

Anexo XII

ORIENTAÇÕES PARA IMPLEMENTAÇÃO DO LABORATORIO JUVENTUDE CRIATIVA

Esse anexo trata da conceituação e apresentação das principais características do projeto **Laboratório Juventude Criativa**, formulado em Acordo de Cooperação Técnica entre a Secretaria Nacional da Juventude (Secretaria-Geral da Presidência da República) e a Subsecretaria de Espaços e Equipamentos Culturais (SE/MINC) para integrar o Edital de Chamamento Público Nº 01/2024, do Programa Estação Juventude.

A implementação do laboratório visa fortalecer ações para a juventude brasileira, levando em conta a Cultura e a Economia Criativa como vetores estratégicos para a o desenvolvimento sustentável da economia e da sociedade brasileiras. Com isso, se busca fomentar ações formativas, de produção e o acesso à infraestrutura em espaços que componham as políticas públicas culturais, de ciência, tecnologia, inovação e da juventude. Ademais, espaços onde já exista uma relação entre juventude e cultura estabelecida com os territórios os quais estão inseridos, como os CEUs das Artes e os Centros de Referência da Juventude.

1. O QUE É O LABORATÓRIO JUVENTUDE CRIATIVA?

A Economia Criativa se refere às dinâmicas de criação, produção, difusão/distribuição e consumo/fruição de bens e serviços culturais/criativos e aos princípios que garantem a qualidade dos seus impactos econômicos, sociais, ambientais, culturais e políticos no território. Seus princípios inspiradores se baseiam na cidadania e democracia, na biodiversidade técnica e cultural, na inovação, na sustentabilidade, na inclusão produtiva, no bem comum e no bem viver. (SEFIC - Secretaria de Economia Criativa e Fomento/MinC)

Falar sobre espaços criativos não se refere necessariamente a uma construção ou uma grande sala com tecnologias, mas a estratégias que geram capacidades cidadãs no processo de partilha e trocas de conhecimentos. Todas as pessoas são executoras e criadoras ativas ou potencialmente. A natureza dos espaços criativos, então, está fundada na experimentação e participação cidadã.

A designer Katja Thoring (Thoring et al 2019) define espaços criativos “como estruturas físicas e elementos em diferentes escalas que são deliberadamente projetados para apoiar processos de trabalho criativo ou para facilitar a criatividade e a inovação.” E são definidos de acordo aos princípios da aprendizagem autônoma, conhecimento compartilhado e a construção de comunidade.

A relação com o território é fundamental. Conhecer a comunidade à qual se está dirigindo, as suas necessidades e seus atores permite: o empoderamento comunitário, a promoção de colaboração e cocriação, o aumento de jovens engajados, o acesso ao aprendizado intergeracional, a conexão social, a melhoria na transferência de conhecimento e o desenvolvimento de uma cultura e benefícios da aprendizagem ao longo da vida socioeconômica comunitária. De acordo com o *Guión general de la Sala LabCo*:

espacio abierto experimental, iniciativa semelhante realizada pela prefeitura Bogotá em 2020, essas potencialidades preparam os jovens para o futuro e as grandes e atuais mudanças sociais e tecnológicas.

Portanto, o Laboratório Juventude Criativa é um espaço dinâmico e inclusivo projetado para fomentar a criatividade, inovação e colaboração entre jovens e a comunidade local. Inspirado pelos princípios da Economia Criativa, democracia, sustentabilidade e inclusão, e visa capacitar os participantes como agentes ativos na criação e produção de bens e serviços culturais e criativos.

2. COMO É O LABORATÓRIO JUVENTUDE CRIATIVA?

O Laboratório deve ocupar uma ou mais salas dos CEUs das Artes ou Centros de Referência da Juventude, com mobiliários, ferramentas e maquinários capazes de conectar cultura, ciência e tecnologia, com programação multidisciplinar, orientada por uma abordagem educativa criativa e inovadora e deve possibilitar a convergência de exposições, biblioteca, formações, oficinas, residências artísticas, audiovisuais, além de atividades orientadas à cultura *maker*.

I. Atributos

Os espaços têm dois atributos fundamentais:

- I. Ênfase no design, na prototipagem e na incubação de ideias que podem levar a projetos de impacto com potencial para resolver problemas das comunidades locais participantes.
- II. Possuir bens, instrumentos e ferramentas para uso público capazes de motivar a criação e inovação, possibilitando a inclusão de propostas cenográficas ou montagens interativas, além de acervo bibliográfico temático físico e digital, e hardwares e softwares voltados ao desenvolvimento de novas capacidades.

