

AGRADECIMENTOS

Este trabalho foi iniciado com a equipe da UEMG, do Programa Institucional Cultura e Desenvolvimento de 2016. Assim, nossos agradecimentos aos colegas Maria Flávia Vanucci de Moraes e Marco Túlio Ferreira Monteiro e aos nossos assistentes, Leonardo Aragão Tavares e Gabriela Barbosa Duarte.

Agradecimentos também à coordenadora do curso de Arquitetura e Urbanismo da Faculdade Pitágoras, Unidade Divinópolis, Prof^a. Joice Stella de Melo Rocha, que contribuiu para a produção do projeto-base do artigo “Aplicando as bases da economia criativa: metodologias ativas na aprendizagem”.

APRESENTAÇÃO

Em seu livro de 1955, *Designing for People*, Henry Dreyfuss comenta de forma muito otimista as possibilidades que a difusão da tecnologia de telecomunicações (particularmente a televisão colorida) traria para a divulgação da arte, literatura, educação, história e artesanato. Tendo iniciado sua carreira com projetos cênicos, Dreyfuss provavelmente não imaginaria a qualidade do conteúdo transmitido pela televisão mais de quarenta anos depois de sua trágica morte em 1972. De qualquer forma, é interessante notar que um dos expoentes do design industrial americano, autor de produtos considerados ícones do sistema de produção em massa, tenha tido a percepção apurada do valor da cultura como elemento associado ao processo criativo do design e do potencial de difusão do conhecimento e cultura das novas tecnologias.

O professor Gustavo Melo Silva, da Universidade Federal de São João del-Rei, indica que os teóricos da Escola de Frankfurt foram os pioneiros a captar uma nova sensibilidade industrial endereçada à cultura, sensibilidade a qual batizaram de indústrias culturais, que aparece em uma nova fronteira, a de produção individual e coletiva de significados. Esse conjunto variado, mas fortemente vinculado ao território, representa as indústrias

criativas que formam a chamada “economia criativa”. Estudos das indústrias criativas demandam novas perspectivas de análise, como as que descrevam, mapeiem, quantifiquem e identifiquem o setor. Englobando áreas distintas, como arquitetura, arte, artesanato, artes performáticas, design, design de moda, editoras, filme e vídeo, jogos de computador, música, publicidade, serviços de software e computadores, TV e rádio, a economia criativa apresenta-se como uma das mais florescentes (se não a mais) áreas do trabalho humano em termos de oportunidades para inovação e para o desenvolvimento de soluções que permitam o surgimento de novos modelos econômicos e sociais em seus sentidos mais amplos.

É nesse contexto que esta publicação privilegia a abordagem da economia criativa e da sustentabilidade (seja esta econômica, ambiental, social ou cultural) em diversos estudos conduzidos no âmbito do Programa Institucional de Extensão em Cultura e Desenvolvimento da UEMG – Universidade do Estado de Minas Gerais, a partir de um conjunto de abordagens simultaneamente locais e globais, na medida em que as iniciativas e os projetos descritos permitem avaliar ações importantes no atribulado contexto atual, seja este nacional ou internacional. Desta forma, este volume nos mostra que os problemas de design relativos ao desenvolvimento da indústria criativa requerem uma abordagem necessariamente sistêmica, que envolva o Estado, a Academia e as Comunidades Locais, tendo em vista a complexidade dos fatores envolvidos.

A publicação deste livro, *Economia criativa: práticas para inovação e desenvolvimento*, segue o primeiro volume, *Economia criativa: inovação e desenvolvimento*, publicado em 2017. Esse segundo volume pode ser descrito como resultado do esforço de diferentes

pesquisadores da Escola de Design da UEMG, que buscaram respostas para questões relevantes em termos culturais, ambientais, sociais e econômicos. A perspectiva sistêmica, essencial à prática contemporânea do design, perpassa os diversos capítulos, mostrando que uma das mais tradicionais escolas de design do país está preparada para atender às demandas da sociedade brasileira em termos de vanguarda de pesquisa e extensão.

No primeiro capítulo, “A propriedade intelectual e recomendações para Empreendimentos Integrais”, Rosângela Míriam Mendonça trata das relações entre a economia criativa e a propriedade intelectual, seja no escopo dos Direitos Autorais seja no da Propriedade Industrial, temas descritos no texto da autora. A contribuição se expressa na discussão sobre como as diferentes formas de propriedade intelectual podem apoiar ou dar segurança ao que a autora, que trabalhou com o professor Bistagnino, trata por Empreendimentos Integrais – organizações produtivas econômica, ambiental e socialmente sustentáveis baseadas nos princípios do Design Sistêmico.

Gabriela Reis e Rita Engler escrevem o segundo capítulo desta publicação, “Design como ferramenta para inovação em negócios sociais”, apresentando-nos o complexo e sempre atual problema da desigualdade social e econômica global; também conhecemos a perspectiva do “negócio social”, princípio do economista bengali, ganhador do prêmio Nobel da Paz de 2006, Muhammad Yunus, como alternativa para a busca de soluções inovadoras para um modelo de empreendedorismo que fuja aos padrões pasteurizados da maioria das iniciativas atuais. Indo além da discussão teórica, as autoras apresentam três casos de negócios sociais no Brasil: Moradigna, MaturiJobs e Pé de Feijão. Por fim, discutem o papel das metodologias do design nos processos de inovação ligados

aos negócios sociais, desde a perspectiva consolidada da solução até áreas mais contemporâneas de atuação, como a modelagem de negócios.

A discussão sobre o design e sua relação com a cultura material é o ponto de partida da autora Heloísa Nazaré dos Santos no terceiro capítulo, “O design industrial, moda, sociedade e os produtos industrializados *versus* consumo”. Ela apresenta conceitos e relações entre o objeto industrial e seu significado social a partir de um cenário no qual o capitalismo acelera o modelo de sociedade de consumo, em uma interessante complementaridade à discussão sobre desigualdade iniciada no capítulo anterior, e demonstra a relevância do tema da cultura material, especialmente quando considerado o mercado de moda. A autora apresenta diversas considerações a respeito da moda e de como o design pode contribuir para seu desenvolvimento, desde a compreensão adequada acerca dos diversos processos envolvidos até a aplicação de novos materiais na indústria.

Rosângela Míriam Mendonça retorna no quarto capítulo, desta vez em parceria com Vitória Martins, sob o título “A academia na rede sistêmica de empreendimentos integrais em agroecologia”. As autoras iniciam o texto apresentando os temas agricultura urbana, agroecologia e design sistêmico, relacionados à rede criada na Universidade. Interessante a observação das autoras que a UEMG possui em seus diversos *campi* quase 50 projetos relacionados aos temas, o que demonstra o potencial da rede em termos de benefícios advindos de uma melhor articulação entre pesquisadores. A descrição dos esforços para a formação da rede, bem como das ferramentas de comunicação utilizadas, nos traz elementos importantes para a compreensão dos problemas e desafios existentes nestes processos, o que é um significativo

passo para a compreensão e melhoria das formas de trabalho colaborativo (e em rede) na Academia brasileira. Por fim, as conclusões apresentadas nos trazem subsídios à reflexão sobre a importância de uma adequada articulação entre ensino, pesquisa e extensão na Universidade, bem como para a oportunidade representada pelo trabalho em rede.

Ainda tratando de instituições de ensino superior, o quinto capítulo, “Aplicando as bases da economia criativa: metodologias ativas na aprendizagem”, de autoria de Suéllen Costa, Viviane Marçal, Márcia de Figueiredo, Patrícia Delgado e Joice Rocha, é resultado de um exercício desenvolvido junto a estudantes do segundo período de um curso de arquitetura. A experiência demonstra como a aplicação de metodologias ativas no processo de ensino e aprendizagem traz aos alunos uma capacidade crítica e a percepção de fatores normalmente pouco abordados em metodologias tradicionais de ensino. No atual cenário profissional, a capacidade de percepção de problemas a partir de elementos “do mundo real” é essencial para o desenvolvimento de soluções adequadas às demandas da sociedade, que atendam aos requisitos de sustentabilidade atuais por meio da inovação e criação.

Continuando na área de educação, o sexto capítulo, “Jogo do aprender: o uso do aplicativo Duolingo no ensino de língua inglesa”, por Erika de Oliveira, Marcos Antônio Coelho, Ivete de Azevedo e Pollylian Madeira, apresenta uma interessante experiência sobre a aplicação de um dos mais populares aplicativos educacionais da atualidade para m-learning, ou aprendizagem com mobilidade, junto a uma turma de alunos do sexto ano do ensino fundamental. A escolha da turma, formada por adolescentes na faixa de 11 a 12 anos, mostra-se acertada, e os resultados observados demonstram de forma bastante positiva o potencial

destas novas ferramentas nos processos educacionais, abrindo um amplo campo de pesquisa e aplicação de novos produtos, aplicativos e serviços relacionados ao tema.

De forma articulada à temática do capítulo anterior, talvez um dos campos mais promissores da Economia Criativa esteja na concepção e produção de jogos. É esse o tema trazido por Anderson Valadão no sétimo capítulo “Múltiplos aprendizados através de jogos digitais na educação”, que oferece um amplo panorama dos princípios, tecnologias, características, aplicabilidades e tipologias de jogos, notadamente jogos digitais. O autor apresenta aspectos importantes sobre a aplicação de jogos digitais na escola (e os problemas decorrentes desta). As relações entre o jogo e o conteúdo a ser estudado, bem como a qualidade de soluções de design associadas ao jogo (bom projeto, interface adequada, solução estética etc.) e consistente preparação da estrutura educacional são consideradas essenciais para a implementação de jogos como forma de apoio à educação.

O capítulo “O *stop-motion* como vetor de inovação e desenvolvimento no audiovisual brasileiro”, de autoria de Leonardo Dutra, fala da área do audiovisual no contexto da economia criativa e da importância da inovação tecnológica para a geração de produtos ligados à área. O autor levanta a necessidade de uma ainda inexistente abordagem voltada para a pesquisa multidisciplinar realizada no Brasil acerca de novos processos audiovisuais, envolvendo áreas como design, engenharia e arquitetura. O capítulo descreve diversos desafios à pesquisa ligada ao audiovisual e à técnica de *stop-motion* no Brasil, notadamente no que diz respeito àquela realizada na Academia, contrastando com a situação observada nos EUA, onde diversas iniciativas de pesquisa levaram ao desenvolvimento desta indústria criativa. Indicando diversos

aspectos positivos do *stop-motion* e das condições para sua produção, o autor finaliza com a indicação de possíveis caminhos para a disseminação e ampliação do uso da técnica.

No último capítulo do livro, Cláudio Rodrigues apresenta “O design em convergência com a produção cultural e as mídias híbridas: estudo de caso da Voltz Design em Belo Horizonte e Minas Gerais”. Iniciando o tema, o autor levanta de forma concisa a história do design gráfico em Minas Gerais e, mais especificamente, em Belo Horizonte, citando alguns dos profissionais responsáveis por essa história. Essa é a base introdutória para a apresentação da Voltz Design, um importante escritório mineiro de design, com atuação marcante na área cultural e trabalhos relevantes ligados à música, dança, moda, audiovisual, multimídia e educação. O capítulo se encerra com a descrição da atuação do escritório no cenário contemporâneo de Belo Horizonte, projetando para novas mídias e tecnologias e trabalhando em rede, a partir de uma abordagem voltada para o papel social do design.

Como resumo, pode-se dizer que este livro, segundo volume do que se espera ser uma longa e profícua série, apresenta alguns dos bons resultados do Programa Cultura e Desenvolvimento da UEMG. Estes trabalhos são uma demonstração de que a Universidade pode contribuir com reflexões, propostas e contribuições relevantes à sociedade. Tratando-se de um momento em que o país precisa de forma especial de soluções inovadoras e criativas que tragam mais do que um sopro de esperança à população, é um prazer apresentar este livro. São tempos muito interessantes, estes pelos quais passamos, que requerem soluções ousadas. Uma boa leitura.

Eduardo Romeiro Filho

NOTA

DAS ORGANIZADORAS

Os artigos aqui apresentados foram iniciados em 2016. Alguns aspectos descritos naquela época se alteraram tendo em vista estarmos num tempo de grandes e rápidas mudanças. Assim, este livro é também o registro de uma época e uma evidência da efervescência de transformações que estamos vivendo.

Por fim, ressaltamos que a riqueza dos temas aqui reunidos aponta para possibilidades diversas de fortalecimento da tão necessária conexão entre produção acadêmica e sociedade, abordando a cultura articulada em três dimensões: expressão simbólica, cidadã e econômica.

Rosângela Míriam e Márcia Figueiredo
Setembro/2019