

DESIGN E UTOPIAS SOCIAIS

O DESIGN ABERTO DE MOVIMENTOS HETEROTÓPICOS

Chiara Del Gaudio

Neste capítulo partilham-se algumas reflexões acerca de como as competências de design podem ser aplicadas para produção de condições sociais, econômicas e ambientais necessárias para a transição das nossas sociedades em direção a cenários mais democráticos e plurais. Reflete-se sobre a relação entre o conceito de utopia e o processo de design, assim como sobre o papel que este conceito tem desempenhado no âmbito do design até agora. Traz-se à atenção do leitor o conceito de heterotopia e aponta-se a sua relevância para uma prática de design capaz de contribuir para futuros mais democráticos. Finalmente, introduz-se o leitor a ideias iniciais da autora sobre a necessidade de projetar para “movimentos heterotópicos em direção à transição”.

O DESIGN E O PROJETO DE UTOPIAS SOCIAIS

Anos atrás, durante a conferência Design Thinkers, Paola Antonelli, renomada curadora de design do MoMA (Museu de Arte Moderna de Nova York) afirmou, ao ser questionada sobre a relação entre design e utopia: “Designers de todas as grandezas imaginam um lugar que não existe (ainda), povoado por seres, ferramentas, interfaces e experiências que representam nossos objetivos

e aspirações contemporâneos” (TERSIGNI, 2016, tradução nossa). Com estas palavras, Antonelli destacou claramente uma entre as principais características inerentes ao processo de design: o pensamento utópico. Os designers imaginam situações que transcendem (e/ou visam transcender) as existentes e as perseguem através do seu trabalho. Isto acontece tanto quando no processo de design constam atividades especificadamente destinadas a visualização de cenários sociais alternativos, como quando estas não o integrem. De fato, cada artefato de design é a representação de uma compreensão específica da realidade, a qual, por sua vez, informa as características deste artefato. O design é uma atividade produtora de realidades e de significados que afirma constantemente o seu papel na realização de cenários sociais alternativos através das suas atividades projetuais.

Christopher Turner, diretor da Bial de Design de Londres de 2016, expressa claramente o ponto de vista da comunidade do design sobre o papel e o potencial do processo de imaginação de cenários alternativos no âmbito do processo de design: o design pode catalisar debates e mudanças “ao sugerir futuros inspiradores ou cautelosos. Juntas, estas visões formam um laboratório de ideias ambiciosas que podem contribuir para tornar o mundo um lugar melhor” (UTOPIA BY DESIGN, 2016). Imaginar no design corresponde a projetar utopias sociais que contribuirão para superar as atuais questões problemáticas e para melhorar a realidade diária. Portanto, a utopia e o pensamento utópico têm um papel e uma relevância crucial dentro de processos e práticas de design que visam futuros mais democráticos.

O conceito de utopia, do grego οὐ “não” e τόπος “lugar”, foi introduzido por Thomas More em 1516. Utopia significa “nenhum lugar” e refere-se à projeção de um “lugar que não existe”. Entre as principais características da utopia encontram-se: ser um lugar inexistente, ser descrito detalhadamente, e estar localizado em um tempo e um espaço específicos (CLAEYS; SARGENT, 1999). A associação a um lugar específico promove a ideia de que este lugar possa de fato existir, e, juntamente com a descrição detalhada, torna-o relatável ao seu público (CLAEYS; SARGENT, 1999). Isto também significa que embora normalmente seja entendida como a projeção de uma sociedade positiva não existente, a utopia é uma projeção imaginativa de uma sociedade que é diferente da do seu criador, mas que não tem nem conotação positiva nem negativa em si. De fato, segundo *The Utopia Reader* (CLAEYS; SARGENT, 1999), existem duas variações de utopia: eutopia (utopia positiva) como projeção de uma sociedade que o público contemporâneo entende como melhor do que a sociedade na qual ele vive;

distopia (utopia negativa) como descrição de uma sociedade com características políticas, sociais e tecnológicas altamente negativas - o lugar ruim.

O design tem estado sempre envolvido no processo de transformar o presente e/ou de imaginar transformações que permitam alcançar um resultado específico ou de incrementar as possibilidades de o alcançar. Esta ampla afirmação abraça os pontos de convergência de diferentes compreensões do design: por exemplo, entre outras, design entendido como um processo de tornar as coisas como elas deveriam ser para alcançar um resultado desejado (SIMON, 1969); ou como uma forma de agir que permite imaginar algo que não existe e formas de o alcançar através de habilidades críticas, criativas e práticas (MANZINI, 2015); ou ainda, o design entendido como meio para especular como as coisas poderiam ser (DUNNE; RABY, 2013).

Assim, as utopias são tanto resultados do processo criativo de design, como catalisadoras de processos de design subsequentes. Especificamente, as utopias são resultado e foco das atividades de metaprojeto, enquanto o design de artefatos para a realização dessas utopias é o foco e o resultado de processos de design subsequentes. De fato, as visões utópicas são aquilo para que os designers atentam quando estão envolvidos na concepção de novos artefatos. Podemos compreender estes últimos como a forma que as visões utópicas adquirem dentro dos limites da realidade atual. Consequentemente, o design refere-se ao processo de materialização temporária de possibilidades futuras.

POR QUE RAZÃO, ENTÃO, OS DESIGNERS DEVERIAM REPENSAR O PAPEL E A RELEVÂNCIA DO PENSAMENTO UTÓPICO AO PROJETAR POSSIBILIDADES FUTURAS PLURAIS E DEMOCRÁTICAS?

Durante a última década assistimos a um entendimento crescente entre os estudiosos do design sobre a necessidade da disciplina e prática de design terem que passar por mudanças substanciais para poder contribuir para possibilidades sociais mais democráticas. Este entendimento tem ganhado força devido à crescente consciência da crise (bem como das limitações e implicações) do modelo de racionalidade científica que até meados do século XX regia a produção de conhecimento em todas as disciplinas e, consequentemente, pensamentos e comportamentos em todas as áreas e atividades humanas (MORIN; LE MOIGNE, 2000). Este modelo foi estruturado em torno da concepção de que os seres humanos deveriam e poderiam dominar e manipular de forma previsível, a natureza através do conhecimento científico.

De acordo com isso, a realidade, aparentemente complexa, é caracterizada pela ordem e composta por elementos separados que podem, a partir da compreensão das leis da natureza serem organizados e reorganizados de acordo com os interesses dos seres humanos. Funcionalismo e determinismo são entres os princípios chave deste paradigma científico. Os limites deste paradigma, ainda existente embora esteja em crise, emergiram desde a metade do século anterior (para saber mais sobre isto, ver SANTOS, 1987). A sua crise foi causada por descobertas científicas que convergiram nas teorias da complexidade, bem como pela compreensão das questões socioambientais causadas por essa forma de pensar e agir. Tudo isso trouxe à tona a necessidade de explorar novas formas de pensar e interagir com o mundo em que vivemos, bem como novos princípios através dos quais, repensar o conhecimento disciplinar.

De acordo com Santos (1987), algumas dessas cruciais descobertas e seus princípios intrínsecos, são, entre outros: a compreensão da impossibilidade de separar sujeito e objeto, ou seja, a interferência estrutural de um no outro; a incerteza e a imprevisibilidade, e a relação dialógica entre ordem e desordem como princípios-chave da realidade em que vivemos e das suas possibilidades de existir e evoluir; a relevância da interação e das relações entre os elementos para além da relevância dada aos próprios elementos; os limites da razão e sobretudo a compreensão de que o conhecimento científico não é o resultado de uma descoberta, mas de um ato de criação em que sujeito e objeto estão em continuidade. No novo paradigma científico, que emergiu a partir desses entendimentos mas que está ainda em construção, existem alguns conceitos que são particularmente relevantes para as reflexões apresentadas neste capítulo. Em primeiro lugar, a teoria feminista e o conceito de conhecimento situado (HARAWAY, 1988). O conhecimento situa-se socialmente e em cada situação existem algumas perspectivas que são melhores do que outras para serem consideradas como ponto de partida para a construção de conhecimento. Além disso, a produção de conhecimento acontece “entre” e “dentro” (os acontecimentos e a realidade) e é moldada por forças locais (HARDING, 2003). Segundo, precisa-se repensar o uso instrumental que se faz da realidade, cujas implicações prejudiciais têm se tornado inegáveis com a atual crise ambiental e as outras questões globais que ora enfrentamos. E por último, pelo menos para efeitos deste capítulo, a compreensão da realidade tal como constituída por sistemas complexos que formam uma totalidade em constante transformação através de relações dinâmicas emergentes. Ou seja, o mundo em que vivemos não é caracterizado pelos princípios de estabilidade e permanência, mas, pelo contrário, por processos evolutivos e por situações de instabilidade constante (PRIGOGINE apud VASCONCELLLOS;

RODRIGUES; LUZZI, 2015). De acordo com a “teoria dos sistemas dinâmicos”, novas possibilidades inimagináveis e imprevistas, assim como a vida, surgem em sistemas instáveis, não em sistemas lineares e abertos (VASCONCELLOS; RODRIGUES; LUZZI, 2015).

Ao compreender que é necessária uma racionalidade diferente para pensar, compreender e agir na nossa vida diária, torna-se claro que os atuais avanços de conhecimento no design e em áreas mais tradicionais não são suficientes para contribuir para as mudanças necessárias. Isto porque o design é uma profissão e uma disciplina que surgiu e evoluiu dentro do mesmo paradigma que tem gerado e alimentado as atuais crises ambientais, sociais e econômicas. Os fundamentos da prática do design - seus conceitos, métodos, técnicas e ferramentas - foram gerados pelos princípios-chave do paradigma científico anterior e do sistema econômico-capitalista: funcionalismo, racionalismo, determinismo, entre outros. A disciplina do design precisa se distanciar disso e repensar a sua própria natureza, os seus conceitos, princípios e características essenciais, se quiser contribuir para lidar com as questões globais que no momento atual afetam as nossas sociedades. De fato, essas raízes impedem ao design de contribuir enquanto perpetuem as mesmas condições que causaram as questões atuais. O design precisa repensá-las à luz das suas contradições e limites.

O design precisa ser capaz de se relacionar de forma diferente com a realidade, de produzir e contribuir para a existência de realidades diferentes, e de agir de acordo com os princípios do novo paradigma. Assim, é necessário ao design redefinir a si mesmo e a sua prática a partir de diferentes perspectivas epistemológicas (ESCOBAR, 2016). Os estudiosos em design precisam permitir que os processos de design abracem a complexidade, e que esta disciplina ultrapasse a compreensão de si mesma como de um instrumento para operar a máquina da natureza. Desta forma, o design será capaz de promover mudanças mais amplas nas sociedades, processos de aprendizagem social, e a transição para formas de vida mais sustentáveis e plurais. Portanto, estamos à procura de uma prática de design que seja plural, não funcionalista e não determinista. No contexto deste capítulo, isto significa que o design deve afastar-se de ser uma prática que visa criar ordem de acordo com uma visão específica através da manipulação dos recursos existentes. Ao refletir criticamente sobre abordagens, ferramentas, técnicas e práticas de design, os estudiosos de design devem também repensar a função da utopia e a sua relevância dentro do processo de design.

De fato, as projeções utópicas dentro de um processo de concepção são frequentemente visões singulares alinhadas com um discurso específico. A

questão, aqui, reside em ser singular e não plural, tanto quando são desejadas como quando são temidas. Mesmo que, em alguns casos, essas visões possam ser o resultado de um processo coletivo de visualização, cujo potencial de ser perpassado por processos de manipulação de consenso já tratei em alguns trabalhos anteriores (DEL GAUDIO et al., 2018), elas catalisam uma trajetória de atividades de design em que uma série de artefatos são projetados a partir dos mesmos princípios. Mesmo que esses artefatos possam ter configurações diferentes, eles são a encarnação, replicação e disseminação dos mesmos princípios e dinâmicas – ou seja, do mesmo discurso. Quando estes artefatos são inseridos na sociedade, tornam-se o meio para perpetuação constante de uma mesma ideia e das possibilidades que ela traz consigo. Além disso, mesmo que a visão inicial possa mudar e evoluir no processo de adaptação inerente a cada instância de design, ela permanece alinhada com um discurso específico existente que vem sendo reforçado por cada atividade de design. Os processos de design perpetuam uma ideia de sociedade e tentam organizar os recursos existentes para alterar a ordem vigente em direção a esta ideia. Mesmo que a atividade de concepção de utopias no processo de design permita claramente a uma nova possibilidade de emergir (ou até a novas possibilidades), ela não contribui nem para a criação infinita de novas possibilidades, nem para uma visão situada - a qual exigiria uma redefinição constante do discurso.

Além disso, um exemplo interessante dos limites do pensamento utópico no design é o apontado por Tara Andrews (2009) ao analisar o discurso dos inícios do design industrial. Àquela altura, os designers acreditavam que o design poderia conduzir a uma sociedade melhor no futuro, baseada no bem-estar econômico e material, através do constante estímulo e aumento do consumo (ANDREWS, 2009). Ou seja, a “visão desejada de futuro utópico” dos designers era alcançável através da concepção e venda de novos produtos, do estímulo do desejo das pessoas de possuir produtos novos e melhores, e do uso constante e indiscriminado dos recursos naturais (ANDREWS, 2009, p. 72). Designers como Bel Geddes achavam que os avanços feitos na concepção de novos produtos teriam permitido estabelecer uma nova ordem e alcançar um futuro melhor (ANDREWS, 2009). Os designers, agindo em um nível micro, teriam promovido uma transformação em nível macro - nos sistemas sociais, econômicos e ambientais. Os valores dominantes desse período incorporados nas projeções e artefatos utópicos de design contribuíram para a sociedade insustentável em que vivemos. No entanto, os designers estavam apenas, com as suas visões e artefatos, a tentar contribuir para uma generalizada utopia apresentada e incorporada no discurso Moderno.

COMO PODE O DESIGN, ENTÃO, PROMOVER FUTUROS PLURIVERSAIS E NÃO UNIVERSAIS?

A relevância de repensar o atual papel da utopia no âmbito do design emerge ainda mais claramente ao considerar a teoria política do agonismo - a qual faz luz também sobre como repensar a relação discutida neste capítulo. De acordo com esta teoria, uma sociedade democrática é caracterizada por um processo de constante e interminável confronto entre atores sociais com perspectivas diferentes e contrastantes, assim como por um subsequente processo de organização tolerante e construtivo destas (MOUFFE, 2000).

Por esta motivação, em uma sociedade plural, não é de se esperar consenso devido à variedade de opiniões, perspectivas e possibilidades nela existentes. Ao mesmo tempo, o consenso e a deliberação racional podem ser meios utilizados por vozes hegemônicas para fortalecer ou implementar suas estruturas de poder. O consenso em torno de uma ideia compartilhada pode ser uma estratégia por ela implementada para privar os diferentes atores sociais de suas possibilidades de expressão, e para impedir que ideias diferentes possam ser ouvidas e consideradas. A possibilidade de expressão de diferenças e o conflito produtivo permite que uma sociedade seja democrática e plural (MOUFFE, 2000). Segundo Mouffe (2000), para tanto devem ser criados espaços de confronto onde os diferentes atores sociais possam apresentar e discutir seus diferentes pontos de vista. A discussão constante que acontece nesses espaços irá desafiar a ordem vigente e as configurações de poder hegemônico, irá abrir espaço para novas possibilidades de ser, bem como impulsionar a evolução da situação presente. Estes espaços promovem a resiliência da sociedade por desafiar e mudar o sistema existente. Com base na teoria da democracia agonística, o conflito e o confronto são condições cruciais para a democracia enquanto catalizadores de cenários mais democráticos.

Ao refletir sobre a promoção de novos cenários mais democráticos através do design, ou seja, sobre o processo de transformação da realidade atual em realidades diferentes e múltiplas através de processos alinhados com a teoria política do agonismo, o processo de design deve contribuir para um processo de destruição (e desconstrução) da mesma realidade. Para construir cenários sociais novos e mais democráticos, os atuais e antidemocráticos precisam de ser desfeitos. Para isso, de acordo com a compreensão de como novas possibilidades emergem (VASCONCELLOS; RODRIGUES; LUZZI, 2015), o designer deve, em primeiro lugar, promover o afastamento dos sistemas vigentes do seu

estado de equilíbrio até eles atingirem o estado no qual novas possibilidades são geradas.

Assim, visões e resultados de design se tornam menos relevantes: fundamental, no âmbito de um processo de design, é o desafio constantemente do discurso e das visões existentes, o afastamento da situação atual do seu estado de equilíbrio, e o deslocamento da mesma para uma nova posição. Os designers precisam dar menos relevância às utopias (e ao pensamento utópico) no processo design, e direcionar seu foco para as heterotopias e para as interações que podem acontecer com elas em um processo de design.

O QUE É UMA HETEROTOPIA?

“Há também, provavelmente em cada cultura, em cada civilização, lugares reais - lugares que existem e que se formam na própria fundação da sociedade - que são algo como contraespaços, uma espécie de utopia efetivamente implementada em que os verdadeiros lugares, todos os outros lugares reais que podem ser encontrados dentro daquela cultura, são simultaneamente representados, contestados, e invertidos. Lugares deste tipo estão fora de todos os lugares, mesmo que seja possível indicar sua localização na realidade. Porque estes locais são absolutamente diferentes de todos os locais que eles refletem e dos quais falam, chamá-los-ei, por contraste com as utopias, de heterotopias”. (FOUCAULT, 1984, p. 3-4, tradução nossa)

De acordo com Foucault (1984), as heterotopias são utopias que existem: são reais e podem ser identificadas no espaço e no tempo atual. Entre as suas características, duas delas são particularmente relevantes para a discussão deste capítulo: ser um contraespaço; e o seu mecanismo de abertura-fechamento.

No que diz respeito a serem contraespaços, enquanto as utopias são não lugares e muitas vezes entendidas como lugares ideais a serem alcançados, diferentemente as heterotopias ao mesmo tempo que existem concomitantemente à situação atual, também não se enquadram nela - devido à incorporação de possibilidades alternativas de ser. Podem ser entendidas como “outros espaços” uma vez que são totalmente diferentes do contexto em que estão localizadas e ao qual se contrapõem. Ainda podem ser entendidas como a expressão de vozes que são diferentes das convencionais e principais. São múltiplas e trazem e apoiam uma pluralidade de possibilidades, sem serem ou se esforçarem por ser hegemônicas, uma vez que não representam uma visão mas contrapõem situações específicas contextuais a nível local - sendo portanto, potencialmente infinitas em variedade e número. As heterotopias têm a função de expor a vida real ou de a compensar:

“Ou o seu papel é o de criar um espaço de ilusão que exponha cada espaço real, todos os locais dentro dos quais a vida humana está dividida, como ainda mais ilusório (talvez esse seja o papel que foi desempenhado por aqueles famosos bordéis dos quais estamos agora privados). Ou então, pelo contrário, o seu papel é o de criar um espaço que é outro, um outro espaço real, tão perfeito, tão meticuloso, tão bem arranjado assim como o nosso é emaranhado, mal construído e confuso. Este último tipo seria a heterotopia, não de ilusão, mas de compensação”. (FOUCAULT, 1984, p. 8, tradução nossa)

Além disso, Foucault (1984) explica que o espaço heterotópico tem a capacidade de permitir uma experiência mista onde quem a experiência não está nem num lugar nem noutro, mas experimenta ambos os lugares ao mesmo tempo dentro do mesmo espaço. Devido à sua natureza subversiva, forças de tensão são geradas por e em torno das heterotopias. Essas forças podem se intensificar quando alguém entra em contato com elas e as experimenta, uma vez que expõem a realidade e permitem o surgimento de discrepâncias. Esta última situação tem o potencial de se desdobrar em conflito e até em mudança. Por serem contrárias, múltiplas e plurais, as heterotopias sustentam e têm potencial para sustentar uma específica batalha agonística, uma batalha que pode articular expressões plurais e democráticas. Além disso, as heterotopias por existirem dentro dos limites das situações reais, adaptam-se a elas e às suas constantes mudanças, evitando assim de ser prescritivas. Não há rejeição de outras possibilidades, mas, sim, a coexistência de diferentes.

Quanto ao seu mecanismo de abertura-fechamento, as heterotopias são ilhas regidas por dinâmicas diferentes e são abertas e fechadas ao mesmo tempo. Mesmo que possam ser encontradas na realidade, devido aos seus mecanismos de abertura e fechamento, o acesso a elas não é fácil (FOUCAULT, 1984). É necessária uma permissão ou qualidades específicas (ou seja, comportamentos, características, valores etc. compartilhados). A possibilidade de acesso a elas não depende da escolha de alguém. As heterotopias não lhes pedem para entrar nelas, para aceder a elas ou para entrar em contato com elas. Para entrar nelas é necessário compartilhar algo, ou diferentemente o seu acesso deve ser facilitado.

Enquanto a primeira qualidade é relevante para explicar porque é que a heterotopia tem um maior potencial do que as utopias para promover futuros mais democráticos e plurais, a segunda é relevante para compreender a ideia de movimentos heterotópicos.

O QUE ACONTECE QUANDO ESTES ESPAÇOS ENCONTRAM A REALIDADE?

É a partir do conceito de heterotopia que deriva o conceito de “movimentos heterotópicos em direção à transição”, como a forma de repensar a prática do design. Esta expressão vem da compreensão dos pontos de convergência entre a nova compreensão da realidade e a sua evolução, e os conceitos de heterotopia e utopia. Os “movimentos heterotópicos em direção à transição” acontecem quando as heterotopias encontram a realidade atual.

Quando as heterotopias se encontram com a realidade, ou seja, quando alguém as encontra e experimenta, um conflito é gerado. Quem encontra uma heterotopia vive a experiência de estar em dois mundos diferentes ao mesmo tempo e experimenta as discrepâncias entre eles. O desajuste entre as duas situações, governadas por regras e valores diferentes, provoca uma reflexão crítica sobre o que foi vivido até agora, sobre o que poderia ter sido ou sobre as possibilidades futuras - a heterotopia pode ser tanto eutópica ou distópica - e isso gera uma situação de conflito. Essa compreensão não é nova. A própria heterotopia implica tal disposição conflituosa. O que sugiro aqui é que esta situação conflituosa é algo que os designers devem reconhecer como o foco de suas práticas e como a chave para possibilidades futuras plurais e democráticas, em vez da projeção utópica.

De fato, quando este conflito acontece, cria-se turbulência e instabilidade no sistema existente que permite a este passar gradualmente do estado atual para um novo. Então, quando alguém encontra uma heterotopia, surge um conflito que pode gerar uma nova ideia e um novo desejo, deslocando assim a situação presente para uma nova situação. Estes encontros e conflitos são produtivos, uma vez que revelam e criam outras possibilidades.

O conflito interno de quem encontra uma heterotopia causa e é seguido por uma reação. Tudo isto pode ser entendido como um movimento, uma vez que a reação muda a situação atual para uma nova situação, a desloca conceitualmente para um novo lugar. Além disso, este movimento acontece no espaço e no intervalo temporal (espaço de tempo) entre o encontro-conflito e a implementação de uma nova ação. Neste espaço-tempo, uma reação é organizada a partir de alguns valores nos quais quem está envolvido acredita e que quer perseguir. Estes últimos podem pertencer a uma projeção utópica. No entanto, o que é relevante aqui é a emergência destes valores e a capacidade de os pôr em ação durante a fase de movimento - quando a reação é organizada. Estes valores e desejos são adaptados de acordo com o encontro, a situação e as pessoas envolvidas

e, potencialmente, mudam com e por eles. As utopias existem, mas apenas em segundo plano: são vividas, experimentadas e discutidas em cada encontro. Em toda esta situação, as heterotopias existem em dois momentos e locais diferentes: no encontro e no movimento - ou seja, quando esses princípios e qualidades se juntam. As qualidades da situação desejada existem mais no movimento do que na reação, na qual são alteradas devido à necessidade de se adaptar à realidade. No movimento, elas estão na sua forma mais pura.

Eu defini este movimento como movimento heterotópico porque é totalmente diferente do contexto em que acontece. Contrapõe a situação que o originou e, ao mesmo tempo, avança para outra situação, incorporando seus princípios desejados. Este movimento pode ser entendido não só como um espaço em si, mas também como um contraespaço no qual são geradas novas possibilidades. Além disso, este espaço pode ser o processo de design, no qual o encontro e o subsequente movimento podem ter lugar.

QUAL É O PAPEL DO DESIGNER QUANDO SE FOCA NOS MOVIMENTOS HETEROTÓPICOS RUMO À TRANSIÇÃO?

Um processo de concepção que visa enfrentar os desafios socioeconômicos e ambientais atuais e promover contextos mais sustentáveis não tem que agir na perspectiva de utopias futuras, mas precisa olhar para as heterotopias distópicas e as heterotopias eutópicas existentes no presente e utilizá-las para promover a mudança da situação atual para uma nova.

Os designers devem provocar o encontro com as heterotopias distópicas e as eutópicas, bem como alimentar a capacidade de reconhecer diferenças, de escolher e de reagir. Depois disto, o designer deve ser capaz de apoiar a organização de uma reação. E, por último, o designer precisa promover ulteriores reações subsequentes à implementação do ciclo de reação anterior, contribuindo desta forma para um processo sem fim.

O design torna-se relevante pela sua potencialidade de projetar encontros (heterotopia-realidade) que podem criar uma perturbação que por sua vez pode gerar um movimento de transição capaz de mudar a situação atual em uma diferente.

O designer não tem que se concentrar num processo de design específico e/ou no seu resultado, mas, sim, em projetar para estes encontros e o movimento subsequente. O processo de design torna-se um processo contínuo e interminável que visa provocar movimentos que possam promover mudanças na situação presente, não de acordo com uma visão específica, mas apoiando uma mudança

de acordo com visões específicas e situações locais. Isto contribuirá também para evitar situações hegemônicas: a trajetória é sempre redesenhada com base tanto em movimentos anteriores bem como em movimentos simultâneos. Isto pode apoiar a constituição de uma sociedade com formas plurais de lidar com as questões atuais e caracterizada por plurais possibilidades de ser.

REFERÊNCIAS

ANDREWS, Tara. Design and Consume to Utopia: Where Industrial Design Went Wrong. *Design Philosophy Papers*, 7, 2, 71-86, 2009.

BOTERO, Andrea; DEL GAUDIO, Chiara; GUTIÉRREZ BORRERO, Alfredo. *Strategic Design Research Journal | Call for Papers | Autonomía: Design strategies for enabling design process*. 2017 Disponível em: https://www.academia.edu/33732265/Strategic_Design_Research_Journal_Call_for_Papers_Autonom%C3%ADa_Design_strategies_for_enabling_design_process [Acessado em 28 Agosto, 2018].

CLAEYS, Gregory; SARGENT, Lyaman Tower. *The utopia reader*. New York and London: New York University, 1999.

DEL GAUDIO, Chiara; FRANZATO, Carlo; OLIVEIRA, Alfredo Jefferson. *Co-design for democratizing and its risks for democracy*. *CoDesign*, 1-18, 2018.

DEL GAUDIO, Chiara; PARRA, Leonardo Agudelo; CLARKE, Rachel; SAAD-SULONEN, Joanna; BOTERO, Andrea; LONDOÑO, Felipe Cesar; ESCANDON, Paola. *PDC2020. Participation Otherwise(s). Proceedings of the 16th Participatory Design Conference. Volume I: Full Papers*. ACM. 2020.

DUNNE, Anthony; RABY, Fiona. *Speculative Everything*. Cambridge, MA: MIT Press, 2013.

ESCOBAR, Arturo. *Autonomía y Diseño: La realización de lo communal*. Popayán: Universidad del Cauca, 2016.

FOUCAULT, Michel. Of Other Spaces: Utopias and Heterotopias. *Architecture /Mouvement/ Continuité*. October, 1984.

HARAWAY, Donna. Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective. *Feminist Studies*, 14, 3, 575-599, 1988.

HARDING, S. *The Feminist Standpoint Theory Reader: Intellectual and Political Controversies*. Routledge, 2003.

MANZINI, Ezio. *Design, when everybody designs*. Cambridge, MA: MIT Press, 2015.

MORIN, Edgar; LE MOIGNE, Jean-Louis. *A Inteligência da Complexidade*. São Paulo: Petrópolis, 2000. 132.

MOUFFE, Chantal. *The democratic paradox*. London: Verso, 2000.

SANTOS, Boaventura de Sousa. *Um discurso sobre as ciências*. Edições Afrontamento, 1987.

SIMON, Herbert. *The Sciences of the Artificial*. Cambridge, MA: MIT Press, 1969.

TERSIGNI, Jaclyn. How Designers Create Utopia, According to Paola Antonelli. *AZURE*, 2016. Disponível em: <https://www.azuremagazine.com/article/designer-utopia-according-to-paola-antonelli>. Acesso em: 09, Agosto 2020.

UTOPIA BY DESIGN. London Design Biennale, 2016. Disponível em: <https://www.londondesignbiennale.com/utopia-design>. Acesso em: 09, Agosto 2020.

VASCONCELLOS, A. R.; RODRIGUES, C.G.; LUZZI, R. Complexidade, auto-organização e informação em sistemas dinâmicos. *Revista Brasileira de ensino da física*. 37, 2, 2314-1 – 2314-39, 2015.

BIOGRAFIA DA AUTORA

Chiara Del Gaudio é designer, pesquisadora e professora em design. É doutorada em Design pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (2014), mestre em Design e Engenharia (2008) e licenciada em Desenho Industrial pelo Politecnico di Milano (2005). Entre seus principais interesses de pesquisa e prática em design tem: o design como processo político; abordagens participativas e colaborativas de design, design estratégico para inovação social, e o poder e o conflito no âmbito dos processos de design. Neste contexto, a sua investigação centra-se na contribuição dos designers para cenários mais democráticos. É professora na Escola de Desenho Industrial da Universidade de Carleton.

E-mail: chiara.delgaudio.d@gmail.com