossem somente locais, mas isso acabou não se concretizando até o momento. O pensamento de redes está presente tanto na forma como os livros são coletados, como no cuidado e na utilização das bibliotecas, nas atividades realizadas localmente e na conexão que pode ser realizada entre as diversas glocalidades. Percebemos que quando não há animação das redes, ou seja, quando não se mantém um contato próximo com os cuidadores, a tendência é de desistência. Mesmo com a criação conjunta, a animação é essencial para manter as iniciativas vivas.

Este é um exemplo bastante simples e concreto que demonstra como o pensamento das lentes e a dinâmica de Design Aberto P2P se concretiza em projetos em comunidades.

Figura 2- Encontro realizado em 2015 na Associação de Moradores da Cachoeira Grande, no Complexo do Lins, para apropriação e cocriação de uma sala para uso comunitário. Diversos moradores criaram oficinas para compartilhar seus conhecimentos com a comunidade



Fonte: Acervo da autora.

## CARACTERÍSTICAS DA ABORDAGEM DE DESIGN ABERTO P2P

Como não há centralização da dinâmica, as características aqui identificadas referem-se ao ponto de vista da autora. Saliento que elas não representam nem buscam gerar algum tipo de metodologia. Pode-se dizer que são perspectivas, abertas o suficiente para que sejam apropriadas e modificadas por quem o desejar.

A base do pensamento de Design Aberto P2P é a dinâmica relacional *peer-to-peer* (P2P), entre pessoas, ou literalmente “entre pares”. A rede P2P Foundation (2006) em sua *wiki* define P2P como uma dinâmica em que há equipotência dos participantes, cooperação livre para a realização de uma tarefa comum, criação de bem comum, e formas de tomada de decisão e autonomia distribuídas. A dinâmica P2P está relacionada a formas de se fazer (*peer production*), governança (*peer governance*) e propriedade comum universal como modo de distribuição e acesso (P2P FOUNDATION, 2012).

Um aspecto que diferencia a dinâmica aqui descrita e os processos adotados por uma visão tradicional de design (STAPPERS, 2011) é o princípio de equipotência dos participantes (ou interagentes<sup>4</sup>). No Design Aberto P2P,

<sup>4</sup> Costumamos utilizar o termo “interação” e não “participação” quando nos referimos à dinâmica de Design Aberto P2P, por precisar melhor a dinâmica.

parte-se do entendimento que todos possuem valor a agregar à rede, qualquer indivíduo é um designer em potencial, e não há controle da dinâmica por uma autoridade – tudo é conversado e definido de forma horizontal (ao menos busca-se fazer dessa forma).

Em processos tradicionais de design, mesmo nos de design participativo, o designer costuma possuir uma posição de condutor do processo, definindo quando e em quais termos a participação será aberta. No Design P2P esse papel fixo de condução é eliminado, já que todos são considerados designers, e busca-se a não centralidade.

Para isso ser possível, no meu caso, foi necessária uma certa “desmetodologização” do fazer projetual previamente incorporado, pelo entendimento que inserir uma metodologia de design que deve ser seguida por todos coloca o designer formal em uma posição de comando. Para que se respeite de fato que os interagentes são equipotentes, para que a animação seja distribuída e horizontal, e para que se crie conjuntamente formas cooperativas de fazer, é necessário ter abertura para absorver formas distintas de projetar (e às vezes de não projetar). Isso significa que o designer formal não é o detentor do processo e de metodologias de projeto, e sim mais um dos interagentes que possui experiências e conhecimentos específicos a agregar.

Outra característica é a da **abertura** tanto da dinâmica quanto das soluções criadas, que podem ser replicadas e apropriadas por outros e se tornam um bem comum. Isso retroalimenta a rede, distribui os aprendizados gerados, e possibilita a continuidade, colaboração e evolução das soluções criadas. A abertura total da dinâmica de design significa também abrir mão do controle, já que o ritmo, tempo de projeto, forma de fazer, qualidade e definições não dependem somente de um grupo em comando.

Ao iniciar conversas sobre uma iniciativa, um aspecto muito relevante a ser considerado é como possibilitar e estimular a apropriação das ideias, processo e conhecimento por parte de todos os envolvidos, o que caracteriza a **livre-aprendizagem**. É a partir dessas interações constantes que há troca de conhecimento para gerar soluções – toda a dinâmica é compartilhada e pensada em conjunto, e não desenvolvida por um grupo e entregue a outro (usuário) para utilização.

