

INOVAÇÃO SOCIAL
Conceitos e Visões

SOBRE OS AUTORES

Coral Michelin | coral@coralmichelin.com

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9759090200602830>

Designer especialista em design estratégico e design gráfico, trabalhou em diversas áreas da criatividade em meio a diferentes culturas: nos Estados Unidos, na Inglaterra e em Israel, além do Brasil. Estudou Gestão Ambiental para desenvolver soluções sustentáveis no campo do design. Se dedica a pesquisar temas relacionados ao design estratégico para inovação social e à economia criativa, sendo mestre em Design Estratégico pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos). Sua pesquisa busca entender a atuação de organizações colaborativas e suas ações de inovação social, e como o design estratégico pode contribuir com essas organizações. Integra o grupo de pesquisa Design Estratégico para Inovação Social e Cultural e o SeedingLAB, ambos da Unisinos.

Carlo Franzato | cfranzato@unisinos.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4881062407464026>

Carlo Franzato é designer e doutor em Design pelo Politecnico di Milano. É decano da Escola da Indústria Criativa da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos). Nessa escola, é professor dos cursos de graduação, especialização, mestrado e doutorado em Design, e supervisor de pós-doutorado. Na perspectiva do design estratégico, sua pesquisa tem como tema central as redes de projeto que se constituem com a abertura do processo de design para as inúmeras colaborações projetuais que se estabelecem entre designers e outros profissionais, empresas e organizações, usuários e cidadãos. É membro do grupo de pesquisa Design estratégico: inovação cultural e social, das redes internacionais "Latin Network for the Development of Design Processes e Design for Social Innovation and Sustainability. Integra o SeedingLAB, laboratório para a prática de design, voltado à inovação social e à sustentabilidade.

Chiara Del Gaudio | chiaradg@unisinos.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9201213286304285>

Chiara Del Gaudio é professora e pesquisadora em design da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos). Possui doutorado em Design pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC – Rio, 2014), mestrado em Design & Engineering pelo Politecnico di Milano (2008) e graduação em Desenho Industrial pela mesma instituição (2005). De maio de 2014 até junho de 2016 foi pós-doutoranda do programa de pós-graduação em Design da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos). Seus principais temas de atuação e produção científica são: design para inovação social, abordagens participativas e colaborativas de design; design estratégico; ação e integração do designer em áreas caracterizadas por exclusão social e conflitos urbanos. Sua pesquisa atual investiga os principais limites das atuais abordagens para ação do design na área social e as condições para viabilizá-la. Integra o grupo de pesquisa Design Estratégico para Inovação Social e Cultural e o SeedingLAB.



Sementes de inovação social como alternativas à hegemonia

Seeds of social innovation as alternatives to hegemony

Coral Michelin, Carlo Franzato, Chiara Del Gaudio

“Seguramente não é a crise que engendra um novo tipo de sociedade, mas ela contribui para a destruição do velho modelo e pode igualmente impedir a formação de um novo tipo de sociedade ou favorecer a intervenção de atores autoritários num período de difícil transição”

Alain Touraine

Resumo

Um dos problemas emergentes do fenômeno da globalização é a afirmação hegemônica de uma ideologia promovida pelas elites que controlam os fluxos informacionais e financeiros globais. Trata-se de uma ideologia que valoriza e promove práticas sociais baseadas em atitudes competitivas e predatórias. As mesmas tecnologias de informação e comunicação que têm suportado esse processo podem ser aproveitadas para difundir alternativas que subvertem a lógica da dominação, espalhando, pela rede de comunicação e informação mundial, sementes que carregam potenciais inovações sociais. O *seeding* emerge como uma possível ação metaprojetual, no âmbito do design estratégico, para alcançar esse propósito positivamente subversivo.

Palavras-chave: Metaprojeto; Rede; *Seeding*; Inovação Social.

Abstract

One of the main issues brought by globalization is the hegemonic affirmation of an ideology fostered by whom dominate the global financial and economical fluxes. This ideology valorizes and promotes competitive and predatory social practices. The same communication and information technology that has supported this process is becoming more and more available and accessible to a wide range of different social actors. It can be harnessed to disseminate alternatives that subvert the domination logic, spreading seeds carrying potential social innovations. This article presents seeding as a possible metadesign action, in the strategic design domain, to reach this positively subversive purpose.

