

GAUNTLETT, D. (2011) *MAKING IS CONNECTING: THE SOCIAL MEANING OF CREATIVITY, FROM DIY AND KNITTING TO YOUTUBE AND WEB 2.0*, CAMBRIDGE, UK: POLITY PRESS.

Elisabete Maria Peixoto Ribeiro

Universidade do Minho, Portugal; betteribeiro@hotmail.com

RESUMO

A presente recensão do livro “Making is Connecting” constitui uma reflexão das principais ideias de David Gauntlett, considerando o posicionamento de outros autores. Gauntlett apresenta as visões de John Ruskin e William Morris, sendo que Morris acreditava que o trabalho criativo oferecia esperança e que era essencial partilhar arte. Deste modo, é relevante trocar ideias para que a sociedade desenvolva, visto que atualmente a Web 2.0 oferece a possibilidade de exprimir sentimentos e ideias. O autor destaca cinco princípios para refletir acerca da criatividade, valorizando o prazer de criar e todo o processo criativo. O indivíduo deseja ser um participante ativo e reconhecido nas comunidades online e offline, partilhando o seu material criativo e conectando-se aos outros. Para tal, utiliza diversas plataformas tais como o Facebook, Youtube, Flickr, uma vez que a colaboração e a interação promove um aumento da auto-estima e satisfação. As atividades criativas permitem desenvolver capacidades, inovar e integrar na sociedade, libertando da condição de meros espetadores do que foi produzido industrialmente, pois existem ferramentas que nos possibilitam modificar o mundo. A Web 2.0 é semelhante a um loteamento criativo, dado que os indivíduos se juntam no intuito de colaborarem num espaço partilhado. Desta forma, as ferramentas Web 2.0 disponibilizadas em rede gratuitamente constituem técnicas de comunicação pois a sua exploração permite que os utilizadores se tornem produtores de novas ideias e as partilhem, conferindo-lhes poder para marcar a sua presença na sociedade. Estas ferramentas possuem, portanto, um papel fundamental de suporte à cultura participativa e criadora.

ABSTRACT

This recension of the book “Making is Connecting” is a reflection of the main ideas of David Gauntlett, considering the positioning of other authors. Gauntlett presents views of John Ruskin and William Morris, since Morris believed that the creative work offered hope and that it was essential to share art. Thus, it is important to exchange ideas for the development of society, since now the Web 2.0 offers the possibility to express feelings and ideas. The author outlines five principles to think about creativity, enhancing the pleasure of creating and the entire creative process. The individual wants to be an active participant and recognized in the online and offline communities, sharing his creative material and connecting with others. For this, uses various platforms such as Facebook, Youtube, Flickr, since collaboration and interaction promotes an increase of self-esteem and satisfaction. The creative activities help to develop skills, innovate and integrate into society, releasing of the condition of mere spectators of what was industrially produced, since there are tools that allow us to change the world. Web 2.0 is similar to a creative allotment, since individuals come together in order to work in a shared space. Thus, Web 2.0 tools available for free in the network are communication techniques because their exploration allows users to become producers of new ideas and share them, giving them power to mark their presence in society. These tools have, therefore, a key role to support participatory and creative culture.

David Gauntlett é professor de *Media and Communications* na Universidade de Westminster, no Reino Unido, sendo autor de diversos livros, entre os quais “*Creative Explorations*”.

No seu livro *“Making is Connecting”*, Gauntlett apresenta-nos o termo *craft* enquanto trabalho minucioso de um ceramista ou como uma nova abordagem de produção das suas criações. O autor refere a visão de Richard Sennett (2009) acerca deste termo *craft*, presente no livro *“The Craftsman”*, o qual funciona como uma unidade entre corpo e mente, visto que o pensamento, o sentimento e a ação estão interligados. Posteriormente, aborda o ponto de vista do artista e crítico de arte John Ruskin, o qual defende a colaboração, valorizando a imaginação para que o indivíduo deixe de funcionar como uma ferramenta e seja um criador livre, salientando a imperfeição. Relativamente a esta ideia, no documentário *“Press Pause Play”* o artista Moby (2011) refere que se sente intimidado e aborrecido pela arte digital perfeita, visto que “alguns engenheiros, alguns produtores e algumas pessoas que trabalham na área da produção de arte digital ou música só se focam em criar perfeição, sem vulnerabilidade, beleza e humanidade”. Na verdade, a imperfeição torna-se relevante no sentido em que surge como uma marca pessoal do autor na sua obra e diferencia-a, atribuindo-lhe algo único e especial.

Tal como Ruskin, William Morris também defendia que o trabalhador devia sentir prazer, acreditando que o trabalho criativo oferecia esperança. Morris afirmava que era relevante partilhar arte numa comunidade, factor essencial para o desenvolvimento da sociedade. De facto, é fundamental trocar ideias para que a sociedade floresça, sendo que atualmente existe a Web 2.0 que facilita a expressão de ideias e sentimentos através da partilha de imagens, música, vídeos e outro material criativo.

Neste livro, Gauntlett apresenta cinco princípios fundamentais que surgem como instrumentos para refletir acerca da criatividade e da vida quotidiana. O autor rejeita a definição de criatividade que coloca de parte a atividade criativa diária e que se refere essencialmente ao produto final. Deste modo, defende a valorização de todo o processo criativo e o prazer de criar inerente ao mesmo:

“Everyday creativity refers to a process which brings together at least one active human mind, and the material or digital world, in the activity of making something which is novel in that context, and is a process which evokes a feeling of joy.” (Gauntlett, 2011:76)

O autor refere vários casos que demonstram que as pessoas estão interessadas em criar e partilhar o que produzem, quer online e offline, no intuito de sentirem prazer e de participarem ativamente na construção da sociedade. Existe, portanto, o desejo de ser um participante ativo nas comunidades, particularmente no mundo online, de ser reconhecido por essas comunidades e conectar-se com os outros, criando novas realidades. Atualmente, existem diversas plataformas que possibilitam a partilha de material criativo, tais como Facebook, Youtube, Flickr, entre outros. Diversos bloguistas expõem gratuitamente as suas ideias de modo a aumentarem a sua reputação conforme o seu blog é visitado. Existem também bandas de música que disponibilizam a sua música online como forma adquirirem mais fãs e aumentarem as suas vendas. A nova geração que vive online está interessada em colaborar, interagir e partilhar os seus interesses. Para tal, utilizam diversas técnicas de comunicação no sentido de construir novos mundos.

Gauntlett destaca a importância da qualidade das relações na obtenção de felicidade. O autor refere os estudos do investigador Richard Layard (2006), o qual utilizou dados do World Values Survey, que abrange 90,000 pessoas em 46 países, no sentido de lhes pedir que relatassem acerca da sua felicidade. Estas estatísticas demonstram que a separação de um cônjuge tem um impacto na felicidade quatro vezes superior ao da perda de um terço do rendimento familiar. Deste modo, é considerada pior do que ter um declínio ao nível da saúde ou do que estar desempregado.

“The main benefits of marriage or cohabitation are obvious: you give each other love and comfort; you share resources, gaining economies of scale; you help each other....Married people are healthier and live longer....We need other people, and we need to be needed. Increasingly, research confirms the dominating importance of love.” (Richard Layard, 2006:66)

Gauntlett salienta a colaboração em projetos criativos e a partilha de ideias dentro de uma comunidade, através de plataformas online, possuindo estas uma enorme relevância no aumento da satisfação e auto-estima. O autor Chris Anderson (2009:223) aborda esta questão no seu livro “*Free – O Futuro é Grátis*” acreditando que “A oportunidade de contribuir de uma forma que é criativa e apreciada é exatamente o tipo de satisfação que Maslow privilegiava acima de todas as outras aspirações e que muitos trabalhos raramente propiciam”. Anderson (2009:223) refere ainda que “Não admira que tenha havido uma explosão na web, instigada pelo trabalho voluntário – ser criativo, dar um contributo, ter impacto e ser reconhecido como especialista em alguma coisa tornou as pessoas felizes.”

Na verdade, ao criar algo desenvolvemos as nossas capacidades, tornamo-nos agentes criativos e não estamos reduzidos apenas à condição de meros espetadores do que já foi produzido. É intrínseco ao ser humano criar material interessante para se exprimir e construir o seu mundo, tal como o artista Moby (2011) argumenta no documentário “*PressPausePlay*”, sendo que “quase não importa qual o meio e não importa quais são os financiamentos”, quando o ser humano faz coisas, pode fazer algo interessante. Moby (2011) afirma que “há 30 ou 40 anos atrás, as pessoas não faziam coisas, iam a exposições de fotografia e compravam música, existiam artistas profissionais”, e que atualmente toda a gente é fotógrafo, escritor e músico.

Gauntlett defende que as atividades criativas funcionam como elementos de ligação entre os indivíduos e a sociedade, integrando-os e conectando-os, sendo essencial para uma sociedade saudável. Argumenta que estes querem criar o seu material, em vez de se limitarem ao que é produzido industrial e comercialmente, salientando a ideia *do-it-yourself*. De facto, a atividade criativa diária permite-nos aprender, transmitir conhecimento, inovar, superar expectativas e construir relações com os outros. Indubitavelmente, a contribuição criativa voluntária aumenta o nosso bem-estar e integra-nos numa comunidade, a qual tem uma função fulcral no sentido de reconhecer e validar as nossas ideias.

Do ponto de vista do autor, é fundamental evidenciar a necessidade dos seres humanos deixarem a sua marca no mundo, sendo que para tal utilizam ferramentas que

oferecem a possibilidade de modificar o mundo. O autor argumenta que a Web 2.0 é semelhante a um loteamento criativo, visto que os indivíduos se juntam no sentido de colaborarem num espaço partilhado:

“...Web 2.0 is like a collective allotment. Instead of individuals tending their own gardens, they come together to work collaboratively in a shared space.”
(Gauntlett, 2011:5)

Na verdade, atualmente a Web 2.0 convida os utilizadores a participar e facilmente temos acesso às suas ferramentas disponibilizadas em rede gratuitamente, as quais constituem técnicas de comunicação que incentivam a comunicar e a interagir ativamente. A exploração destas ferramentas Web 2.0 permite que cada utilizador se constitua produtor de novas ideias e as partilhe com outros utilizadores, originando novas criações. Estas ferramentas servem, portanto, de suporte à cultura participativa e criadora. Chris Anderson (2009:13) salienta que a internet é “a maior acumulação de conhecimento humano, experiência e expressão que o mundo jamais viu” visto que oferece a possibilidade de criação aos seus utilizadores.

Gauntlett considera que as ferramentas Web 2.0 devem estar acessíveis e serem convidativas à criatividade, bem como devem ser disponibilizadas plataformas onde as pessoas se expressem e possam dar o seu contributo.

O autor cita Illich apresentando a sua visão sobre as ferramentas para a convivialidade, sendo que o termo *convivialidade* designa o oposto de produtividade industrial. Illich destaca a autonomia, a capacidade de comunicação, as relações criativas estabelecidas entre as pessoas e com o seu ambiente. No livro “*Tools for Conviviality*”, Illich pretende mostrar que a sociedade necessita de ferramentas que permitam que as pessoas modifiquem as suas vidas e incentivem à criatividade:

“A convivial society should be designed to allow all its members the most autonomous action by means of tools least controlled by others. People feel joy, as opposed to mere pleasure, to the extent that their activities are creative, while the growth of tools beyond a certain point increases regimentation, dependence, exploitation, and impotence.” (Illich, 1973:20)

De facto, as ferramentas Web 2.0 conferem poder a qualquer utilizador para que este possa intervir na sociedade. As ferramentas Web 2.0 podem ser consideradas ferramentas para a convivialidade visto que são utilizadas gratuitamente por todos e possibilitam a expressão criativa e cultural. Tal como Illich refere, as ferramentas para a convivialidade oferecem a cada indivíduo que as usa a oportunidade de enriquecer o mundo com o seu ponto de vista.

Gauntlett salienta o facto de muitas pessoas estarem a criar material, quer profissionais e amadores, pretendendo que a sua voz e as suas ideias se destaquem no mundo online. Deste modo, o autor defende que o ato de criar e partilhar é por si só, um ato político. De facto, é verdade que a existência de inúmeras ferramentas Web 2.0 e plataformas permite divulgar facilmente as criações de qualquer indivíduo e dar-lhe visibilidade, no entanto isso pode conduzir à diminuição da qualidade do material criativo. No documentário

“*Press Pause Play*”, Moby (2011) argumenta que “se toda a gente é músico, se toda a gente está a criar música medíocre, eventualmente o mundo estará coberto de mediocridade e as pessoas podem começar a sentir-se confortáveis com a mediocridade”, o que representa um perigo do seu ponto de vista. De facto, se qualquer utilizador pode ser produtor, os profissionais das áreas criativas poderão encarar os amadores como uma ameaça no sentido em que se constituem seus concorrentes e diminuem a qualidade do material criativo produzido. Por outro lado, o principal intuito dos amadores é expressar a sua individualidade e será sempre necessária a existência de especialistas com vasta experiência na produção de material de qualidade, podendo ser descobertos alguns talentos.

Neste livro, Gauntlett apresenta as implicações inerentes ao “criar é conectar” referindo que, apesar de a atividade criativa não ser motivada pelo dinheiro, futuramente os produtores com maior visibilidade podem ser pagos através de valores vindos de patrocinadores e subsídios. Salienta também que as pessoas sentirão uma maior ligação emocional com o material produzido por si e pelos amigos, perdendo menos tempo a assistir a programas de televisão. Na verdade, cada vez mais existirá uma crescente conexão entre pessoas para a troca de ideias, no intuito de marcarem a diferença. Mesmo ao nível da educação, assistimos a uma mudança sendo que há uma procura de respostas e novos conhecimentos, pesquisa e exploração por parte dos alunos, a qual é incentivada pelos professores, em vez de se limitarem a reproduzir o que já existe.

O autor acredita que no futuro, as pessoas trabalharão no intuito de sentirem orgulho no que fazem e encontrando soluções criativas, não se limitando a obedecer a ordens. De facto, as pessoas trocarão ideias e opiniões em eventos, marcando a sua presença enquanto agentes criadores que pretendem colaborar nos processos políticos.

Neste livro “*Making is Connecting*”, Gauntlett oferece-nos a sua visão acerca do modo como as pessoas se conectam com o intuito de criar. Finaliza afirmando que o facto de criarmos algo requer um maior esforço, porém é recompensador. Na verdade, a atividade criativa permite uma conexão entre seres humanos, preenche-nos ao conferir alegria e realização, contribuindo para o aumento da nossa auto-estima e confiança nas nossas capacidades. ✍

BIBLIOGRAFIA

Anderson, C. (2009) *Free: O Futuro é Grátis*, Lisboa: Actual Editora.

Dworsky, D. & Köhler, V. (2011) ‘PressPausePlay’ [Online], *Vimeo*. [<http://vimeo.com/34608191>, acedido em 13/03/2012].

Gauntlett, D. (2011) *Making is Connecting: The Social Meaning of Creativity, from DIY and Knitting to Youtube and Web 2.0*, Cambridge, UK: Polity Press.

Illich, I. (1973) *Tools for Conviviality*, London: Calder and Boyars.

Layard, R. (2006) *Happiness: Lessons from a New Science*, London: Penguin.

Sennett, R. (2009) *The Craftsman*, London: Penguin Books.