Durante o desenvolvimento há uma construção conjunta, para que todos os interagentes se apropriem do que foi gerado. Em tese, abrir completamente a dinâmica e possibilitar a troca de conhecimentos projetuais é uma forma de design emancipatório, pois possibilita que os interagentes adquiram esse conhecimento para aplicar em modificações futuras no projeto e em quaisquer outras

iniciativas que queiram realizar. Esse é um exemplo de criação de uma relação de não dependência.

Durante essas constantes conversas e interações, não se busca ensinar métodos projetuais, e sim criar condições para que os interesses de aprendizagem surjam. O aprendizado surge a partir do fazer junto, das conversas, de forma fluida e sem estruturação prévia e rígida de conteúdo. Essa fluidez é uma característica que possibilita que os **diversos tempos e formas de pensar** sejam apreciados.

A dinâmica interativa de criação depende muito dos interesses da rede que está interagindo e animando uma ideia, portanto não é um processo linear, nem obedece a cronogramas artificialmente estabelecidos. Se não há interesse, desejo, fluxo, convergência, não há cocriação. Em diversos casos, uma ideia hiberna durante meses até que os fluxos surjam, o que pode ocorrer por convergência de vontades, ou por um esforço de indivíduos para animar essa ideia para que ela ganhe vida.

Para que todas essas dinâmicas descritas ocorram, é necessário haver **animação de redes**, é o que faz tudo ganhar vida. Como não há uma relação de comando e controle, a animação é o que gera conexões, conecta recursos, mantém conversas ativas. É uma constante troca que possibilita que uma ideia ou vontade inicial comece a ganhar corpo, e que os interagentes passem a gerar conhecimentos, linguagem e narrativas comuns. A animação é o que conecta as redes, as pessoas com conhecimentos distintos.

As motivações para interação ou realização de algo em conjunto são as mais variadas e não são primordialmente a recompensa financeira. Geralmente estão ligadas ao interesse por aprender e a inquietações pessoais (por exemplo necessidade intrínseca de criar, ou resolver algum problema identificado). As ideias e a iniciativa de realizar algo junto surgem a partir do relacionamento e das interações, que proveem oportunidades para conversas, estímulos à reflexão, troca de conteúdos e referências, conexões entre pensamentos e pessoas, e dessa forma espontânea as faíscas e conexões aparecem.

Há também características que fazem parte das soluções geradas, de forma que estas reflitam valores discutidos pelos interagentes, assim como o pensamento de sustentabilidade. Com as novas economias como uma das lentes utilizadas, busca-se sempre ter um olhar amplo para o conceito de recursos (principalmente identificando os ociosos), e não focar de forma estreita em recursos monetários. Abrir o olhar para essas possibilidades é uma forma de reduzir nossa dependência do monetário. Exemplos de recursos ociosos são espaços, ferramentas, bens, conhecimento. Uma casa pode ser considerada um recurso ocioso que pode ser

transformado em um bem de usufruto comum para dezenas de pessoas, como é o caso da Casa Livre do Altinho, descrito anteriormente.

Outro aspecto importante é o equilíbrio entre a solução tangível (espaços, coisas, objetos tangíveis – “*hardware*”) e a intangível, ou seja, a animação das redes que dão vida a essas soluções (“*software*”)<sup>5</sup>. Há espaços muito bem equipados que não são apropriados ou utilizados por pessoas pois a animação das redes não foi levada em consideração como parte da atividade projetual. Um exemplo disso são diversos *Fab Labs* que frequentemente demonstram baixa apropriação por parte dos visitantes.

Os outros valores abordados previamente, como o compartilhamento do que for possível para usufruto comum, priorização de formas de sustentabilidade financeira que não geram dependência e concentração, utilização de linguagem que facilite a absorção e apropriação por parte dos envolvidos são exemplos de aspectos que se tenta trazer para as soluções.