II. Diretrizes

As estratégias do Laboratório Juventude Criativa devem cultivar e direcionar pelo menos um dos seguintes pontos:

- a) Promoção do conhecimento por meio de trocas de experiências;
- b) Estímulo à criação e o fazer experimental;
- c) Incentivo à transformação social da juventude por meio de elaboração de projetos e práticas criativas;
- d) Acolhimento das demandas da comunidade;
- e) Promoção de comunidades criativas.

III. Linhas de Ação

As quatro principais linhas de ação são:

- a) **Intercâmbio Cultural e transferência de conhecimento:** desenvolvimento de mecanismos que permitam um diálogo simétrico e reflexivo entre cultura, ciência, tecnologia, e os contextos sociais, econômicos e ambientais de onde estas se desenvolvem.
- b) **Participação Cidadã:** Realização de iniciativas socioculturais criativas, tecnológicas e inovadoras, conectadas às pessoas e aos espaços de produção e fruição do território.
- c) **Comunicação:** Ações de comunicação que visem a interlocução, escuta e diálogo horizontal entre atores do território e fora do território, em busca da valorização dos conhecimentos dos usuários e do desenvolvimento científico e criativo.
- d) **Gestão do Conhecimento:** Atividades de treinamento e avaliação que promovam melhoria contínua dos processos, possibilitando o relacionamento com um público cada vez mais diversificado.

IV. Mediadores

Todo o trabalho executado no Laboratórios Juventude Criativa deve ser intercedido por mediadores. Os mediadores são ao mesmo tempo pesquisadores e agentes socioculturais que incentivam a participação pública em experiência de aprendizagem memorável. Os mediadores facilitam as pessoas a se relacionarem com o conteúdo de uma forma diferente: o público não é mais um agente passivo e se tornam protagonistas de si mesmos na experiência de aprendizado. Mediadores são pessoas responsáveis pela pesquisa, prototipagem, design, desenvolvimento de atividades e conteúdo, bem como pelo gerenciamento, articulação e acompanhamento de capacitações ou projetos.

Eles executam e avaliam processos. Eles também tratam de ações operacionais e administrativas, como documentar, sistematizar e arquivar adequadamente as evidências das atividades realizadas.

3. QUE TIPOS DE ESPAÇOS CRIATIVOS PODEM SER IMPLEMENTADOS NO LABORATÓRIO JUVENTUDE CRIATIVA?

O Laboratório Juventude Criativa é um modelo de espaço que se concentra na construção de uma comunidade colaborativa e fornece espaços com dimensões suficientes para abarcar múltiplas ferramentas para alcançar o máximo da colaboração e compartilhamento de habilidades ao mesmo tempo. Podem possuir as seguintes tipologias:

- e) **Espaços Maker:** são instituições onde se combinam o processo educacional com processos de fabricação. As pessoas podem projetar, prototipar e criar projetos próprios e autônomos como resultado do trabalho em equipe.
- f) **Bibliotecas Maker:** são bibliotecas destinadas ao trabalho colaborativo, ao relacionamento com a comunidade. O pensamento crítico é o protagonista e a pesquisa é incentivada para soluções de necessidades específicas. Bibliotecas Maker são espaços para experimentação, brincadeira e aprendizagem.
- g) **Laboratórios maker:** são instituições que promovem pesquisa, experimentação e aprendizagem através trabalho em equipe de especialistas e amadores com interesses e conhecimentos diversos, mas que convergem no desenvolvimento de projetos com alcance social.

4. COMO FAZER?

Para construir Laboratório Juventude Criativa, especifica-se uma metodologia de design por conversa composta por uma série de estágios com o objetivo de descrever o processo criativo do design e estabelecer pensamentos divergentes e convergentes durante a criação. O Design Thinking, por exemplo, é reconhecido por sua capacidade de gerar soluções criativas e inovadoras, alinhadas às necessidades reais das pessoas. Essa abordagem permite a criação de experiências que ativam o emocional e cativam, mas também respondam aos anseios e desejos do público