Keywords: Metadesign; Network; *Seeding*; Social Innovation.

Três processos interligados influenciam largamente nossa sociedade, moldando-a em seus contornos atuais: a difusão das tecnologias da informação e comunicação, a organização em rede e a globalização. Alguns autores, como Castells (2009) ou Morin (2013), evidenciam que a globalização trouxe um grande desenvolvimento econômico para quem integra as redes de fluxos informacionais e financeiros globais, da mesma forma que deixou para trás quem não as integrava, os excluídos. Santos (2012) reflete sobre outro problema emergente que acompanha a globalização, ou seja, a homogeneização cultural decorrente da afirmação hegemônica da ideologia promovida pelas elites sociais que controlam os fluxos informacionais e financeiros globais. Segundo o autor, as práticas sociais que se difundem nessa ideologia caracterizam-se por valorizar atitudes competitivas ou até mesmo predatórias. Os modelos de desenvolvimento daí decorrentes são social e ambientalmente insustentáveis.

O processo de globalização e o enraizamento das práticas a ele relacionadas foram em grande parte sustentados pelo sistema de técnicas disponíveis atualmente. A criação de uma suposta aldeia global encontrou uma base forte para difusão nas tecnologias de informação e comunicação como a internet e os dispositivos móveis. Acontece que, desde o final do século passado, tais técnicas vêm se tornando cada vez mais disponíveis e acessíveis aos mais diversos atores, promovendo uma intensa revolução que tem remoldado as bases materiais da sociedade (CASTELLS, 2009). De fato, se na revolução tecnológica o que transforma a sociedade é a forma pela qual as tecnologias interagem com as atividades do homem, fica claro, como Castells aponta, que as tecnologias de informação e comunicação não influenciam a sociedade por uma ação externa, mas são o mesmo tecido no qual as atividades humanas são exercidas, um tecido em forma de rede.

Santos (2012) constata que as elites que controlam os fluxos informacionais e financeiros globais, impondo uma “tirania do capital”, usam as mesmas técnicas cada vez mais acessíveis aos demais indivíduos. Dessa forma, o autor nos apresenta uma oportunidade de ação: é possível usar essas técnicas para contrastar as dinâmicas hegemônicas, subverter o *status quo* e buscar alternativas para a construção de nossa sociedade? Quais são as estratégias possíveis para que isso aconteça?

Propomos encontrar alternativas para a inovação social na exploração do *status quo* das tecnologias da informação por meio do design, com suas oportunidades e desafios, e refletimos acerca do papel do designer estratégico na oposição à hegemonia por meio da abordagem do metaprojeto e do conceito de *seeding* que este traz. Com essa proposta, colocamos também no âmbito do design a construção de dinâmicas sociais e ambientais mais sustentáveis e igualitárias que as atuais. O ponto de partida da reflexão atenta para a possibilidade de utilizar a rede tecnológica de informação e comunicação – usada até então para difusão e afirmação de práticas hegemônicas e excludentes – para disseminar práticas de resistência, de empoderamento e de construção de uma nova sociedade.

Diferentes autores do design estratégico, como Manzini (2008 e 2015) e Van Abel (2011), têm apresentado como o design pode contribuir para a promoção de práticas alternativas e mais sustentáveis usando em parte os mesmos recursos tecnológicos e organizacionais que as forças hegemônicas. As práticas que esses autores consideram podem ser identificadas como *inovações sociais*, novas soluções que respondem a uma necessidade social não atendida (ou mal atendida) que “conduzem para novas ou aprimoradas capacidades e relações” e, ao mesmo tempo, “melhoram o uso de recursos e ativos” (CAULIER-GRICE et al., 2012, p. 18). Ou seja, inovações sociais podem ser produtos, serviços, processos ou modelos, por exemplo, que tanto são bons para a sociedade como um todo, como também aperfeiçoam sua capacidade de agir e reagir. A partir desse entendimento, podemos aproximar as práticas alternativas das quais falamos ao conceito de inovação social.

Pensando sobre como promover a difusão de nossas práticas, chegamos a Murray et al. (2010), que explicam que a replicação é uma das formas mais comuns de crescimento das inovações sociais, e a Manzini (2008) que, de forma semelhante, menciona franquias e *formats* entre as possibilidades do design para multiplicar a inovação social. Essas estratégias de difusão são típicas da globalização e se embasam nos avanços técnicos da administração recente. Os autores apontam que é possível usá-las não somente nas corporações, mas também em outras formas de organização para promover a inovação social.

As estratégias mencionadas consistem em replicar um modelo de maneira a obter um novo exemplar, idêntico ao original. Os mesmos Murray

et al. e Manzini, porém, sublinham a necessidade de as inovações se adaptarem aos diversos contextos sociais, evoluindo em novas propostas. Seguindo essa última afirmação, desejamos aqui apresentar e discutir o *seeding* como forma de propagar possíveis inovações sociais adaptáveis a diferentes contextos, refletindo acerca das oportunidades e limites dessa estratégia e apontando caminhos futuros de tal proposta.

1 REDE E SOCIEDADE EM REDE

A compreensão da sociedade em rede, ou seja, em que a forma predominante de organização é em rede, passa por uma visão abrangente e integrativa justamente do conceito de rede. O pensamento sistêmico parece apresentá-lo de forma a satisfazer esse olhar, uma vez que busca compreender os fenômenos dentro de um contexto maior. Aqui, “sistema” é o todo integrado que não pode ser apreendido a partir apenas do estudo de suas partes separadas. Isso quer dizer que as propriedades essenciais do sistema surgem a partir das *relações* que se dão entre seus elementos constitutivos (CAPRA, 1996).

No âmbito do pensamento sistêmico, o que importa é a qualidade das *conexões* estabelecidas em um sistema. É precisamente quando nosso foco passa das partes para as relações que podemos perceber que a organização do sistema segue um padrão de *rede*. Segundo Capra (1996), o padrão dos organismos vivos segue essa organização em rede e, como sugerido por Luhmann (2016), representa uma boa metáfora para compreender os sistemas sociais também. Um ponto, porém, que distingue os sistemas vivos, naturais, dos sistemas humanos, sociais, diz respeito à hierarquia. A hierarquia da natureza é simplesmente a ordem multinivelada pela qual a natureza opera, sem direcionamento de fluxos por atores hegemônicos, como ocorre na hierarquia social humana. Capra (1996, p. 35) explica que “desde que os sistemas vivos, em todos os níveis, são redes, devemos visualizar a teia da vida como sistemas vivos (redes) interagindo à maneira de rede com outros sistemas (redes). [...] Em outras palavras, a teia da vida consiste em redes dentro de redes”. Nessa visão, ir do macro ao micro significa descortinar redes, camada após camada.

Em suma, *redes são relações* que nos conectam, sejam elas humanas, tecnológicas ou biológicas, distribuídas em espaços que vão do

microscópico ao global. Essa definição abrangente se torna fundamental se quisermos entender os mecanismos de funcionamento não só da natureza, mas também da sociedade humana. Esta última é regida pelo mesmo princípio não hierárquico da natureza, mas segue forçosamente a lógica hegemônica, com poucos atores que controlam e decidem e muitos atores que seguem ordenamentos impostos. No âmbito social, as redes constituem, por exemplo, os sistemas de comunicação e de informação, os sistemas financeiros e os logísticos.



Protesto de junho de 2013, no Rio de Janeiro: exemplo de movimento organizado na rede.

O funcionamento e a hierarquia que caracterizam a rede do engendrar humano são explicados por Castells (2009): de acordo com o autor, a nossa sociedade é organizada por *fluxos*, de capital, de tecnologia, de informação, de imagens, sons e símbolos, que dominam as esferas econômica, política e simbólica da vida. Tais fluxos são organizados em um espaço que dá suporte material às práticas sociais e que é descrito pela combinação de três camadas. A primeira delas é constituída por um circuito de impulsos eletrônicos que dão suporte material à simultaneidade. Trata-se da infraestrutura tecnológica. Importante observar que, de acordo com Santos (2012), as tecnologias (ou “técnicas”, nos termos do autor) normalmente avançam por meio dos atores mais influentes na sociedade (como aqueles que controlam os meios de comunicação), mas recentemente têm se tornado cada vez mais acessíveis aos demais atores sociais. A segunda camada é feita pelos nós desse espaço, pelos centros de funções estratégicas e centros de comunicação. Isso significa que a rede também é composta por “lugares