A **dinâmica criativa** e de desenho de soluções em si não possui uma metodologia a ser seguida, mas o que ocorre com frequência é o estímulo ao pensamento crítico e à atitude ativa para resolução de problemas. Isso surge através de conversas e questionamentos que encorajam as pessoas a refletirem e perceberem um problema ou situação por outros ângulos. Um exemplo disso foi uma interação com uma adolescente que mencionou um problema de falta de lixeiras no Complexo do Alemão. Ela relatou problemas com a coleta de lixo e o impacto que isso trazia durante chuvas fortes. Através de uma conversa com perguntas que a instigaram a pensar em formas de resolução e a ter uma outra atitude perante o problema, ela chegou à conclusão que havia materiais, pessoas e conhecimento disponíveis para construir lixeiras, e que essa seria uma forma alternativa de resolver um problema que o poder público não resolve. Em seguida, construiu um modelo da lixeira em escala reduzida e outras pessoas se juntaram para construir uma segunda versão em tamanho real. Esse tipo de pensamento em parte nada mais é do que já se faz diariamente por diversas pessoas, principalmente em comunidades economicamente desfavorecidas – são as gambiarras e formas de resolver problemas a partir dos recursos disponíveis.

Esse é um exemplo da riqueza de conhecimento local, que junto com outros pensamentos (como os de novas economias, redes, distribuição virtual) e conhecimentos do design formal podem ganhar outras dimensões e se polinizar. Esse tipo de *insight* que acabou de ser relatado é gerado com frequência nas interações de Design Aberto P2P, mas geralmente depende de muitas interações, conver-

---

<sup>5</sup> Fluxonomia 4D também traz esse conceito de hardware/software.

sas e encontros. Essa dinâmica interativa é importante também para que haja apropriação por parte de quem está interagindo, e para que se formem narrativas comuns. Como são interações fluidas, sem data de início e fim, as informações precisam sempre estar circulando pois novas pessoas podem se inserir ou deixar de participar das dinâmicas a qualquer momento.

O Design Aberto P2P não está relacionado somente à atividade de cocriação de soluções em si, mas também à **criação de condições** adequadas para que essa atividade de criação conjunta ocorra, ou seja, para que as soluções emergjam por entre as pessoas. Conceitos que possuem algumas similaridades a este, como o de *infraestruturação* (HILGREN, 2011) e *seeding* (MICHELIN, 2016) foram abordados por outros autores.

Como já mencionado, essa iniciativa não busca ser somente uma forma de se projetar, mas também de viver e conviver que reflita certos valores. O Design Aberto P2P tem base na empatia, afetividade e relacionamentos, e estes possuem uma relevância que não deve ser minimizada frente à atividade de cocriação. Sendo assim, o **convivialismo** é essencial tanto para a emergência de soluções quanto para estabelecer e manter os fluxos das relações. A partir do estar junto, das trocas constantes, as conexões vão sendo realizadas de forma fluida, e assim novos projetos e animações se iniciam.

Por este motivo, anima-se muitos encontros – presenciais ou virtuais – para que essas trocas e faíscas ocorram. Ter um fluxo de pessoas que tragam novos pensamentos e perspectivas, que vivam em localidades distintas, potencializa esses encontros e a formação de conexões.



Figura 3- Primeiro encontro de Design Aberto P2P no Complexo do Alemão, 2013



Fonte: Acervo da autora.

## COMO AS EXPERIMENTAÇÕES FORAM SE TRANSFORMANDO?

Ao longo das animações de Design Aberto P2P muitas transformações ocorreram. Os primeiros encontros utilizaram como base alguns formatos tradicionais de design para cocriação: materiais para prototipagem, mural para identificação de problemas e soluções, dia e horário marcado para as interações acontecerem em um espaço determinado. Ao longo das semanas percebemos que aquela configuração era estranha à localidade, não era uma forma natural de interação, e as pessoas passaram a ir cada vez menos para os encontros neste local fixo. Começamos então a caminhar pelos arredores, e conversar com as pessoas nos locais onde elas estavam: bares, ruas, praças. Nos meses seguintes, conhecendo mais pessoas e criando relacionamentos, passamos a fazer visitas a suas casas, e os encontros começaram a ser cada vez mais distribuídos e fluidos. A cocriação passou a se dar durante as conversas, em qualquer localidade que estivéssemos, e somente caso houvesse vontade de fazê-lo. A intenção com as visitas não era gerar projetos, e sim **nutrir relacionamentos afetivos**. Assim as redes foram se formando e mantendo tanto no Complexo do Alemão, quanto no Complexo do Lins e em outros locais, como o Parque da Cidade em Niterói.



