REGENERAÇÃO: UM CAMINHO DE EVOLUÇÃO DO DESIGN FRENTE AO PROBLEMA DA SUSTENTABILIDADE

REGENERATION: A PATH FOR THE EVOLUTION OF DESIGN IN FACING THE PROBLEM OF SUSTAINABILITY

NATALÍ ABREU GARCIA, Mestranda em Design | UNISINOS
CARLO FRANZATO, Doutor em Design | UNISINOS

RESUMO

Este artigo tem o objetivo de apresentar uma síntese e insights de uma revisão teórica dos desdobramentos do design frente ao problema da sustentabilidade. Resgatamos as contribuições de diferentes abordagens das últimas seis décadas (que em nossa perspectiva são complementares e sinérgicas) para então propor olhares e caminhos de desenvolvimento do design estratégico em relação ao conceito de regeneração.

PALAVRAS-CHAVE

Sustentabilidade; Regeneração; Metaprojeto; Design estratégico.

ABSTRACT

This article aims to present a synthesis and insights from a theoretical review of the developments of design in facing the problem of sustainability. We collect the contributions of different approaches of the last six decades (which in our perspective are complementary and synergistic) to propose views and paths of development of the strategic design in relation to the concept of regeneration.

KEY WORDS

Sustainability; Regeneration; Metadesign; Strategic design.

1. INTRODUÇÃO

Especialmente desde a década de 1970, a sustentabilidade tem sido pauta de discussões em diferentes âmbitos da sociedade. Tema importante no âmbito do design também, a procura da sustentabilidade foi promotora do surgimento de diversas abordagens projetuais.

Há uma mudança de paradigma em curso, que vai em direção a uma centralidade no pensamento ecológico, afastando-se progressivamente do pensamento cartesiano (em que há uma separação clara entre nós e o meio ambiente). As práticas do design sustentável, porém, ainda hoje estão sendo frequentemente criadas e avaliadas por paradigmas sociais e científicos não condizentes com o paradigma ecológico e sim orientados aos interesses econômicos e antropocêntricos (BRANDON; DU PLESSIS, 2015). Abordagens de design têm sido desenvolvidas a partir de uma

ISBN: VERSÃO DIGITAL - 978-65-84565-02-9
DOI: 10.5380/8sds2021.art32

preocupação em inovar e adequar os sistemas produtivos com o intuito de minimizar os impactos negativos destes no meio ambiente.

Papanek, já em "*Design for the real world*", seu pioneiro trabalho de 1971, introduzia esta perspectiva ecológica no campo do design, que então passa a buscar inovações e melhoramentos de ecoeficiência nos produtos e seus ciclos de vida.

Ao longo das décadas, ao se perceber que a sustentabilidade reside não nas partes do ecossistema, mas em propriedades emergentes do ecossistema como um todo, progressivamente se foi expandindo o campo de atuação do design sustentável para sistemas maiores, ainda assim, enfrentando dificuldades em seu desenvolvimento e disseminação (CESCHIN; GAZIULUSOY, 2016).

Ceschin e Gaziulusoy (2016) descrevem abordagens que, em uma sucessão evolutiva, ampliam o seu escopo de atuação, através de níveis que vão da aplicação isolada à aplicação sistêmica, bem como da aplicação tecnológica (produtos) à aplicação em âmbitos sociotécnicos.

No presente estudo nos concentramos, sobretudo em abordagens que têm a sua aplicação mais orientada às lógicas sistêmicas, com as suas decorrentes implicações sociotécnicas: biomimética; design para a inovação social e a sustentabilidade; design sistêmico e design de transição. Além disso, introduzimos a abordagem do design e desenvolvimento regenerativo, não considerada no trabalho de Ceschin e Gaziulusoy (2016).

Embora a Biomimética tenha inicialmente tido maior repercussão na inovação em produtos, tecnologia e gestão ambiental, é importante ressaltar sua perspectiva visionária em nos apresentar um modelo de pensamento e atuação que se inspira no conhecimento da natureza, que após 3,8 bilhões de anos, pode ajudar-nos muito como "modelo, medida e mentora" (BENYUS, 1997, p. 8). A mudança no modelo orienta a pensarmos não em extrair da natureza, mas sim aprender e cooperar com ela, para dessa forma encontrar alternativas viáveis e sustentáveis para resolver os problemas produtivos e industriais dentro de um sistema ecológico e terrestre de recursos finitos. Os pontos-chave da metodologia da Biomimética são o entendimento de funções de um contexto em termos biológicos, o entendimento de sistemas e organismos naturais que servirão de inspiração por apresentarem os mesmos padrões, e a convergência de estratégias para a resolução de problemas que foram compreendidos como similares.

Já no Design Estratégico temos uma convergência da sustentabilidade e inovação social, que se convertem em um mesmo objetivo (FRANZATO, 2020), aqui há uma busca de sistemas alternativos (de produção, de consumo, de convivialidade, de valores) em relação aos sistemas vigentes insustentáveis, focando no desenvolvimento da qualidade dos sistemas produto-serviço. Ou seja, o design deixa de projetar somente o produto, para projetar todo o conjunto de estratégias (identidade organizacional, serviços, produtos, processos) que têm interface com o ecossistema. O foco muda dos produtos físicos para os resultados almejados, compreendendo processos e atividades para se obter determinado benefício. Isso é feito por meio de pesquisa e codesign para proposição de cenários sustentáveis e soluções que promovam uma abordagem sistêmica, que reinventam e reenquadram serviços e bens comuns, em uma abordagem dialógica e mais bottom-up, em que há um maior empoderamento e agência dos membros de comunidades (MANZINI, 2008; MANZINI, 2016). Franzato (2017, p. 101) argumenta que, para as descontinuidades sistêmicas propostas pelo Design Estratégico, o que se encontra em jogo não é somente uma mudança radical da nossa organização socioeconômica, mas também "nossa noção de ser-no-mundo e de ser-com-os-outros", perspectiva esta que será aprofundada neste artigo.

O Design Sistêmico é uma outra proposta de abordagem que tem como um dos objetivos evoluir a produção industrial tendo a sustentabilidade como premissa. Busca criar soluções sinérgicas e sustentáveis, considerando sempre as relações entre sistemas e entre organizações, estimulando um fluxo circular de materiais e energias – estabelecendo

diretrizes e premissas para a proposição de soluções, sobretudo almejando redesenhar o modo de fazer das indústrias com tecnologias e processos mais perenes e positivos para os sistemas socioecológicos (BISTAGNINO, 2011).

Há ainda a abordagem do Design de Transição, que é concebido como proposta de uma nova área do design para o estudo, prática e pesquisa para a construção de novos estilos de vida através de visões de futuro de longo prazo (IRWIN, 2015). Irwin (2015, p. 231) constrói sua proposta em continuidade ao pensamento do Design Estratégico para Inovação Social e Sustentabilidade propondo o projetar a partir de paradigmas políticos e socioeconômicos radicalmente diferentes, ou seja, baseados em "um entendimento da interconectividade e interdependência de sistemas sociais, econômicos, políticos e naturais".

Finalmente, entre a década de 1990 e 2010 (LYLE, 1994; REED, 2007), surge o Design e Desenvolvimento Regenerativo, que propõe conceitos e abordagens construídos a partir do paradigma da sustentabilidade ecológica e não da sustentabilidade tecnológica. Há um maior enfoque no trabalho de desenvolvimento – transformação de consciências individual e coletiva a serviço da transformação sistêmica. Busca-se uma mudança de modelos mentais e paradigmas – orientando-se às teorias de *whole systems* e sistemas vivos para viabilizar e acelerar conquistas das mudanças necessárias no desenvolvimento da sustentabilidade. E tem princípios ecológicos, éticos e espirituais da interexistência e interdependência dos sistemas integrais e sistemas vivos para uma coevolução do todo (MANG; REED, 2012).

Nas abordagens acima mencionadas é possível perceber uma visão a favor da sustentabilidade verdadeira – ou seja, que ambiciona permitir não só a sustentação do mundo, mas a criação de condições para transformações da sociedade, através de aprendizagem social para o bem-estar – em que o design estratégico tem papel fundamental na catalisação da mudança em orientação aos futuros sustentáveis (FRANZATO, 2017).

Ao cocriar futuros sustentáveis, tanto dos ecossistemas físicos e biológicos como de sistemas sociotécnicos, é preciso entender que já não é suficiente apenas evitar danos, é preciso ativamente trabalhar para a regeneração da saúde e qualidade desses sistemas. Ou seja, é preciso não apenas parar de propagar vetores nocivos, mas restabelecer as condições para que esses organismos possam recobrar a saúde, florescer e frutificar.

2. O CONCEITO DE REGENERAÇÃO

Então, levantamos a questão "quando uma abordagem de design pode ser entendida como regenerativa?"

Para responder a esta pergunta naturalmente nos voltamos ao conceito de "regeneração", buscando uma definição que nos oriente nesta análise. Apesar de ser uma palavra utilizada com frequência, pensamos ser adequado esclarecer os seus possíveis significados.

Os primeiros usos do termo "regeneração" no campo do design foram empregados no contexto do manejo e uso da terra com objetivo de obter uma contínua renovação orgânica da vida complexa do solo. O conceito de regeneração neste contexto nasce, então, deste intuito de utilizar processos naturais para propósitos humanos, ou seja, para alcançar uma sustentabilidade através da criação de sistemas autorrenováveis, e por isso, continuamente regenerativos (LYLE, 1994).

Reed (2007) amplia o entendimento de Regeneração como um nível de um trabalho desenvolvimental, no qual se busca uma coevolução do sistema como um todo. Outros níveis de trabalho seriam a restauração e resiliência dos sistemas naturais e sociais, e a reconciliação do ser humano com sua condição de ser natural e com apropriadas formas de integração com o meio ambiente.

Sanford (2016) sugere que regeneração seja um paradigma pautado na ciência dos sistemas vivos e uma capacidade de ver o mundo por uma lente diferente.

Entendemos que tal conceito está sendo utilizado e atualizado, mas ainda é impreciso, porque abarca uma grande quantidade de significados não explicitamente definidos, inclusive nas principais obras que descrevem os processos de design para a regeneração, como "*Regenerative Development and Design*" (MANG, REED, 2006), e "Design para Culturas Regenerativas" (WAHL, 2020), não é apresentado um maior aprofundamento e descrição do conceito.

Morin, em sua obra "O método" (2015) utiliza muitas vezes a palavra regeneração, que define da seguinte forma "A regeneração é a reorganização no plano do ser e da existência". O autor dedica um capítulo de sua obra para esmiuçar o prefixo e raiz RE, que segundo ele, comporta simultaneamente ideias de repetição, recomeço e renovação, reforço, conexão. Morin argumenta que toda organização viva caminha para a desintegração e dispersão, no entanto, tudo se conserva e se perpetua. Produz-se a mais bela ilusão de ótica que existe: onde organismos renovam-se incessantemente, vemos estabilidade, permanência e invariância. Ele diz:

> é a repetição/reiteração regeneradora/reorganizadora de acontecimentos/ações que provoca, no espírito do observador, a impressão de um *pattern* invariável e de uma ordem que transcende as agitações fenomênicas enquanto são, precisamente, estas agitações que as alimentam (2015, MORIN).

Recorrendo à etimologia da palavra, podemos encontrar os termos latins '*re*' e '*generare*', em que '*generare*' significa gerar, produzir, e '*re*' significa volta, retorno ou repetição.

Podemos definir o conceito 'regeneração' em três sentidos:

- O sentido de 'restabelecimento', ou seja, a recuperação de algo degenerado às suas condições ou estados naturais. Nesta compreensão encontramos o objetivo claro de recuperar um debilitado organismo;
- O sentido de 'recursividade', ou seja, de algo que volta e acontece continuamente. Nesta compreensão encontramos uma relação direta com o conceito de autopoiese e a circularidade: o sistema que utiliza suas próprias funções para se reconstruir e se sustentar;
- O sentido de 'renascimento', uma vez que o significado de regeneração em latim, '*regenerare*' significa trazer à luz novamente, dar nova vida. Nesta compreensão encontramos uma relação com uma transformação e evolução de algo para níveis mais elevados de diversidade, complexidade e expressão – onde há, de forma concomitante, uma ressignificação harmônica e uma infusão de novas aspirações e possibilidades. Ou seja, não é uma mudança que simplesmente substitui algo, mas sim uma transformação que permite uma elegante evolução que mantém e honra a sua essência imanente.

Neste terceiro sentido para a Regeneração, encontramos o apelo à coexistência e coevolução em uma relação sintrópica. Ou seja, ao contrário da entropia, na sintropia é adicionada ordem no caos, contribuindo para o equilíbrio e desenvolvimento organizacional. Neste contexto há uma criatividade que favorece o sistema. Morin (2016) descreve no capítulo sobre a organização regenerada, o processo da sintropia, ou ainda, neguentropia (a palavra por ele utilizada), e diz que toda organização neguentrópica é necessariamente uma organização produtora-de-si, recursiva. Ou seja, a sintropia (ou neguentropia) é um resultado "de progresso" da organização ativa que se regenera e se reorganiza em crescentes ordens de complexidade. Podemos perceber na comparação de Morin, também o que John Dewey (1916) disse: "a mais notável diferença entre algo vivo e coisas inanimadas é a forma com a qual sustentam a si próprios por renovação".

Através da revisão literária e para fins operacionais desta articulação teórica conceitua-se Regeneração como a catalisação de um movimento evolucionário entre um sistema e o seu meio. Ou seja, regeneração é a combinação de três níveis e sentidos de dinâmicas tensionadas a:

- restabelecer o equilíbrio dinâmico e saudável de um sistema;
- assegurar ou elevar a recursividade do sistema, autônomo enquanto criador de si; e
- habilitar a coevolução sintrópica que serve, ao mesmo tempo, a essência do sistema e o seu potencial (potencial de surgimento de novas significações e expressões da essência e agregação de valor aos sub e supra sistemas).

Figura 1: *Três sentidos de regeneração. FONTE: Autores.*

3. UM NOVO OLHAR

De acordo com essa compreensão de Regeneração, de interexistência com e como a natureza, almejando a coevolução do sistema integral, podemos entender a necessidade de não apenas desenhar produtos e processos, mas também de construir sentido e o desenvolvimento das capacidades internas necessárias para processos emergentes e cocriativos (MANG, REED, 2016).

Mang e Reed (2016, p.) observam ainda que aos designers está colocado o papel crítico de habilitar uma nova cultura de sustentabilidade enraizada no local/território – e isso passa pela construção de sentido e a evolução das normas.

Uma das implicações do novo localismo é que pessoas de todos os modos de vida estão se unindo para reinventar o seu trabalho e os seus territórios. Eles estão se tornando designers cidadãos. Para designers profissionais, isto abre oportunidades para empregar suas habilidades no serviço de abrigar disciplinas e aspirações da comunidade (MANG; REED, 2016, p. 216).

Novas teorias (Teoria dos sistemas, Teoria dos sistemas vivos, Teorias de Complexidade) nos ajudaram a compreender muitos dos problemas que enfrentamos como sociedade (e até mesmo como espécie), e possibilitaram identificarmos que uma das principais raízes para que eles ocorram é a nossa visão de mundo – construída sobre um paradigma cartesiano, mecanicista e antropocêntrico. Na tentativa de entender e controlar o nosso mundo, reduzimos a complexidade em uma racionalidade que está se mostrando bastante ineficiente e nociva para a saúde de nosso ecossistema.

Como alternativa, Wahl (2006) sugere que transformemos nosso relacionamento com a natureza e adotemos um entendimento científico mais holístico, informados por uma educação ecológica. Para isso, de acordo com o autor, seria então necessário operar na raiz e fonte de todos os processos de design, em um nível de metadesign, em que residem nossos modos de consciência, premissas básicas e ideias organizadoras. Tal multiperspectiva holística seria então uma forma de metadesign sustentável. Podemos também compreender o metadesign ou o metaprojeto com um nível de atuação e reflexão que acompanha e orienta designers em suas iniciativas:

A abordagem metaprojetual prevê a evolução de uma reflexão acerca do projeto em desenvolvimento, paralela e para além dele, que fundamente e justifique o projeto em si, em relação ao contexto que o originou e em relação ao cenário para o qual é destinado. (FRANZATO; CELASCHI, 2012, p. 2).

4. REGENERAÇÃO E SUSTENTABILIDADE PROJETUAL

Wahl (2020) argumenta que o entendimento da sustentabilidade precisa ser aprofundado para que possamos entender o que vale ser sustentado e por quê. Franzato (2017), de forma similar, põe a questão em favor do design orientado a uma sustentabilidade "verdadeira", como já mencionado. Ambos os pontos de vista residem em uma possível reinvenção da ação do metadesign em orientação aos propósitos de sustentabilidade, ou ainda, aos propósitos regenerativos.

Em defesa desse novo posicionamento do design, frente a talvez o maior desafio que enfrentamos como humanidade, Cullars e Manzini dizem que precisamos mover-nos em direção à "produção de cultura na qual cada atividade humana tenha seu objetivo primário de re-generação das condições que permitam, e continuarão a permitir, a continuação da existência" (CULLARS; MANZINI, 1992, p. 17) e argumentam:

Uma sociedade que viva dentro de seus limites, então, precisa de uma cultura que proponha modelos de qualidade que sejam compatíveis com dadas limitações, uma cultura na qual o tema da quantidade seja integrado com o de qualidade, e o critério de beleza inclua respeito ao meio ambiente. Isto em uma estrutura onde as práticas de re-produzir e re-generar possam ser assumidas como a mais alta e mais madura expressão do empreendimento humano. Fazendo isto "visível", produzindo novos cenários para a qualidade, pode ser uma tarefa específica para designers (CULLARS; MANZINI,1992, p. 18).

Ou seja, em outras palavras poderíamos entender que a mais nobre e importante iniciativa humana, e em específico dos designers, seria então a criação de tais culturas regenerativas – que não apenas sustentem e perpetuem as condições de vida, mas que, tendo em vista esse objetivo, possibilitem uma harmonia do ser humano com o seu meio ambiente.

Franzato (2020) coloca que precisamos ir além de criar soluções pontuais, que ainda que inovadoras, sejam apenas mais sustentáveis, precisamos também nos atentar às ações organizacionais de complexas redes de relações que articulam os sistemas, de forma a desencadear processos em um fluxo circular. Para isso, utiliza o conceito de "sustentabilidade projetual", que tem como objetivo a permanência da ação projetual por tempo indeterminado, e as premissas dessa ação ser economicamente viável, socialmente justa, ecologicamente correta e projetualmente contínua (FRANZATO, 2020; RODRIGUES, 2018).

Wahl (2020) e outros autores propositores do Design e Desenvolvimento Regenerativo, como Reed (2007), buscam, tal qual Manzini e Franzato, a viabilidade e permanência da regeneração de culturas e sistemas através do metadesign e da ambição da profunda transformação de nossos sistemas de valores vigentes. E entendem como um caminho necessário o entendimento holístico e integral, sendo um dos principais diferenciais destas propostas, uma visão mais bioinspirada e uma proposição de um trabalho explícito em diferentes níveis (não apenas níveis do sistema – e seus sub e supra sistemas – mas aspectos internos e externos de indivíduos e coletividades, como proposto por Wilber (2000),

inserindo como ponto-chave em seu processo metodológico o próprio autodesenvolvimento e a transformação de consciência dos sujeitos em orientação à Visão de Mundo ecológica, com seu sistema de valores e paradigmas implícitos).

Wahl (2006) argumenta que a apropriada participação em processos naturais e sociais é um pré-requisito para o design sustentável. Dessa forma há que se buscar uma forma de metadesign orientado à regeneração. Acreditamos que um importante desdobramento dessa possível regeneração metaprojetada, reside também na descoberta de processos que explorem o domínio das subjetividades individual e coletiva envolvidas nos ecossistemas – sejam estes usuários/beneficiários, designers, stakeholders ou comunidades. O intuito não é sobrepor o caráter subjetivo ao objetivo, e sim dispor de teorias e instrumentos para entender e agir sobre o todo em sua inteireza.

Guattari (2009, p. 8) talvez seja o precursor deste direcionamento ao propor, em 1990, “uma articulação ético-política – […] ecosofia – entre os três registros ecológicos (o do meio ambiente, o das relações sociais e o da subjetividade humana)” para dar conta dos problemas que enfrentamos, fugindo de uma “perspectiva unicamente tecnocrática”.

Segundo o autor, é necessário desenvolver práticas específicas que modifiquem e reinventem a nossa forma de ser em sociedade, não somente através de intervenções, mas “também por mutações existenciais que dizem respeito à essência da subjetividade” (GUATTARI, 2009, p. 16).

No entanto, Guattari defende que não fiquemos apenas nas teorias mas que precisamos estabelecer um novo conjunto de práticas para substituir o então sistema de valores estabelecido, para o qual estrutura as três ecologias. "Novas práticas sociais, novas práticas estéticas, novas práticas de si em relação ao outro, com o estrangeiro, com o estranho" (GUATTARI, 2009, p. 55). E neste processo contínuo de heterogênese e ressingularização propõe que "os indivíduos devem se tornar a um só tempo solidários e cada vez mais diferentes" (GUATTARI, 2009, p. 55).

5. PRÁTICAS REGENERATIVAS NO ÂMBITO DO DESIGN ESTRATÉGICO

Nesta compreensão de diferentes abordagens do Design frente ao problema da sustentabilidade, podemos identificar ricas contribuições, desde a Biomimética, que inaugura uma era na qual podemos compreender e aprender com a natureza, passando pelo Design Estratégico para a Sustentabilidade e Inovação Social, que entende como necessária uma descontinuidade sistêmica que modifique a vigente ideia de desenvolvimento e bem-estar, propondo um trabalho de base local em que haja um desenvolvimento que melhore simultaneamente o entorno social e físico (FRANZATO, 2020; MANZINI, 2008), o Design Sistêmico, que tem como objetivo o estabelecimento de fluxos circulares de matéria e um encorajamento do diálogo entre diferentes atores do ecossistema para buscar soluções sinérgicas (BISTAGNINO, 2011). E, por fim, o Design de Transição, que trabalha ao redor do conceito de “Localismo Cosmopolita” de Manzini para propor soluções de problemas capciosos, soluções estas projetadas como intervenções em direção a uma sustentável visão de futuro de longo-termo (IRWIN, 2015).

No âmbito das quatro abordagens mencionadas há aproximações recentes às práticas regenerativas, entre elas estão exemplos como o desenvolvimento de plataformas habilitantes para suportar as organizações colaborativas e permitir trocas de conhecimentos entre acadêmicos e instituições sobre os temas da regeneração e da emergência.

Uma prática regenerativa pode ser definida como uma ação metaprojetual que mimetiza a regeneração, ou ainda, promove a regeneração de ecossistemas (podendo entendermos regeneração nos sentidos e dinâmicas anteriormente descritos). Tais práticas regenerativas podem ser bioinspiradas, tais quais as mais recentes abordagens do Design para a Sustentabilidade inspiram-se na Teoria dos Sistemas Vivos para os seus desenvolvimentos. Uma prática regenerativa poderia então contribuir com a Sustentabilidade Projetual, que é uma condição do sistema que possibilita assegurar ou atingir a sustentabilidade em diferentes níveis - das subjetividades, das relações sociais e do meio ambiente, tal prefigura Guattari.

No Design Estratégico há uma prática que diz respeito à produção de sentido em níveis individuais e coletivos, essa prática é o processo de construção de cenários. Este processo se dá pela realização de pesquisas e mapeamento de tendências para a construção de visualização de ambientes - presentes ou futuros - para soluções que foram idealizadas. Estas soluções podem ser sistemas, produtos, serviços, comunicações, entre outros elementos de um dispositivo que caracterize uma transformação do mundo como o conhecemos (FRANZATO, 2011).

A atividade do Design e da construção de cenários está muito relacionada ao criar uma história sobre o futuro, tangibilizando-a através de narrativas - que geralmente são visuais. No entanto, é possível questionar se tais cenários buscam sempre vislumbrar um tempo futuro. Designers compartilham uma tensão prospectiva que os levam olhar adiante com o intuito de transformar o mundo (FRANZATO *et al*., 2015) apesar disso tal olhar poderá se dar não apenas em uma relação sequencial de passado-presente-futuro mas nas possibilidades infinitas que se abrem à imaginação sobre outras realidades - ainda que improváveis não impossíveis (CELASCHI, FORMIA, FRANZATO, 2018). Portanto, considerando o conceito de regeneração aqui apresentado, tais cenários, buscariam não apenas criar sistemas e soluções regenerativas, mas garantir também que seu processo mimetizasse a própria regeneração.

Outro exemplo de prática regenerativa é o conhecido *Codesign*. Manzini (2016) utiliza o conceito do *codesign* para se referir ao processo de social conversação dialógica onde todos podem contribuir. Nessa cooperação dialógica busca-se a escuta, a mudança de mentalidades e a convergência para objetivos e visões comuns.

Segundo Mauri (1996) projetar a estratégia vai além da soma de múltiplos pontos de vista e, através de práticas transdisciplinares, tem um efeito transformador por produzir novos significados metabolizando novos saberes. Sanders e Stappers (2008) apresentam uma distinção de novos conceitos que são utilizados muitas vezes como sinônimos: cocriação e *codesign*. Cocriação, na descrição dos autores, é a forma mais abrangente de qualquer processo de criatividade coletiva, enquanto *codesign* indica uma instância específica dentro do conceito de cocriação que se refere à criatividade colaborativa dentro de um processo de design, quando beneficiários participam ativamente do processo de tomadas de decisão dentro do projeto de design, como *codesigners*. Neste enfoque, o *codesign* se aproxima muito das abordagens de Design Participativo, que tem projetos desde a década de 1970.

No *codesign* ampliamos o diálogo para além dos projetadores e é de extrema importância a participação efetiva de usuários finais e de outros atores envolvidos. Nessa visão, o princípio básico do *codesign* é o envolvimento na concepção e implementação de soluções por todos aqueles que são afetados ou beneficiados pelas mesmas (MERONI, 2008, p. 35). Tais atores envolvidos também podem ser "designers difusos" e não "designers especialistas", ou seja, pessoas dotadas da habilidade humana de adotar uma abordagem de projetação - através de seu senso crítico, criatividade e senso prático (MANZINI, 2016).

Segundo Meroni (2008) o Design Estratégico pode contribuir para a melhoria da eficiência social de um determinado sistema ao trabalhar com a participação e cooperação destes diversos atores, encaminhando para uma visão de design centrada na comunidade. Nesta abordagem projetual, busca-se, então, um entendimento profundo de como uma comunidade se organiza e funciona para, através de processos participativos, obter melhores chances de sucesso em processos de mudança estratégica. E tais processos estimulam a convergência sinérgica, ou ainda, sintrópica entre os atores de um ecossistema.

O "*Seeding*" é um exemplo de metadesign como coevolução sintrópica, ou ainda, plataforma habilitante para organizações colaborativas, no âmbito do Design Estratégico para a Inovação Social. O *seeding* é "um processo de design para a disseminação de projetos que busca a apropriação e a evolução das inovações sociais" (FUENTEFRIA, 2021, p. 59). Por intermédio desse processo, busca-se iniciar projetos evolutivos através da comunicação entre sujeitos de um ecossistema ao redor de uma "semente", ou seja, um conjunto de informações compreendido como um conceito aberto, que possa ser entendido e reinterpretado, gerando com isso estímulos ao diálogo e à construção de soluções.

Michelin, Franzato e Del Gaudio (2016) definem uma aplicação deste processo de metadesign na disseminação de organizações colaborativas (OCs) que têm um positivo impacto sobre o ecossistema. É possível através de uma 'semente' codificar informações, processos e interações que estimularão a continuidade e evolução de uma ideia, a partir do momento em que esta foi catalisada.

O *seeding* das OCs se ocuparia então de difundir tais organizações de um contexto para outros através 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 à Deleuze e Guattari) de proliferação e adaptação. E assim sucessivas vezes, em uma difusão contínua (MICHELIN; FRANZATO; DEL GAUDIO, 2016, p. 2107).

Os autores citados acima propõem dessa forma que a "semente" (como ideia ou conceito aberto que contém informações) e o "*seeding*" (como processo de design) possam ser agentes de mudança na rede, para a ruptura de uma hegemonia dominante. Mas para obter benefícios sustentáveis também entendem como necessidade estudos mais aprofundados dos processos de produção de subjetividade.

No design estratégico para a sustentabilidade e inovação social temos também as redes de projetos que são uma estratégia orientada ao projetar as relações de projetos em ecossistemas. Neste contexto, encontramos uma orientação para a organização em rede que descreve não apenas a estrutura projetual (sistema aberto e dinâmico), mas os seus próprios processos (projeto em rede). Nas articulações destes relacionamentos ecossistêmicos é possível construir as bases de uma infraestruturação de oportunidades projetuais (por exemplo, o *codesign*), bem como a difusão de ideias inovadoras através do *seeding* (FRANZATO, 2017).

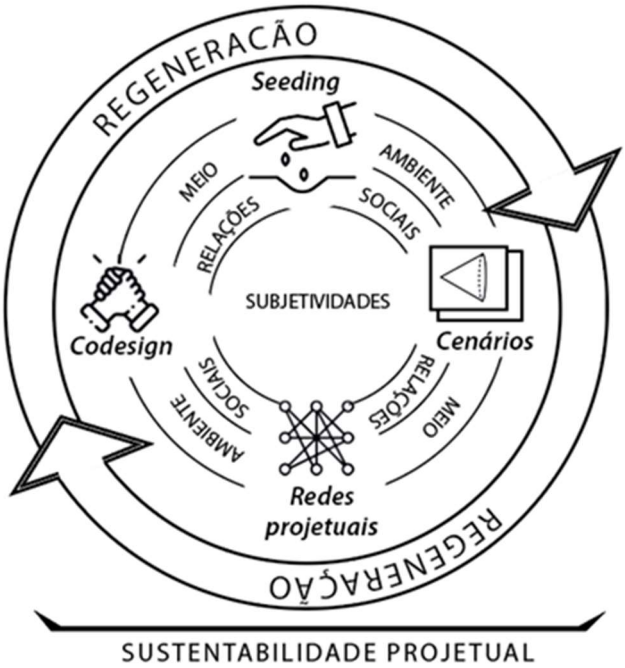

Figura 2: *Convergência de práticas regenerativas em sustentabilidade projetual. FONTE: Autores.*

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Buscamos apresentar e traçar alguns caminhos para seguintes desenvolvimentos e evolução das teorias e práticas de design a partir do entendimento dos três sentidos propostos de regeneração (restabelecimento, recursividade e renascimento).

Para definir as práticas entendidas como regenerativas apresentamos também, preliminarmente, o conceito da "Sustentabilidade Projetual", e buscamos explicar que esta pode ser alcançada através de esforços metaprojetuais para assegurar o adequado impacto de soluções e intervenções sistêmicas e assegurar a própria continuidade projetual.

Esforços que almejam o restabelecimento da saúde e vitalidade de um determinado local, que passam por entender a sua história, o seu potencial, em diálogo com a comunidade e importantes atores do ecossistema, e, sobretudo, precisamos entender a adequada escala de atuação (e isso se relaciona fortemente aos desenvolvimentos do Design Estratégico para a Sustentabilidade e Inovação Social).

Para o renascimento em orientação a um novo patamar de valores e práticas sustentáveis, precisamos empreender uma jornada de transformação em orientação ao pensamento ecológico e decorrente postura e prática de acordo com princípios dos sistemas vivos e integrais.

Entendemos que é necessário um aprofundamento na discussão existencial acerca da percepção, da consciência, da escolha e dos modos de viver – uma vez que destes também dependem as transições prospectadas pelo design estratégico e outros campos orientados ao pensamento ecológico.

REFERÊNCIAS

BENYUS, Janine M. **Biomimética**. Inovação inspirada pela natureza. São Paulo: Cultrix, 1997.

BISTAGNINO, L. Design sistêmico: uma abordagem interdisciplinar para a inovação. **Cadernos de estudos avançados em design - sustentabilidade II**. Belo Horizonte: Editora da Universidade do Estado de Minas Gerais – EdUEMG. p. 13-30, 2009.

CAPRA, F.; LUISI, P. L. **A visão sistêmica da vida**: uma concepção unificada e suas implicações filosóficas, políticas, sociais e econômicas. São Paulo: Cultrix, 2014.

CESCHIN, F.; GAZIULUSOY, I. Evolution of design for sustainability: From product design to design for system innovations and transitions. **Design Studies**, vol. 47, p. 118-163, 2016. DOI: 10.1016/j.destud.2016.09.002.

COLE, R. Regenerative design and development: Current theory and practice. **Building Research & Design**, vol. 40, n. 1, p. 1-6, 2012.

CULLARS, J; MANZINI, E. Prometheus of the Everyday: The Ecology of the Artificial and the Designer's Responsibility. **Design Issues**, vol. 9, n. 1, p. 5-20, 1992.

DU PLESSIS, C; BRANDON, P. An ecological worldview as basis for a regenerative sustainability paradigm for the built environment. **Journal of Cleaner Production**. vol. 109, n. 16, p. 53-61, 2015.

FRANZATO, C. Design Estratégico. *In:* FRANZATO, C.; REYES, P. **Design estratégico aplicado**: uma experiência colaborativa entre universidade e empresa. Porto Alegre: Escola de Design Unisinos, 2014. Disponível em: https://www.academia.edu/6582387/Design_estrat%C3%A9gico. Acesso em: 20 mai. 2021.

_____. Diseño estratégico para la innovación social y la sostenibilidad. **Estudos em Design** (on-line), Rio de Janeiro, vol. 28, n. 1, p. 27-37, 2020.

_____. O princípio de deslocamento na base do metadesign. *In:* 11º P&D, 2014, Gramado. **Anais**... São Paulo: Edgard Blücher, 2014. p. 1187-1196.

_____. Redes de projeto: formas de organização do design contemporâneo em direção à sustentabilidade. *In:* **Ecovisões projetuais: pesquisas em design e sustentabilidade no Brasil**. São Paulo: Blucher, p. 99 -110, 2017. ISBN: 9788580392661

FRANZATO, C. REYES; REYES, P. P. Design estratégico aplicado: uma experiência colaborativa entre universidade e empresa. **Porto Alegre: Escola de Design Unisinos**, 2014.

FREIRE, Karine. Design estratégico: origens e desdobramentos. *In:* **CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN**, 11., 2014, Gramado. Anais eletrônicos... São Paulo: Edgard Blü cher, 2014. p. 1187-1196. Disponível em: http://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/design-estratgico-origens-edesdobramentos- 12868. Acesso em: 14 mar. 2017.

FUENTEFRIA, L. **Processos de Design Estratégico e Seeding para a Evolução das inovações Sociais**. Tese (Mestrado) – Unidade Acadêmica de Pesquisa e Pós-Graduação, Programa de Pós-Graduação em Design, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Rio Grande do Sul, 2021.

GUATTARI, Felix. **As três ecologias**. 20. ed. Trad. Maria Cristina F. Bittencourt. Campinas: Papirus, 2009.

IRWIN, T. Transition Design: A Proposal for a New Area of Design Practice, Study, and Research. **Design and Culture**, vol. 7, n. 2, p. 229-246, 2015. DOI: 10.1080/17547075.2015.1051829.

LYLE, J. T. **Regenerative Design for Sustainable Development**. [s.l.] Wiley, 1994.

MANG, P; HAGGARD, B. **Regenerative Development and Design**: A Framework for Evolving Sustainability. Nova Jersey: Wiley, 2016.

MANG, P.; REED, B. Designing from place: A regenerative framework and methodology. **Building Research and Information**, vol. 40, n. 1, p. 1-31, 2012.

_____. Regenerative Development and Design. **Encyclopedia Sustainability Science & Technology**, p. 1-44, 2012.

MANZINI, E. Design para a inovação social e sustentabilidade, Comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais. **Cadernos do Grupo de Altos Estudos**. Volume I. Programa de Engenharia de Produção da Coppe/UFRJ, 2008.

_____. Design culture and dialogic design. **Design Issues**, v. 32, n. 1, p. 52-59, 2016.

_____. Design quando todos fazem design. **Uma introdução ao design para a inovação social**. Coordenação de tradução Luzia Araújo. São Leopoldo, RS: Ed. UNISINOS, 2017.

MAURI, F. Do produto ao sistema produto. *In:* **MAURI, F. Progettare progettando strategia**. Milano: Masson S.p.A. 1996. pp 3-50.

MERONI, Anna. Strategic design: where are we now: reflection around the foundations of a recent discipline. **Strategic Design Research Journal**, [S.l.], v. 1, n. 1, p.31-38, 2008.

MICHELIN, C.; FRANZATO, C.; DEL GAUDIO, C. Sementes e Seeding na rede: O Metadesigner e as possibilidades de subversão para inovação social, p. 2101-2110. *In:* **Anais do 12º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design/Blucher Design Proceedings**, São Paulo, vol. 9, n. 2, p. 2102-2110, 2016.

ISSN 2318-6968, DOI: 10.5151/despro-ped2016-0179.

MORIN, E. O Método I. A natureza da natureza. Porto Alegre: Sulina, 2016.

_____. O Método II. A vida da vida. Porto Alegre: 5 ed. Sulina, 2015.

REED, B. Shifting from "sustainability" to regeneration. **Building Research & Information**, vol. 35, n. 6, p. 674-680, 2007.

ROBINSON, Simon; ROBINSON, Maria A. M. **Holonomics**: Business Where People and Planet Matter. Edinburgh, UK: Floris Book, 2014.

SANDERS, Elizabeth B.-N.; STAPPERS, Pieter Jan. Co-creation and the new landscapes of design. **Co-design**, v. 4, n. 1, p. 5-18, 2008.

SANFORD, Carol. **What is Regeneration? Part 1 – A Definition and Some Fundamental Ideas**. https://carolsanfordinstitute.com/, 2016. Disponível em: https://carolsanfordinstitute.com/what-is-regeneration-part-1/. Acesso em: 20 mai. 2021.

WAHL, D. C. **Design de Culturas Regenerativas**. Ed traduzida. Bambual Editora, 2020.

_____. **Design for Human and Planetary Health A Holistic/Integral Approach to Complexity and Sustainability**. College of Art, Design, Architecture, Engineering and Physical Sciences University of Dundee, 2006.