específicos com características sociais, culturais, físicas e funcionais bem definidas” (CASTELLS, 2009, p. 502), pontos que conectam localidades à rede geral e que podem ter maior ou menor relevância de acordo com o papel que desempenham. O terceiro nível desse espaço de fluxos diz respeito justamente às hierarquias (humanas/sociais) dominantes, ao redor das quais o espaço de fluxos se ordena. De fato, as elites detêm o poder de organização dos fluxos e de desestruturação dos demais grupos sociais em torno dos seus interesses.

É importante, porém, observar que essa última lógica de dominação tem sofrido mudanças ao longo do tempo. O próprio Castells identifica, em *Redes de indignação e esperança* (2013), alguns movimentos que partem dos grupos sociais menos favorecidos e são impulsionados pela disponibilidade crescente das técnicas de comunicação e informação. Ou seja, o mesmo acesso a essas tecnologias da informação e comunicação traz consigo a possibilidade de organizar fluxos que se opõem aos dominantes. Diversas plataformas, mas principalmente a rede da internet, possibilitam que novas vozes desponham e assumam o papel de liderança em movimentos sociais e práticas que desafiam as hegemonias estabelecidas pela elite (CASTELLS, 2013). Os movimentos sociais observados pelo autor – a revolução egípcia em 2011, as Indignadas espanholas, o movimento Occupy, entre outros – estão mostrando que os mesmos suportes materiais do espaço de fluxos podem ser usados para quebrar a hierarquia humana, aproximando os sistemas sociais da lógica da hierarquia da natureza. Todavia, tais tecnologias por si só não são suficientes, uma vez que romper com dinâmicas hegemônicas e promover a difusão e afirmação de novas práticas mais inclusivas, justas ou sustentáveis, requer estratégias de longo prazo, muita insistência e perseverança. Portanto, torna-se necessário entender como desenvolver essas estratégias. Como dito anteriormente, acreditamos que o design estratégico, em especial quando encarnado na persona do metadesigner, pode desempenhar um papel fundamental para que isso aconteça, contribuindo para uma “des-hierarquização” e “des-hegemonização” da rede social. No escopo das estratégias que ele poderia desenvolver para subsidiar esse propósito de mudança está o *seeding*, que aqui implica na infiltração do sistema com “sementes de esperança”: ideias, códigos, conhecimentos que propõem novos formatos, métodos e conexões, e esperam o momento certo, o contexto propício, para vir à tona. Está na bagagem do metadesigner a habilidade técnica projetual, o domínio

de ferramentas estratégicas e o conhecimento para projetar uma ação de *seeding* (FISCHER; OSTWALD, 2002). Essa capacidade, junto com as características e o potencial dessas sementes, é aprofundada a seguir.



Página do grupo Corteja: grupo de mulheres artistas para organização de ações no 8 de março.

2 METAPROJETO E *SEEDING*

Metaprojeto (ou metadesign – os termos são usados como sinônimos) é uma abordagem metodológica cuja definição é ainda ambígua, com diferentes posicionamentos dependendo dos autores aos quais se recorre. Consideramos aqui as visões de Franzato (2014), Fischer e Giaccardi (FISCHER; GIACCARDI, 2004 e 2005; GIACCARDI, 2003 e 2005).

Franzato apresenta o princípio de deslocamento característico dessa abordagem, que consiste na “possibilidade de desenvolver processos projetuais sobre o design, resultando em sistemas, ambientes, plataformas ou cenários que habilitam o mesmo design” (FRANZATO, 2014, p. 1188). O metaprojeto aparece então como uma reflexão constante sobre o próprio processo de design. Usando a perspectiva de Van Onck (1965), o autor explica que o metadesign define as regras

do processo de design, uma vez que ocorre em um nível diferente, deslocado deste último. Além disso, sua ação traz como resultado sistemas, plataformas ou ambientes onde designers e não designers são capacitados a agir projetualmente.

Fischer e Giaccardi (2004, 2005), de forma semelhante, enxergam o metaprojeto como uma metodologia de design caracterizada por atividades e processos direcionados para a criação de ambientes ou artefatos – infraestruturas sociotécnicas – que evoluem com o tempo e possibilitam a ação de designers e codesigners dos próprios ambientes e artefatos criados, enfatizando o aspecto colaborativo da ação projetual. Giaccardi (2005) apresenta o designer como criador de uma ideia executável (um código generativo), isto é, como criador não de artefatos finalizados, mas sim de processos que, quando iniciados, se transformam em artefatos evolutivos. Aqui está o fio condutor do metaprojeto para o *seeding*. Tais códigos generativos podem ser compreendidos como “sementes” que germinarão artefatos “finais” (o “final” sendo sempre uma evolução constante); embriões que dão origem a sistemas – os mesmos que valorizam as relações e as conexões. Dessa maneira, o metadesigner não projeta o artefato final, mas o embrião para o projeto de artefatos finais. Fischer (FISCHER; OSTWALD, 2002; FISCHER; GIACCARDI, 2004) afirma que uma semente é uma formação inicial de conhecimento – que pode se apresentar na forma de um código de programação, por exemplo – projetada para evoluir ao longo do tempo, como um sistema em constante adaptação ao seu contexto. Para o autor, tal evolução só é possível de acontecer por meio da ação direta dos codesigners do sistema, ou seja, daqueles que farão uso do artefato lançado em um contexto, entendendo que os designers da semente inicial não estão necessariamente presentes no desenvolvimento e evolução do sistema ao longo de todo seu tempo de uso.

Para que exista a evolução, um sistema precisa de abertura. De forma muito sucinta, podemos entender um sistema aberto como aquele que se encontra constantemente em estado de equilíbrio dinâmico, ou seja, regulando os fluxos de entrada e saída de matéria, energia ou informação que mantêm a sua vitalidade; sistemas abertos regulam sua abertura pelo seu fechamento, se adaptando constantemente ao meio onde se encontram (CAPRA, 1996; MORIN, 2005). De fato, o sistema a ser originado a partir da semente precisa se adaptar constantemente às mudanças do seu contexto, imprevisíveis no momento de sua concepção. Para isso, precisa

do intermédio da ação dos atores nele diretamente envolvidos. Planejar um sistema completo do começo ao fim significaria, ao contrário, isolá-lo, subtrair do horizonte as conexões que poderiam acontecer no seu desenvolvimento. Seria como projetar uma semente estéril, um sistema fechado.

O design do *seeding* fica a cargo dos metadesigners, os profissionais que, no momento do projeto, não criam soluções fechadas, mas sim ambientes abertos que podem ser modificados por meio de processos colaborativos no tempo de seu uso (GIACCARDI, 2003). Fischer e Ostwald (2002) usam o termo *informed participation* para definir uma forma de design colaborativo que busca solução para os problemas mais complexos de nossa sociedade mutante: desafios que combinam questões sociais e tecnológicas e exigem a constante atualização dos conhecimentos necessários para enfrentá-los. Observamos assim que a colaboração está na base tanto do codesign, como da visão sistêmica, pois as propriedades que definem um sistema surgem a partir das relações entre suas partes constituintes – são propriedades do todo que desaparecem quando seus componentes são isolados ou dissecados física ou teoricamente (CAPRA, 1996). De acordo com isso e com uma abordagem de *informed participation*, se as relações definem o sistema e suas trocas com o contexto no qual está inserido, o design do *seeding* precisa fomentar as interações que se darão após seu “germinar”, ou seja, sua catalisação em um determinado contexto.

Em resumo, sementes são embriões que: carregam códigos parciais para o desenvolvimento de sistemas abertos; precisam evoluir criando relações entre seus atores e seu contexto, fomentando, dessa forma, a colaboração; e, no âmbito da sociedade, podem carregar o potencial para inovações sociais alternativas às dinâmicas hegemônicas existentes. O que poderia ser uma semente para essa sociedade, no contexto deste artigo?

Dentro da esfera da inovação social, se destacam as organizações colaborativas (OCs) apresentadas inicialmente por Manzini (2008). OCs são comunidades criativas maduras, compostas por pessoas que atuam em escala local e, rearticulando os recursos já existentes aos quais têm acesso, propõem inovações sociais que funcionam como pequenas rupturas nos macrosistemas vigentes (MANZINI, 2008) – aqueles cujos fluxos são comandados pelos atores hegemônicos –, dessa forma contendo em si, *a priori*, um potencial para a mudança. OCs são sistemas abertos (BASSO et al., 2016) que, por sua vez, dependem de processos

colaborativos para evolução e adaptação constante. Essa é uma das propostas que mais se aproxima de um *seeding* para o âmbito social. Com efeito, as OCs têm potencial para propor soluções para os mais variados problemas sociais, da mobilidade urbana à alimentação saudável, como pode ser visto nos diversos exemplos dados por Manzini e Jégou (2008). Para semear, porém, elas precisariam ser projetadas de forma a conter diretrizes propiciando sua evolução, isto é, mecanismos de fomento à interação e à colaboração de seus codesigners.



Dinâmica de projeção em rede das Casas Colaborativas, um tipo de OC porto-alegrense.

O *seeding* das OCs se ocuparia então de difundir tais organizações de um contexto para outros por meio de redes (tecnológicas ou de projeto); ideias que seriam colocadas em prática por meio de processos de projeto colaborativos, igualmente em rede, sendo reinterpretadas, transformadas e renovadas para então serem introjetadas e implementadas em diversos contextos – como um processo rizomático (em alusão a Deleuze e Guattari) de proliferação e adaptação. E assim sucessivas vezes, em uma difusão contínua, o processo de *seeding* poderia ocorrer usando os recursos das tecnologias de informação e comunicação, ou da organização em rede, que os mesmos atores hegemônicos usam.

3 CONTEXTO DE MUDANÇA

Na seção anterior abordamos a possibilidade de metaprojetar as soluções inovadoras de organizações colaborativas na forma de sementes. No

contexto de mudança que estamos considerando, a semente é, antes de mais nada, uma possibilidade de ação: uma sugestão de solução que pode ser cocriada para enfrentar uma determinada questão.

Esse embrião, após ser lançado no espaço de fluxos da sociedade, precisa encontrar um contexto favorável para ancorar e então desenvolver-se. Em uma rede social, não há como escapar da dimensão da subjetividade humana (GUATTARI, 2012): uma semente, para ancorar e germinar, necessita dialogar com o universo subjetivo presente na rede onde tiver sido lançada. Castells (2013) mostra que a mensagem constrói o meio: ela se espalha quando reflete a experiência pessoal daqueles que estão presentes, ou seja, quando representa um universo familiar. A semente apresenta-se, dessa forma, como um universo incorporal de Guattari (2012) – uma exterioridade que, para germinar, precisa incorporar-se. Sua ancoragem se dá por meio de um processo de subjetivação, de tomar para si a ideia, o conhecimento, uma “nova” verdade ou um valor redescoberto nela contido. A subjetividade, a maneira como o sujeito se relaciona com o mundo, determina, pelo menos em certo grau, suas escolhas, suas prioridades e sua maneira de enxergar a realidade. A semente só será sistema se os atores daquele espaço, daquela rede, tomarem para si a tarefa de enfrentar o problema proposto.

Um contexto adequado para semear apresenta também uma base cognitiva por meio da qual o sistema pode evoluir, uma vez que esteja ancorada a semente. Lévy (2011) propõe um conceito para inteligência coletiva que pode servir como essa fundação cognitiva e diz que ela é composta pelo entrecruzamento dos saberes, das capacidades e das diferenças, valorizadas, coordenadas e mobilizadas, constantemente em negociação com o contexto dinâmico. Dessarte, ela representa a confluência das subjetividades que trabalham de forma colaborativa para um fim acordado – mesmo que esse fim seja, em realidade, um processo: de crescimento, de aprendizado ou de experimentação, por exemplo. Trata-se de enxergar a inteligência como uma rede organizada para a cocriação. A rede carrega a potencialidade de toda inteligência global que, uma vez articulada, propõe soluções para os inúmeros problemas enfrentados atualmente. Qual seria o resultado de centenas de sementes jogadas nessa rede global coordenada, colaborativa e motivada para quebrar suas próprias amarras?



Público consumidor de microprodutores, fabricantes e artesãos locais, absorvendo a nova cultura do consumo consciente.

O protagonismo no novo espaço de fluxos é desempenhado pelo sujeito que, ele próprio, opera como uma rede, como um sistema aberto aos universos incorporais que trazem novas experiências, visões de mundo e possibilidades de interpretação da realidade; um sujeito que atua proativamente na evolução do embrião, que toma para si o problema e o desafio de solucioná-lo colaborando com a rede da inteligência coletiva. Resta agora projetar a semente.

4 PASSOS FUTUROS

Em um contexto no qual as diferenças, as crises e as desigualdades parecem apenas aumentar, faz-se necessário o debate, mesmo que na forma de relações teóricas, acerca das possibilidades para a construção de uma nova realidade. A partir do entendimento de que a vida em si é uma sucessão de redes (CAPRA, 1996), emergiu uma oportunidade para ação: se a vida opera de acordo com a lógica das redes, então é possível usar seus fluxos para promover rupturas no sistema de dominação vigente.

Sementes podem conter potencial para desencadear ações sociais. Sementes na rede podem ser agentes de mudança, atores para a ruptura da hegemonia dominante. Porém, isso pode acontecer somente se elas refletirem os valores, as crenças, o universo dos seus possíveis contextos. Para que o embrião se desenvolva em um sistema aberto, é necessária sua ancoragem, garantida mediante processos de subjetivação (GUATTARI,

2012). Com efeito, as sementes que incentivam a ação social e empoderam os atores “secundários” que não dominam os fluxos globais se espalham como potencialidades à espera de contextos favoráveis para germinar. Ao considerar as OCs anteriormente apresentadas, é possível exemplificar esse conceito da seguinte maneira: uma semente pode conter as informações iniciais para que se constitua uma organização colaborativa destinada a, entre as diferentes possibilidades, solucionar o problema da desvalorização de agricultores locais, frente à concorrência desleal com produtos industrializados. Essa semente pode ser jogada na rede, mas se não houver a menor consciência acerca da importância da alimentação saudável, da sustentabilidade da produção local ou do fomento à economia regional, ou seja, se esse for um universo completamente externo aos sujeitos de determinada localidade, nesse contexto ela dificilmente conseguirá ancorar. Possivelmente haveria a necessidade de transformar o externo em incorporal, e aqui se encontra o primeiro caminho para o futuro: de que forma incorporar um universo externo? Como o metadesigner pode preparar um espaço para que a semente lançada na rede tenha receptividade? E uma primeira pista: pela mensagem, pelo discurso.



Mesa redonda abordando o tema das casas colaborativas para o público da Semana do Empreendedorismo e da Inovação, um esforço de popularização da ciência que estuda esse movimento e tenta difundi-lo como sementes.

Embora essa subjetividade se apresente como um limitador do potencial do *seeding* e da semente, ela também traz para o design uma grande oportunidade de inovação. Como vimos, tanto a semente como sua inovação imanente evoluem e se adaptam aos diferentes contextos, podendo ser *interpretadas*, transformadas e usadas das mais diversas formas com os mais variados propósitos.

A partir da apresentação de obstáculos e potencialidades é possível apontar outros dois caminhos futuros. Um entende que é necessário descrever em detalhe o papel do metadesigner no projeto do *seeding* e do designer estratégico na evolução e manutenção do sistema aberto por ele gerado. Outro sugere que, na alçada do metaprojeto, sejam exploradas formas de projetar uma semente factível para atuar efetivamente nessa ação social, partindo de pesquisas já desenvolvidas no âmbito do *seeding*, como o modelo SER (*seeding, evolutionary growth, reseed*) proposto por Fischer (2002). O aprofundamento desses três caminhos permitirá que a proposta apresentada se torne realmente uma possibilidade de contribuição do metadesign na construção de uma realidade mais igualitária e sustentável que a atual.



Registro do evento Sementes Urbanas, que discutiu a cidade e o espaço urbano sob diferentes perspectivas, tratando de suas possibilidades e do papel dos atores sociais na construção desse espaço.

Na superfície mais externa das possibilidades, podemos pensar que, talvez, mais do que desencadear propostas concretas de ações, a semente, uma vez jogada na rede do contexto global atual, poderá suscitar o debate, o questionamento e a reflexão acerca do momento presente

e dos caminhos que nos levam para o futuro, quiçá para construir uma sociedade com a hierarquia da natureza.

5 REFERÊNCIAS

BASSO, C. M. et al. Organizações colaborativas como sistemas abertos: Contribuições do metaprojeto para fomentar ações de inovação social. In: *Anais do 5º Simpósio Brasileiro de Design Sustentável*. Blucher Design Proceedings, v. 2, n. 5. São Paulo: Blucher, 2016. p. 319-330.

CAPRA, F. *A teia da vida*. Uma compreensão científica dos sistemas vivos. São Paulo: Cultrix, 1996.

CASTELLS, M. *A sociedade em rede*. São Paulo: Paz e Terra, 2009.

_____. *Redes de indignação e esperança*. Movimentos sociais na era da internet. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2013.

CAULIER-GRICE, J. et al. *Defining Social Innovation* - Part 1. A deliverable of the Project "The theoretical, empirical and policy foundations for building social innovation in Europe" (TEPSIE), European Commission – 7th Framework Programme, Brussels: European Commission, DG Research, 2012.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. *Mil Platôs*: Capitalismo e esquizofrenia 2. V. 1. Rio de Janeiro: Editora 34, 2011.

FISCHER, G.; GIACCARDI, E. Meta-Design: A Framework for the Future of End-User Development. In: LIEBERMAN, H.; PATERNÒ, F.; WULF, V. (Orgs.). *End User Development*. Empowering People to Flexibly Employ Advanced Information and Communication Technology. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers, 2004.

_____. *Creativity and Evolution*: A Metadesign Perspective. 2005.

FISCHER, G.; OSTWALD, J. Seeding, Evolutionary Growth, and Reseeding: Enriching Participatory Design with Informed Participation. In: PARTICIPATORY DESIGN CONFERENCE (PDC'02), 2002. Sweeden, Malmö University. p. 135-143.

FRANZATO, C. O princípio de deslocamento na base do metadesign. In: *11o Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design*. Gramado, 2104. São Paulo: Blucher, 2014. p. 1187-1196.

GIACCARDI, E. *Principles of Metadesign*: Processes and Levels of Co-Creation in the New Design Space. 437 f. Tese (Doctor of Philosophy) – University of Plymouth, UK, 2003.

_____. Metadesign as an Emergent Design Culture. *Leonardo*, v. 38, n. 4, p. 342-349, 2005.

GUATTARI, F. Heterogênesse. In: *Caosmose*: um novo paradigma estético. Rio de Janeiro: Editora 34, 2012. p. 11-90.

JÉGOU, F.; MANZINI, E. *Collaborative Services*. Social Innovation and Design for Sustainability. Milan: Edizioni Polidesign, 2008.

LÉVY, P. *As tecnologias da inteligência*. O futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: Editora 34, 2010.

_____. *A inteligência coletiva*: para uma antropologia do ciberespaço. São Paulo: Edições Loyola, 2011.

LUHMANN, N. *Sistemas sociais*. Esboço de uma teoria geral. Petrópolis: Vozes, 2016.

MANZINI, E. *Design para inovação social e sustentabilidade*. Comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais. Rio de Janeiro: E-papers, 2008.

MORIN, E. Entender o mundo que nos espera. In: MORIN, E.; VIVERET, P. *Como viver em tempos de crise?* Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2013. p. 7-27.

_____. *Introdução ao pensamento complexo*. Porto Alegre: Sulina, 2005.

MURRAY, R.; CAULIER-GRICE, J.; MULGAN, G. *The Open Book of Social Innovation*. Great Britain: NESTA & The Young Foundation, 2010.

SANTOS, M. *Por uma outra globalização*: do pensamento único à consciência universal. Rio de Janeiro: Record, 2012.

TOURAINÉ, A. *Após a crise*: a decomposição da vida social e o surgimento de atores não sociais. Petrópolis: Vozes, 2011.

VAN ABEL, B. (Org.). *Open design now*: why design cannot remain exclusive. Amsterdam: BIS publishers, 2011.

VAN ONCK, A. Metadesign. *Produto e linguagem*, v. 1, n. 2, 1965, p. 27-29.