Percebemos com isso a importância do convivialismo para os relacionamentos e a importância da presença para a geração de confiança mútua. Essa percepção gerou diversas mudanças na nossa atuação, inclusive levando ao início da animação da E2GLATS<sup>6</sup> (Estação Experimental Glocal para Ciências Abertas e Tecnologias Sociais P2P), que valoriza as diversas localidades e convivialismo no seu entorno.

## DESAFIOS E DIFICULDADES

Há dificuldades em comum a diversas iniciativas da rede. E há outras que são relacionadas a cada regionalidade. Uma das principais dificuldades é que as animações sejam de fato **apropriadas de forma distribuída**. Ainda há uma expectativa comportamental que alguém assuma o papel de líder ou gestor, e para uma iniciativa horizontal distribuída se sustentar, é necessário uma mudança de percepção e comportamento significativos. No caso do JogaCria, por exemplo, diversos jovens possuem condições e conhecimento para serem animadores de rede, mas lhes falta confiança para tal. Essa autopercepção de capacidade, junto com uma atitude empreendedora, em muitos casos levam tempo para se desenvolver e não se desenvolvem em todos.

Ao longo do tempo, passamos a entender que em uma perspectiva de sustentabilidade e redes, há um fluxo de iniciativas que emergem e morrem, e que não necessariamente elas precisam se manter por um prazo longo. Através dos relacionamentos, novas iniciativas surgem, outras se transformam. Mesmo com esse entendimento, considero que uma das dificuldades é conseguir manter as iniciativas (ou as interações para que elas se materializem), principalmente quando as animações envolvem pessoas que moram em locais de muita instabilidade (por exemplo, devido à violência, o caso das favelas do Rio de Janeiro) ou quando ocorrem mudanças que tornam suas vidas instáveis (perda de fonte de renda, por exemplo). Nas comunidades em que convivemos, essas situações são comuns, e contribuem para que as interrupções ocorram com frequência, diminuindo a energia empregada nessas iniciativas.

Há algum tempo estamos cocriando ambientes para geração de fluxos multimoedas diversos, mas ainda não se gera fluxos financeiros suficientes através dessas animações para a manutenção das necessidades dos animadores, o que eventualmente causa intermitências ou assincronias temporárias.

---

<sup>6</sup> Para aprofundamento sobre E2GLATS: Vídeo #E2GLATS Disponível: em <https://www.youtube.com/watch?v=miC0bRN413c>, e grupo no Facebook: <https://www.facebook.com/groups/348046888683469/>.

Como as iniciativas precisam da animação de redes para ganhar vida, elas podem levar mais tempo para serem apropriadas e materializadas do que um processo tradicional e fazer com que as pessoas desanimem. Para algo ser criado junto é necessário haver **convergência**. Manter a animação de redes para possibilitar que a convergência ocorra é um dos desafios.

Há outras dificuldades que são comuns a outras dinâmicas, como saber lidar com a **liberdade da livre aprendizagem**. Percebemos uma tendência à desistência quando a dinâmica é muito livre, provavelmente devido ao hábito adquirido nas escolas, onde frequentemente somos treinados a receber estímulos em forma de comando. Apesar de ser uma dificuldade mais genérica do aprender, é essencial para o Design Aberto P2P pois o tempo todo estimula-se a aprendizagem e a apropriação do que está sendo cocriado.

Um diferencial da dinâmica são as formas de **compartilhamento e documentação** dos aprendizados e das soluções para que possam ser apropriados por outras pessoas. Atualmente o compartilhamento (polinização) é realizado através das interações pessoais e a documentação é realizada individualmente, por quem o quiser fazer, o que restringe sua disseminação. Conseguir documentar e narrar experiências de forma inteligível, para pessoas que não estão interagindo, demanda um esforço grande e nem sempre há uma percepção de valor por parte dos animadores para empregar esforços para isso.

Concluindo, muitas são as dificuldades e desafios quando se trata de uma mudança de percepção tão ampla, que envolve vários aspectos de nossas vidas, de nossa forma de se relacionar com outras pessoas e de nossa forma de produzir. Diferentemente de um processo tradicional de design, em que se deseja e há praticamente certeza de que seguindo uma metodologia se chegará a uma solução, no Design Aberto P2P não há necessariamente essa expectativa – a dinâmica busca trazer mudanças de percepção que vão muito além da criação de soluções.