- a) **Conectar:** A empatia é o primeiro passo para entender as perspectivas e necessidades dos usuários dos laboratórios. A equipe deve se colocar no lugar dos usuários, ouvir o público, compreender suas emoções e experiências para identificar oportunidades, ideias, influências, tendências e interesses.
- b) **Descobrir:** é a segunda fase deste instrumento. Busca-se a descoberta e o pensamento divergente. Aqui o território é explorado e a imersão é feita no problema através revisão documental, busca de referências e oficinas com comunidades. A equipe de trabalho, com a mente aberta, ouve o público com suas ideias, influências, tendências, interesses e problemas.
- c) **Definir:** é a terceira fase: serve como filtro para o desenvolvimento, seleção e descarte de ideias. As conclusões da fase anterior são analisadas, definidas e transformados em oportunidades ou ideias. Se define a vocação do espaço, o caráter do conteúdo e os perfis de usuários, tríade que acaba delineando o espaço criativo. A informação é sintetizada e registrada um conjunto de premissas que dão linhas ao projeto.
- d) **Projetar:** a quarta fase é o momento de ideação e prototipagem. Concentra-se na exploração das alternativas, formatos e sistemas para construir um imaginário que informe e inspire desenvolvimento. Nessa fase a equipe gera uma ampla variedade de ideias criativas e soluções possíveis. As ideias mais promissoras são transformadas em protótipos tangíveis, permitindo que conceitos sejam testados e refinados.

- e) **Aplicar:** na última fase ocorrem os testes, os protótipos são submetidos a exames e experimentações junto aos usuários para coletar feedback real. Isso possibilita ajustes e validação das soluções encontradas. Ao final apresenta um conjunto de alternativas e recomendações técnicas.

Esta metodologia permite, no processo de formulação do equipamento, uma experiência de cocriação em que a comunidade ao redor do laboratório se torna participante. O método busca inter-relacionar contexto sociocultural, públicos, temas e ambientes físicos.

ETAPAS

4.1. Fazer a leitura do território

Destina-se a análise de localidade onde o Laboratório Juventude Criativa será inserido e o público que ele pode alcançar. Observa-se a história do local, sua urbanização, desenvolvimento econômico, geográfico, cultural, realidade e anseios da população local.

4.2. Montar a linha do tempo da formação da localidade

Com as informações adquiridas na leitura do território, pode-se elaborar uma linha do tempo, contendo os marcos mais importantes de formação da localidade.

4.3. Identificar os tipos de públicos

Essa análise não é uma caracterização socioeconômica ou demográfica, mas uma abordagem para entender as motivações e o tipo de experiências que as pessoas gostariam de vivenciar no equipamento. Abaixo estão alguns públicos que podem ser identificados. A forma como são apresentados é uma simulação do que cada usuário experimenta em relação ao equipamento cultural.

- a) **Exploradores:** acham divertido e aprendizagem divertida. Eles são atraídos por interatividade.
- b) **Dinamizadores:** encontram no Laboratório um lugar para compartilhar com outras pessoas; o laboratório é sua segunda casa.
- c) **Contemplativos:** críticos e introspectivos. Procuram espaços tranquilos e inspiradores para desconectar-se da vida cotidiana, descansar e relaxar.
- d) **Vanguarda:** em busca de uma experiência autêntica. Eles são atraídos pela tecnologia, entretenimento e arte.
- e) **Aficionados:** estão vinculados a um tema específicos e estão interessados em relacionamentos de longo prazo com o laboratório. Sua visita é influenciada por outras pessoas.

4.4. Identificar os usuários potenciais

Baseado nos tipos de públicos identificados na localidade, é feito o mapeamento de potenciais usuários.

4.5. Definir a vocação do espaço

Quatro conceitos abrangem a inclinação de um espaço: reconhecer, vivenciar, inspirar, comunicar. Com esses conceitos, é possível identificar a vocação, ou vocações, para esse espaço.

- a) **Reconhecer:** O espaço é cenário de encontro e articulação de atores sociais, mediados pelo reconhecimento do outro e do território. O reconhecimento pode ocorrer de maneiras informal, mas também deve ser uma intenção explícita e programada.
- b) **Experimentar:** é um cenário de aprendizagem onde existe a possibilidade de erro. O espaço reconhece isso como parte do processo de experimentação, como uma oportunidade. Experimentar conecta mediações e usuários. Experimentar permite gerar novas ideias, conceitos ou questões.
- c) **Inspirar:** estimula a inspiração de imaginação, brincadeira, admiração, curiosidade e os sentidos. Esses elementos têm um lugar a disposição física do local, mas também em experiências provocativas de mediação, no que a investigação, a livre exploração e o relacionamento com o contexto, eles fazem parte do processo criativo.
- d) **Comunicar:** visa fortalecer ações de comunicação de seus públicos de interesse que possibilitem a conexão de diferentes experiências.

A lógica de funcionamento do espaço é dinâmica, sistêmica e orientada a processos. Isso mostra que não se enquadra numa formulação de estratégia e objetivos isolados e que, em vez de definir uma grade de programação com atividades que emergem da expertise dos mediadores, busca propor uma rota de processo que gera apropriação tanto dos atores social da cidade e seus arredores, bem como dos mediadores e funcionários do espaço no qual o laboratório está inserido.

