

## **Medialab Quito: um espaço participativo de cultura, arte, tecnologia e cidadania**

**Cristiane Arakaki**

**Universidade de Brasília**

**Daniela Favaro Garrossini**

**Universidade de Brasília**

**Francisco Sierra Caballero**

*Universidad de Sevilla*

### **Resumo**

O Medialab Quito é hoje um importante espaço equatoriano de apropriação cidadã com papel de propagar a participação, a cooperação e o compartilhamento de saberes e práticas, além do desenvolvimento de projetos inovadores ligados aos temas de comunicação, cultura, arte e tecnologia. Desta forma, este artigo tem como objetivo apresentar o relato da experiência de seu processo de concepção e implantação, que transcorreu de forma participativa e colaborativa com os atores locais.

**Palavras chave:** espaço participativo, práticas colaborativas, participação, interdisciplinaridade.

### **Introdução**

O espaço, segundo Milton Santos (2006), não é somente uma configuração territorial, mas sim a junção da configuração territorial com a existência social, ou seja, o espaço só existe em virtude das relações sociais. “O espaço é formado por um conjunto indissociável, solidário e também contraditório, de objetos e sistemas de ações, não considerados isoladamente, mas como o quadro único no qual a história se dá.” (Santos, 2006, p. 39).

Esta definição se torna cada vez mais contemporânea com a gradativa mudança na formas de percepção do espaço e tempo que as várias possibilidades de interação, (re)produção, difusão e compartilhamento de informações e saberes advindas das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs). Uma das grandes contribuições das TICs no campo da arte e da cultura é o surgimento de ambientes colaborativos e criações compartilhadas, que podem ser virtuais ou presenciais, ou ambos.

A comunicação a distância, a ação e presença em espaços físicos remotos, a troca simultânea de informações, a possibilidade de realizar trabalhos em parceria, de visualizar e agir em espaços remotos, de coexistir em espaços virtuais e de realizar ações compartilhadas são algumas das características que podemos encontrar nos trabalhos em rede. (Arantes, 2005. p. 98).

No entanto, Santos (2006) afirma que o tempo e o espaço não estão sendo unificados, mas por se ter a possibilidade de se conhecer instantaneamente os eventos longínquos, a sensação é de simultaneidade, ou seja, “quando, no mesmo instante, outro ponto é atingido e podemos conhecer o acontecer que ali se instalou, então estamos presenciando uma convergência dos momentos e sua unicidade se estabelece através das técnicas atuais de comunicação” (Santos, 2006, p. 128).

Brea (2009) destaca que este cenário propicia uma economia em rede, do conhecimento, na qual toda informação recebida é reproduzida, reinterpretada e refletida em um fluxo contínuo de circulações organizadas em rede. É um modelo de produção cada vez mais comunitário e descentralizado, em que o sujeito se torna multitudinário: não é mais apenas o receptor, e sim, protagonista de sua (re)produção de conteúdo. Percebe-se então que os espaços participativos também passam a ter que rever seus papéis, pois, segundo Brea (2009, p. 57), mais do que um espaço físico de produção e registro, eles tendem a se transformar em nós irradiadores e refletores do que ele denomina de memória-constelação, e, assim, tornando-se responsáveis pela gestão e difusão de conhecimento, e pela promoção da conectividade entre os usuários.

Desta forma, pode-se definir os espaços colaborativos como espaços - físicos ou virtuais, ou ambos - que possibilitam diferentes formas de participação de atores, quais sejam: produção, pesquisa, reflexão, experimentação e compartilhamento de saberes. Temas como tecnologia, cultura, arte, comunicação e redes digitais emergem como propostas de atuação em um ambiente em que a colaboração surge como forma de trabalho na concepção e desenvolvimento de projetos. Eles podem possuir a infraestrutura de um laboratório, com equipamentos, tecnologia e áreas compartilhadas para que os projetos possam ser desenvolvidos, além da realização de oficinas, encontros e eventos, além de princípios como o compartilhamento dos recursos e dos saberes, trabalhando a filosofia do conhecimento e da tecnologia aberta. E geralmente a organização e a gestão são feitas de forma participativa entre os membros, que podem ser entes públicos, organizações sem fins lucrativos, empresas ou pessoas físicas.

A partir dessas premissas, em 2014, o Centro Internacional de Estudos Superiores de Comunicação para América Latina (CIESPAL) iniciou o projeto de concepção de um espaço de apropriação dos cidadãos no qual eles pudessem atuar em projetos colaborativos envolvendo comunicação, tecnologia, cultura e inovação por meio do desenvolvimento de oficinas, palestras, reuniões, conferências, fórum cinematográfico e implementação de um circuito de exposição de Artes Visuais (CIESPAL, 2014). Para a realização deste projeto, convidou a Universidade de Brasília (UnB), por meio do Núcleo de Multimídia e Internet (NMI), para participar como um facilitador deste processo de concepção do espaço e seu funcionamento: organização, gestão, experimentação, interação, produção, difusão do conhecimento e práticas artísticas, culturais e tecnológicas.

Assim, este artigo tem como objetivo apresentar o processo participativo de concepção e implantação do Medialab Quito, que hoje é um espaço dinâmico de produção, investigação e difusão de projetos artísticos, culturais e tecnológicos, com

participação e colaboração de atores locais, no que tange a produção, organização e gestão daquele espaço.

### **O processo participativo na concepção do Medialab Quito**

A fim de atender o objetivo do Medialab Quito de ser um espaço compartilhado e participativo de apropriação e uso do cidadão, no qual ele possa participar ativamente da produção artística e cultural de sua localidade, definiu-se que esse processo de concepção deveria ser participativo, e de forma empática. Ou seja, a concepção do modelo, da forma de gestão e do funcionamento deveria estar de acordo com as necessidades da sociedade, e por isso, os próprios atores da sociedade que deveriam defini-las. Desta forma, a partir da necessidade de se fazer uma análise transversal sobre a participação ativa dos atores no processo de definição dessas dinâmicas, foi preciso uma metodologia que possibilitasse a compreensão da complexidade e da diversidade de atores envolvidos no processo de concepção e implantação do Medialab Quito com uma abordagem holística que permite um aprofundamento na natureza complexa do projeto a ser desenvolvido.

Assim, para alcançar os resultados desejados, foram utilizados conceitos relacionados às teorias sistêmicas e ao design participativo escandinavo. Optou-se pelas teorias sistêmicas porque elas levam em consideração questões que envolvem diversos fatores ou variáveis a partir de padrões organizados de interações, ou seja, concepções teóricas e princípios que procuram explicar entidades, fenômenos e situações, cujo entendimento não pode ser compreendido em sua totalidade pelo pensamento analítico. (Garrossini, 2010).

No mesmo sentido, o design participativo escandinavo (Koskinen, Battarbee, Mattelmäki, 2003), que foi inspirado pela ideologia de Paulo Freire, também propõe um caminho processual que não é predefinido, são diversas as técnicas, os procedimentos e as ferramentas que podem vir a ser utilizados no decorrer do projeto, pois elas vão se adaptando conforme as demandas e problemas que vão surgindo ao longo do processo. A ideia de envolver diferentes atores durante o processo buscou entender interações em contexto e ter um aprofundamento dos anseios, das necessidades e dos valores desses diferentes atores que integrariam e participariam do Medialab de Quito.

Assim, o grupo de pesquisadores do NMI/UnB juntamente com a equipe do CIESPAL organizaram duas oficinas (Figura 1), sendo a primeira com o objetivo de pensar a forma de gestão participativa e sustentabilidade, e a segunda, pensar os espaços, a atividades e os projetos possíveis de serem desenvolvidos. Na primeira oficina, realizada em novembro de 2014, foram convidados os atores que pertenciam ao grupo formador inicial<sup>66</sup>, a fim de incluí-los no processo de concepção, buscando plantar neles um entendimento sobre a necessidade e importância da participação,

---

66 Grupo inicial composto por dez instituições com atuação em áreas afins aos propósitos do Medialab Quito, tais como: comunicação, software livre, cultura, arte, entre outros. Elas foram convidadas pelo Ciespal para participar do processo de concepção, e de gestão do laboratório.

com foco nos objetivos para o bem comum, assim como nas necessidades e expectativas econômicas, sociais e culturais do contexto onde está inserido o Medialab.

**Imagen 1: oficinas para concepção do Medialab Quito**



Durante os dois dias da oficina por meio da aplicação de ferramentas do Design Participativo (Vianna et al., 2012; Brown, 2010), tais como: diagrama de afinidade, mapas mentais, entrevistas empáticas, procurou-se: i) fortalecer a ideia de um projeto de gestão participativa dentro de uma lógica compartilhada; ii) identificar e pensar, por meio de discussões colaborativas, modelos de governança que estejam de acordo com as ideias do grupo promotor, fazendo com que todos os atores entendam o projeto como algo para o bem comum e se sintam parte e co-responsáveis do mesmo; e iii) mapear os diferentes atores e segmentos que deveriam ser convidados a participar da segunda dinâmica. Ao final desses dois dias, o grupo conseguiu construir um primeiro esboço do estatuto e definição da forma jurídica adequada para o Medialab Quito, e continuaram a trabalhar coletivamente, com acompanhamento à distância da equipe do NMI/UnB.

Na segunda oficina, realizada em janeiro de 2015, o foco foi o envolvimento dos atores locais que viriam a ser os usuários do laboratório, por meio da ocupação e utilização dos espaços, tipos de atividades e projetos que podem ser realizados e normas de utilização. Para esta oficina, além dos representantes do grupo promotor, foram convidados artesãos, artistas visuais, fotógrafos, desenvolvedores de TI, designers, cineastas, gestores culturais, músicos, entre outros, totalizando 28 participantes.

Por ser um grupo bem heterogêneo, com interesses diversos, a abordagem foi diferente da primeira oficina, a ideia era fazê-los partir de seus desejos individuais para se chegar numa proposta coletiva, na qual todas as decisões tenham sido tomadas de forma consensual. Assim, inicialmente, a partir da apresentação realizada sobre o que viria a ser um espaço participativo, conceitos, características e tipos de possíveis

projetos, eles tiveram que imaginar individualmente o espaço ideal para sua área de atuação, e, para isso, tinham disponíveis folhas de papel, canetas e lápis coloridos. Eles podiam se expressar de maneira livre, desenhando ou escrevendo. Após o término, todos os trabalhos foram expostos, para que todos conhecessem as ideias dos outros, mas sem identificar o autor, criando um clima de empatia entre eles.

Dando continuidade ao processo de se pensar os espaços, atividades e projetos do Medialab, eles foram divididos em dois grupos, e cada um, a partir de seus desejos individuais, deveria tentar trabalhar colaborativamente para se chegar numa proposta coletiva de forma consensual. Antes, os participantes visitaram todas as áreas destinadas ao laboratório, para depois iniciarem o trabalho, já fazendo as propostas nas plantas baixas dos espaços. Ao final, cada grupo apresentou sua proposta para todos.

Em seguida, o objetivo era que, a partir dessas duas propostas, eles chegassem a uma proposta única para o Medialab. Eles sentiram a necessidade de se visitar os espaços mais uma vez, para depois trabalhar colaborativamente e conseguir chegar a um consenso, elaborando uma proposta única para as ocupações dos espaços, atividades e projetos que poderiam ser desenvolvidos neles. Por fim, os participantes foram instruídos a pensarem juntos sobre as normas de utilização dos espaços, e de conduta dos usuários. As discussões e o processo de pensar juntos, saindo de suas vontades individuais, passando a pensar no espaço para a ocupação da coletividade foi uma experiência muito rica, que demonstrou o potencial do Medialab em se tornar um ambiente de interação entre diferentes atores de forma harmônica.

Cabe ressaltar que no processo de concepção ficou evidente a diferença de engajamento e envolvimento que houve nas duas oficinas. Na primeira, como a intenção era fazer com que as instituições se sentissem responsáveis não somente com relação à concepção do modelo de gestão, mas que deveriam se comprometer também com a implantação e manutenção do Medialab ao longo do tempo, a equipe sentiu uma certa resistência de parte do grupo em alguns momentos. Uma das sugestões foi que a responsabilidade pela gestão, manutenção e captação de recursos deveria ser responsabilidade apenas do CIESPAL, e as demais instituições se dedicariam apenas ao desenvolvimento e participação dos projetos.

Por outro lado, na oficina com os possíveis usuários, o nível de envolvimento e entusiasmo nas atividades e discussões foi muito maior. A maioria se mostrava muito aberta às ideias de compartilhamento, tanto dos espaços e saberes, como de projetos interdisciplinares. As interações e negociações para se chegar a um consenso se deram de forma harmoniosa e horizontal. Apesar das diferenças de postura, os resultados obtidos em ambas oficinas serviram de base para a formalização e redação final do estatuto do Medialab Quito.

## **O Medialab**

Quito Em junho de 2015, o Medialab Quito foi formalizado como uma fundação sem fins lucrativos, com finalidade socioeducativa, cultural e tecnológica. Segundo seu estatuto:

A Fundação tem como objetivo institucional e âmbito de ação promover a produção de projetos comunicacionais e artísticos mediante o uso de tecnologias contemporâneas e de conhecimentos ancestrais para o bem comum, com uma pedagogia inclusiva de conhecimentos acadêmicos e experiências populares, sob uma concepção de criação inovadora, colaborativa, comunitária e livre. (Medialab Quito, 2015, p. 1)

Assim, a partir deste objetivo, foram definidos alguns objetivos específicos, entre eles, destacam-se: usar a tecnologia livre para criar arte e conhecimento; vincular as diferentes comunidades de produção social e artística em projetos comuns; incorporar aos territórios, suas realidades e necessidades no desenvolvimento de conteúdos e projetos.

Para o cumprimento de seus objetivos, o estatuto enumera algumas ações que a Fundação Medialab Quito poderá realizar, em especial, cita-se: promover a cultura livre e colaborativa; fomentar, difundir e patrocinar atividades enquadradas na sociedade da informação e do conhecimento, e de metodologias colaborativas; promover espaços de debate sobre temas de cultura livre e criação artística colaborativa; estabelecer e manter vínculos com instituições afins, nacionais e estrangeiras, sejam públicas ou privadas; produzir memórias de atividades e difundi-las em todos os formatos tradicionais e digitais; organizar eventos de capacitação em saberes ancestrais e outros. A Fundação foi estruturada em três órgãos: Assembléia geral, Diretório e Diretor executivo. A Assembléia Geral é o órgão supremo, do qual se integram todos seus membros fundadores e ativos, com direito a voz e voto. Suas decisões são obrigatórias a todos os seus membros. O Diretório é composto por quatro membros, todos com direito a voz e voto: Diretor geral do CIESPAL, Gerente do CIESPAL, Representante da Corporação Red Infodesarrollo<sup>67</sup>, e Representante da Fundação Universidade de Brasília. Por fim, o Diretor executivo é o encarregado pela administração da fundação, sendo seu representante legal. Tem o papel de gerir o funcionamento, cumprindo e fazendo cumprir as resoluções da Assembléia Geral e do Diretório, assim como o estatuto.

A sede do Medialab Quito está localizada no edifício do CIESPAL, na cidade de Quito, Equador. Hoje ele apresenta-se como um espaço participativo para inovação, criação e experimentação com todos os tipos de tecnologia. Temas como comunicação, tecnologia, arte, cultura e inovação são trabalhadas por meio de oficinas, palestras, reuniões, conferências, fórum de cinema e implementação de uma exposição de circuito Artes Visuais. Para isso, foram definidos nove pilares: i) ecossistema; ii) experimentação; iii) investigação; iv) ação e transformação; v) inovação; vi) cidadania; vii) memória; viii) saberes ancestrais; ix) economia criativa.

Em sua estrutura física, destacam-se a MEDIATECA e os Espaços de Trabalho Colaborativos (ETC). A midiateca é considerada pela UNESCO um patrimônio da memória mundial

---

<sup>67</sup> A Corporação Rede Infodesarrollo é uma rede equatoriana de informação e comunicação para o desenvolvimento, constituído por 35 organizações cuja missão é promover a geração e troca de informações, metodologias, experiências e conhecimentos sobre as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) para o desenvolvimento, e promover processos participativos multissetoriais em política pública em torno desta questão no Equador.

por seu extenso acervo de arquivos e materiais sobre comunicação latinoamericana desde os anos 50. O acesso pode ser feito tanto presencialmente, como virtualmente. Já os Espaços de Trabalho Colaborativos são mais do que espaços de coworking, pois, mais do que apenas o acesso à infraestrutura física e tecnológica, os membros recebem assessoramento e acompanhamento no desenvolvimento de seus projetos. Estes projetos devem ter temas ligados a Cultura, Arte, Tecnologias e Sociedade, além de ter a finalidade de transformar, melhorar a realidade e propor possíveis soluções para problemas reais da sociedade. Atualmente contam com mais de dez membros, entre eles, podem-se citar coletivos de arte, desenvolvedores e programadores, grupos de mapeamento e de comunicação.

Desde sua inauguração, diversas atividades e projetos vem sido desenvolvidos, tais como capacitações, hackatons, exposições artísticas, oficinas de mapeamentos. E dentre eles, destaca-se o Projeto Wawakipu, que é um programa educacional voltado para crianças e adolescentes que busca despertar o interesse e o pensamento computacional e tecnológico por meio do desenvolvimento e codificação de jogos a partir dos mitos e lendas indígenas dos povos ancestrais latinoamericanas. Desta forma, busca-se promover essa mescla entre o passado e o presente, além de reforçar a identidade e a interculturalidade dos povos latinoamericanos. Até junho de 2017 ano, o projeto conta com 200 participantes, tendo 20 jogos desenvolvidos, e a meta até o final deste ano é que esses números subam para 600 participantes e 60 jogos desenvolvidos.

Assim, o Medialab Quito mantém o diálogo com pesquisadores e cidadãos equatorianos e de toda América Latina, fortalecendo as pesquisas, por meio de um pensamento interdisciplinar e global, em que a proposição de um espaço de atuação conjunta, construído como um centro em que atores das áreas de artes, educação, comunicação, música, artesãos e coletivos cidadãos atuam em conjunto em prol de uma iniciativa em comum. É desta forma, que a iniciativa de um espaço coordenado colaborativamente surge e hoje se constitui como o Medialab Quito.

### **Considerações finais**

O Medialab Quito foi concebido como um espaço colaborativo de criação coletiva com objetivo de difundir a participação, a cooperação e o compartilhamento de experiências, saberes e desenvolvimento de projetos inovadores-artísticos, culturais e tecnológicos. Partiu-se do pressuposto que, para se estruturar um espaço dessa natureza, o processo deveria ser participativo e colaborativo desde sua concepção. Era preciso ouvir as necessidades da comunidade local, para que no futuro ela se sentisse parte e a vontade para ocupar os espaços e recursos ali disponíveis.

Constituído como uma mescla de saberes e fazeres, o espaço concebe-se com uma concepção mais rica e expressiva, tanto para os artistas e produtores culturais, quanto para os desenvolvedores de outras áreas, como por exemplo, de Tecnologia da Informação. Uma característica peculiar é o interesse no resgate dos saberes ancestrais, a utilização deles em projetos contemporâneos. Essa dinâmica de produção,

experimentação e difusão dos projetos que ali serão desenvolvidos são temas que farão parte da continuação da pesquisa em questão, que pretende ainda propor modelos de interação e compartilhamento dos saberes e fazeres gerados, entre a arte e as demais áreas. E, desta forma, contribuir para a investigação a cerca das novas configurações que as práticas colaborativas tem trazido ao universo criativo do artista. Ao promover um ambiente favorável para o surgimento de diferentes ecossistemas autônomos, mas que interagem de forma harmônica para o desenvolvimento de diferentes projetos de experimentação, investigação e compartilhamento, percebe-se que o Medialab Quito está se configurando em consonância do que o Brea (2009) afirma ser o novo papel das instituições públicas na emergente economia coletiva do conhecimento: um nó irradiador e refletor da memória-constelação, responsável por promover a (re)produção, (re)conectividade, interação e sentimento de comunidade e cidadania entre os usuários.

### Referencias bibliográficas

- Arantes, P. (2005). *@rte e mídia: perspectivas da estética digital*. São Paulo: SENAC São Paulo.
- Brea, J. (2009). *Cultura RAM: mutaciones de cultura en la era de su distribución electrónica*. Barcelona: GEDISA.
- Brown, T. (2010). *Design Thinking: Uma Metodologia Poderosa para Decretar o Fim das Velhas Ideias*. Rio de Janeiro: Campus.
- CIESPAL. (2014, agosto 15). *El Medialab será una realidad*. In Boletines Electrónicos. Disponível na <http://bit.ly/1Cx4keC>
- Garrossini, D. (2010). *As Tecnologias da Informação e Comunicação como vetores catalisadores de participação cidadã na construção de políticas públicas: o caso dos conselhos de saúde brasileiros*. (Tese Doutorado em Comunicação). Universidade de Brasília.
- Koskinen, I., Battarbee, K. & Mattelmäki, T. (eds.). (2003). *Empathic Design: User Experience in Product Design*. Finland: It Press.
- MEDIALAB Quito. (2015). *Estatuto de la Fundación Medilab Quito*. Quito.
- Santos, M. (2006). *A Natureza do Espaço: Técnica e Tempo, Razão e Emoção*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo.
- Sêga, C. (2011). *Sociedade e interação: um estudo das diferentes formas de interagir*. Brasília: Editora Universidade de Brasília.
- Vianna, M. & et al. (2012). *Design Thinking: inovação em negócios*. Rio de Janeiro: MJV Press.