Apesar de haver um desejo pessoal intrínseco de ver diversas soluções materializadas e implementadas, percebo que a formação dessas redes de relacionamento são a mudança em si (FRANCO, 2008), que o próprio ato de se buscar conversar e gerar interações sobre formas alternativas de se criar e dar forma ao nosso entorno estimula e cria condições para que essas mudanças ocorram espontaneamente e de forma distribuída.

**Observação da autora:** os pensamentos e iniciativas desenvolvidos tiveram influência e surgiram a partir de conversas com diversas pessoas, incluindo Vinicius Braz Rocha (inicializador da Mecca Rede e E2GLATS), Leticia Santos

(animadora e inicializadora das MiniBibliotecas Livres), Jonas Bezerra Alves (animador JogaCria), Vânia Trindade (animadora), entre outras.

## REFERÊNCIAS

BOLLIER, D. The Commons. Public Sphere Project. Disponível em: <http://www.publicsphereproject.org/content/commons>. Acesso em: 26 jul. 2017.

BONSIEPE, G. Design, Cultura e Sociedade. 1ª reimpressão. São Paulo: Editora Blucher, 2011.

DEHEINZELIN, L. Fluxonomia 4d: visão de futuro e novas economias aplicadas ao desenvolvimento. Disponível em: <https://medium.com/fluxonomia4d/fluxonomia-4d-vis%C3%A3o-de-futuro-e-novas-economias-aplicadas-ao-desenvolvimento-d16f9777e28a>, 2016. Acesso em: 26 jul. 2017.

FRANCO, A. Escola de Redes: tudo que é sustentável tem o padrão de rede. Escola de Redes = nodo-de-Curitiba. Curitiba: ARCA - Sociedade do Conhecimento, 2008.

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

MANZINI, E. Design, When Everybody Designs. Cambridge: MIT Press, 2015.

MATURANA, H.; VARELA, F. A árvore do conhecimento. São Paulo: Editorial PSY, 1995.

MICHELIN, C.; FRANZATO, C.; GAUDIO, C. D. Sementes e seeding na rede: o metadesigner e as possibilidades de subversão para inovação social. *In: Anais do 12º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design*, Blucher Design Proceedings, v. 9, n. 2. São Paulo: Blucher, 2016.

MIESSEN, M. The Nightmare of Participation (Crossbench Praxis as a Mode of Criticality). Berlin: Sternberg Press, 2010.

P2P Foundation. Defining P2P as the relational dynamic of distributed networks. Disponível em: [https://wiki.p2pfoundation.net/Defining\\_P2P\\_as\\_the\\_relational\\_dynamic\\_of\\_distributed\\_networks](https://wiki.p2pfoundation.net/Defining_P2P_as_the_relational_dynamic_of_distributed_networks). Última modificação em 15 de Dezembro de 2006. Acesso em: 26 jul. 2017. (tradução livre da autora).

P2P Foundation. What this essay is about. Disponível em: [https://wiki.p2pfoundation.net/What\\_this\\_essay\\_is\\_about](https://wiki.p2pfoundation.net/What_this_essay_is_about). Última modificação em 26 de Abril de 2012. Acesso em: 26 jul. 2017. (tradução livre da autora).

STAPPERS, P. J.; SLEESWIJK VISSER, F.; KISTEMAKER, S. Creation & Co: User Participation In Design. Open Design Now. Disponível em: <http://opendesignnow.org/index.html%3Fp=421.html>. Acesso em: 26 jul. 2017.

TANAKA, S. Designing for Citizen-government Interaction. 112 fl. Dissertação (Mestrado em Design Integrado), Koeln International School of Design, Fachhochschule Koeln, Colônia, Alemanha, 2011.

WAHL, D. C.; BAXTER, S. The Designer's Role in Facilitating Sustainable Solutions. Design Issues: Volume 24, Número 2, Primavera 2008.

## BIOGRAFIA DA AUTORA

**Samara Tanaka** é designer estratégica, animadora de redes e livre-pesquisadora em design, redes e ciências naturais. Anima o Design Aberto P2P e desenvolve diversas iniciativas de inovação social, através das quais busca refletir criticamente sobre processos de design e experimentar alternativas em direção a paradigmas mais plurais e coletivos. É colaboradora de Design Estratégico na PUC-Rio e coautora do livro Gamification, Inc.

E-mail: [samaratanaka@gmail.com](mailto:samaratanaka@gmail.com)