4.6. Definir os objetivos e estratégias

Para desenvolver os objetivos e estratégias do Laboratório Juventude Criativa, deve-se considerar que esses precisam ser inscritos na linha de trabalho espacial criativo, e estarão articulados com as ações realizadas. Os objetivos e estratégias devem ser desenvolvidos sob os princípios orientadores, a saber:

- a) **Gratuidade.** Acesso de pessoas e serviços gratuitos.
- b) **Inclusão.** Reconhecimento dos diferentes grupos populacionais como sujeitos de direitos.
- c) **Equidade.** Esforce-se pela igualdade oportunidades em todas as pessoas.
- d) **Acessibilidade.** Fácil acesso da juventude a programas, projetos e atividades realizadas.
- e) **Reconhecimento da diversidade cultural.** Vínculo e respeito pelas diferentes expressões culturais presentes no território.

- f) **Participação.** Geração de espaços onde pessoas interessadas em conformidade dos propósitos do projeto possam participar e influenciar a construção de novos programas quando eles são exigidos ou na melhoria dos existentes.
- g) **Flexibilidade.** Desenvolvimento de programas, projetos e atividades dinâmicas que ajustar-se às novas realidades da cidade, a apropriação e a visão das pessoas participantes, às suas expectativas e necessidades, o tipo de espaço e recursos disponíveis.
- h) **Trabalho em equipe.** Reconhecer e valorizar a diversidade de experiências e conhecimentos e construa seus programas de maneira colaborativa.

4.7. Como deve ser o espaço físico do Laboratório Juventude Criativa?

As qualidades dos espaços e características que favorecem a apropriação de conteúdo são:

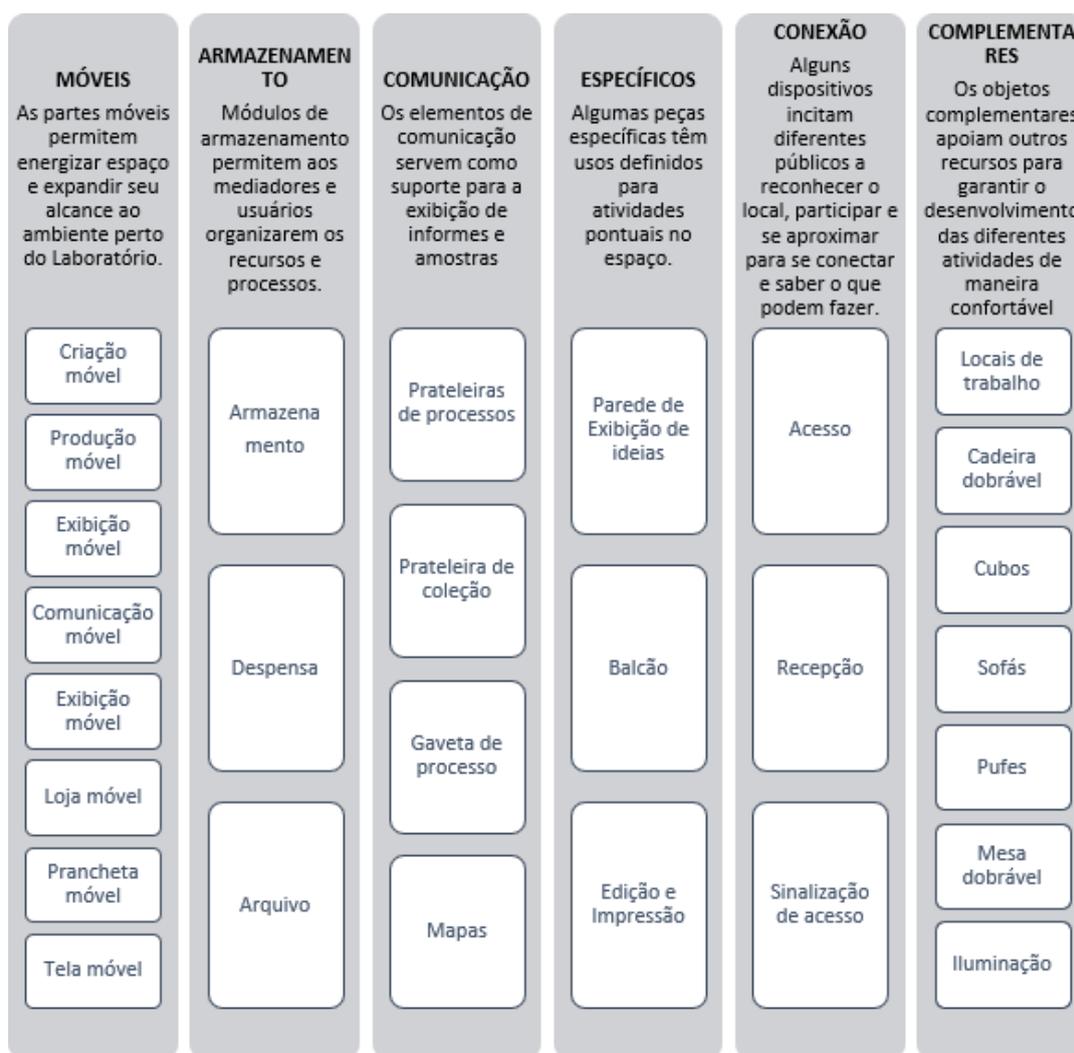
- a) **Permeabilidade:** Um espaço que favorece a entrada e saída de informações, pessoas, ideias, projetos. Mobiliário acessível, prateleiras expositoras, grandes vitrines que servem para mostrar ao público externo o que acontece no espaço criativo e assim convidar um fluxo atividades constantes.
- b) **Versatilidade:** Refere-se a um espaço configurável segundo as necessidades. É um atributo muito importante pois permite que diferentes atividades possam ser realizadas no espaço. Para tanto, deve ser projetado com móveis modulares, leves e de preferência com rodinhas. Isso para que diferentes opções possíveis de configurações do espaço sejam pensadas, de acordo com a tipologia de atividades e tamanhos.
- c) **Cordialidade:** Um espaço acolhedor e caloroso que convida ao encontro de todos. Essa qualidade pode ser explorada através dos materiais, cores e texturas que são aplicados nos móveis e paredes.
- d) **Mobilidade:** Móveis com possibilidade de sair do nicho para implantar programação de espaço criativo em outros locais dentro do espaço ou ambiente próximo.

Além disso, o espaço deve permitir múltiplas configurações sobreposições espaciais e de atividade. Deve ter grande visibilidade e algum nível de independência. O espaço deve ser articulado facilmente com os outros espaços internos e, se possível, com o exterior.

4.8. Estratégia de intervenção do espaço.

A utilização de objetos e mobiliários múltiplos é essencial para adaptação dos espaços definidos, permitindo diferentes configurações espaciais e sobreposições de atividades e experimentações. Eles auxiliam na promoção da diversidade espacial, na medida que criam vários tipos de atividades, sejam as mais voltadas para o público ou as mais voltadas para apoio e funcionamento do espaço. Esses materiais podem ser divididos em seis famílias de acordo com suas características e usos, que estão representadas a seguir com principais objetos. Essas famílias podem ser acrescidas de outros objetos, cuja necessidade foi identificada nas etapas anteriores.

4.8.1. Famílias de objetos do espaço criativo



Ao final, é importante relacionar os objetos selecionados com a vocação ou vocações do espaço identificadas (reconhecer, inspirar, experimentar, comunicar). Cada componente está associado a ações às quais os objetos respondem especificamente. Essa fase também pode ser utilizada como conferência se os objetos escolhidos respondem às vocações identificadas e decidir pela sua permanência, ou não.

4.8.2. Simular cenários possíveis.

A partir da relação dos objetos com a vocação do espaço, deve-se propor cenários possíveis com atividades específicas que poderiam ser desenvolvidas usando o sistema de mobiliário proposto. Desenvolvem-se cenários para encontros, exploração, produção de ideias, inspiração, criação, experimentação e comunicação, entre outros que possam estar relacionados à vocação do espaço.

Figura 01: Exemplo de simulação de cenários: cenário para exploração e cenário para criação.



Fonte: Projeto sala LabCO da BiblioRED, Bogotá-CO.

Pode-se, além disso, considerar a simultaneidade na formação desses cenários, com alternativa de estabelecer uma sinergia entre os diferentes usos dos espaços ativados ao mesmo tempo, demonstrando a flexibilidade do Laboratório Juventude Criativa e propondo um cenário múltiplo e vivo.

Figura 02 –espaço ativado simultaneamente.



Fonte: Projeto sala LabCO da BiblioRED, Bogotá-CO

4.9. Atividades de treinamento e avaliação e melhoria contínua

Por fim, após o Laboratório Juventude Criativa ser implementado, deve-se aplicar atividades de treinamento e avaliação que promovam melhoria contínua dos processos, possibilitando o relacionamento com um público cada vez mais diversificado. À medida que os processos forem aplicados, novos ciclos de treinamento e avaliação, para

identificação contínua de melhorias e manutenção do interesse e diversificação do público.

5. FLUXOGRAMA

A seguir, o passo a passo para desenvolvimento do Laboratório Juventude Criativa:

