

Há design por vir? Dos cenários do design e das ecotopias

Carlo Franzato (PUC-RIO, Brasil)
carlofranzato@puc-rio.br

Há design por vir? Dos cenários do design e das ecotopias

Resumo: Este artigo procura respostas projetuais à pergunta sombria “Há mundo por vir?”, posta por Déborah Danowski e Eduardo Viveiros de Castro no livro homônimo. À entrada na era geológica que leva nosso nome, o Antropoceno corresponde a uma crise planetária que afeta profundamente as ecologias em que se funda nossa existência. A partir disso, em um exercício especulativo, o design é posto em xeque, como método da modernidade industrial por excelência. Este artigo, então, explora as alternativas que estão sendo vislumbradas no campo do design para a sustentabilidade, identificando um caminho promissor na construção de cenários. Finalmente, chega ao conceito de ecotopia, entendendo as ecotopias, não necessariamente como utopias ecológicas, mas como cenários eco-lógicos de ação, cenários para pensar, narrar e praticar outros mundos em que haja possibilidade de regeneração das ecologias.

Palavras-chave: crise; design para a sustentabilidade; cenários; ecotopias; regeneração; ecologias.

Is there design to come? About design scenarios and ecotopias.

Abstract: *This paper seeks design responses to the ominous question "Is there a world to come?", posed by Déborah Danowski and Eduardo Viveiros de Castro in their eponymous book. With the onset of the geological era bearing our name, the Anthropocene, there is a corresponding planetary crisis profoundly affecting the ecologies upon which our existence is grounded. In a speculative exercise, design is scrutinized as the quintessential method of industrial modernity. The paper then explores alternatives emerging in the field of design for sustainability, identifying a promising path in scenario-building processes. Finally, it introduces the concept of ecotopia, understanding ecotopias not necessarily as ecological utopias, but as eco-logical scenarios for action, i.e., places to contemplate, narrate, and practice other worlds where the regeneration of ecologies is possible.*

Keywords: *crisis; design for sustainability; scenarios; ecotopias; regeneration; ecologies.*

1. Crise planetária

Ao que tudo indica, estamos em uma encruzilhada ao chegar na era geológica que leva nosso nome, o “antropoceno” (CRUTZEN; STOERMER, 2000; 2020). Acompanha-o uma crise planetária que afeta profundamente os três registros ecológicos guattarianos, ou seja, as ecologias do meio ambiente, das relações sociais, bem como da mente ou das subjetividades (GUATTARI, 2011).

A sequência de dados climatológico e suas modelações matemáticas permitiram previsões que, finalmente, estão se realizando.

Nesse sentido, 2023 foi o ano com a temperatura média mais alta já registrada (COPERNICUS, 2024). Entre as manifestações mais violentas, há uma sucessão inquietante de fenômenos meteorológicos extremos e excepcionais. No Brasil, o ciclone extratropical Catarina, o primeiro com força de furação de que se tenha memória no Atlântico meridional (Sociedade Brasileira de Meteorologia, SBMET, 2005), foi o prenúncio de uma série de tempestades e enchentes em progressão rápida, como as que estão golpeando, de novo, o Rio Grande do Sul, deixando pelo menos 78 mortos, além de 103 desaparecidos, até o momento da entrega deste artigo, dia 5 de maio de 2024. Tais mortes somam-se a muitas outras por causas similares, no Brasil e no mundo, às da pandemia, outro fenômeno supostamente “natural”, e das inúmeras guerras que se espalham pelo mundo e expõem a ilusão das Nações Unidas, como os conflitos russo-ucraniano e o israelo-palestino.

Volta a soprar um vento milenarista. A catástrofe, semente simbólica do pensamento ocidental e não apenas, vem alimentando a literatura e o cinema do “fim do mundo”, ricos em produções imagéticas que acreditávamos hiperbólicas, mas que, hoje, nos parecem desesperantemente verossímeis. As previsões científicas mencionadas anteriormente começam a se confundir com a ficção científica, dando alimento para a especulação filosófica e tornando oportuna a pergunta de Déborah Danowski e Eduardo Viveiros de Castro: “Há mundo por vir?” (2017). De acordo com a dupla (e com outros, como STENGERS, 2009, ou LATOUR, 2013), está-se combatendo uma guerra, a guerra de Gaia, que pode se concluir com a vitória dela ou com o apocalipse ecológicos que estamos perpetrando. Danowski e Viveiros de Castro afirmam:

Acreditamos não estar exagerando ao dizer que o Antropoceno, ao nos apresentar a perspectiva de um “fim do mundo” no sentido o mais empírico possível, o de uma mudança catastrófica das condições materiais de existência da espécie, vem suscitando uma autêntica angústia metafísica. Essa angústia, muitas vezes beirando o pânico, tem se exprimido em uma desconfiança perante todas as figuras do antropocentrismo,

seja como ideologia prometeica do progresso da humanidade em direção a um Milênio sociotécnico, seja como pessimismo pós-modernista que celebra ironicamente o poder constituinte do Sujeito ao denunciá-lo como inesgotável matriz de ilusões. A consciência de que o grandioso projeto de uma “construção social da realidade” realizou-se sob a forma de uma *destruição natural do planeta* suscita uma (quase-)unanimidade em torno da necessidade de declarar o passado, isto é, de fazer passar o *mundo dos homens sem mundo* que é (que foi) o mundo dos Modernos (DANOWSKI; VIVEIROS DE CASTRO, 2017, p. 48-49).

Ora, não há nada de mais moderno que o design, expressão emblemática desse mundo que deveria passar e sua concausa. Especialmente nesta primeira parte do texto, como exercício especulativo, mas nem tanto, discutiremos o design à luz ou, melhor, à sombra da pergunta “há mundo por vir?”. Na esperança que haja, logo, vale nos questionar: há design por vir?

2. Crise projetual

Ao que tudo indica, então, estamos em uma encruzilhada, não apenas como seres humanos, mas também, e ainda mais, como designers, pois sabemos de nossa participação direta na crise descrita acima. Estamos profundamente angustiados porque, como qualquer ser humano, não sabemos o que fazer, e mais: justamente como designers, começamos a desconfiar de que é melhor não fazermos nada mesmo.

O design é o método da modernidade industrial por excelência, entendendo-se com design a base metodológica comum às diversas disciplinas de projeto, como o que chamávamos de design industrial, com todas as suas derivações (design gráfico, design de produto, de serviços, de moda etc.), mas também as engenharias e a arquitetura. Como método, o design subentende o projeto de todos os artefatos da modernidade industrial, tanto os abstratos quanto os concretos, bem como dos sistemas que os conectam e que, finalmente, permitem – aliás, tornam necessária – sua proliferação exponencial, para além de qualquer medida e limite (FRANZATO, 2024).

Nas origens do design, havia insumos que visavam a outros desenvolvimentos para a profissão, insinuados por personalidades extremamente relevantes, como John Ruskin ou William Morris. Nos anos 1970, ademais, a lição de Victor Papanek (1971) foi definitiva para a conscientização da educação para o design, de forma que, desde então ou logo adiante, todos nós passamos por um processo formativo que considera nosso posicionamento ético perante as questões socioambientais e entrega insumos metodológicos úteis para trabalhá-las, ainda que estes sejam insuficientes. Tendo em vista o desafio da sustentabilidade, no campo do design, surgiram diversas

abordagens, elaboradas por pessoas que trabalharam sinceramente para evitar de chegar-se ao ponto em que estamos. Fabrizio Ceschin e Idil Gaziulusoy (2016) descrevem a trajetória do design para a sustentabilidade, situando tais abordagens em quatro níveis evolutivos:

Nível do produto. Primeiramente, a comunidade do design para a sustentabilidade concentrou-se no desenvolvimento de produtos industriais cada vez “mais sustentáveis” embora não sustentáveis (MANZINI, 1990; CRUL; DIEHL, 2017), finalmente compreendendo que a produção de produtos industriais é intrinsecamente insustentável

Nível do sistema produto-serviço. Com os avanços dos métodos de análise e design do ciclo de vida do produto, pondo certa esperança na desmaterialização, o interesse da comunidade passou para o desenvolvimento de sistemas produto-serviço (MANZINI, 1990; VEZZOLI; KOTHALA; SRINIVASA, 2018). No entanto, descobriu-se que, no setor terciário, proliferam as engrenagens mais abstratas da máquina industrial, que começa a escapar de nossas possibilidades de compreensão (FRANZATO, 2024). Proliferam justamente esses processos que permitem um aumento acelerado da produção e do consumo. Logo, finalmente, proliferam também os bens produzidos pelo setor secundário, uma montanha desses produtos um pouco mais sustentáveis. Pense-se no fast fashion, um emaranhado de serviços suportados por suas plataformas, que deve ser analisado com atenção para, finalmente, encontrar-se nele os processos produtivos. Os famosos lixões de roupa no deserto do Atacama, claramente visíveis do satélite (figura 1), ou nas proximidades do mercado de Kantamanto, em Gana, são apenas a ponta do iceberg, por baixo do qual há esse emaranhado. Disso decorre que o design de produto, o design de serviços ou o design de sistemas produto-serviço poderiam ser considerados diferentes tipos de design industrial, no momento em que todos estão voltados a servir à industrialização, intrinsecamente insustentável.



FIGURA 1. Foto satelitar tirada em 2022 pela SkiFi, retratando o lixão de roupa situado em Alto Hospicio (Iquique, Chile). Fonte: a foto foi gentilmente concedida pela empresa (https://www.skyfi.com/download-app?utm_source=News&utm_medium=Week&utm_campaign=Article).

Nível socioterritorial. Entendeu-se, então, que a passagem do design de produto para o design de sistemas produto-serviço não era determinante para alcançar-se o objetivo da sustentabilidade, sendo necessário, antes de mais nada, mudar estruturalmente o sistema que sustenta seu desenvolvimento. Inicialmente, esses novos esforços se concentraram na escala do local ou, de toda maneira, em escalas socioterritoriais menores (MANZINI, 2008; BISTAGNINO, 2009; KRUCKEN, 2009).

Nível do sistema sociotécnico. Finalmente, também essa passagem pareceu insuficiente, na medida em que propõe um trabalho “acupuntural” perante o tamanho do desafio da sustentabilidade (JÉGOU, 2010), o qual começa a se revelar em toda a sua enormidade. Em lugar disso, hoje, parece necessário promover-se uma transição rumo a novos sistemas sociotécnicos, um desafio que nem estaria ao alcance do design, mas para o qual o design poderia contribuir (IRWIN, 2015; ESCOBAR, 2018). É uma visão alinhada com os tempos em que as grandes economias mundiais estão promovendo grandes transições. Ora, frente ao exposto, é possível confiarmos que essas grandes transições serão bem-sucedidas? Ou estamos contribuindo para turbinar o desenho da modernidade industrial mais uma vez?

Para além das abordagens recolhidas nos níveis por Ceschin e Gaziulusoy, a comunidade do design elaborou também outras abordagens. Trata-se de abordagens filhas da crise planetária que foi esboçada rapidamente na seção anterior e da crise projetual que está se apresentando. Poderíamos chamá-las de alternativas, mas ressaltando que já as anteriores se situavam no campo do design como alternativas. A crise lhes é intrínseca, assim como a alteridade aos desenvolvimentos do campo do design, e é disso que derivam seus potenciais, como seus riscos.

Muitas vezes, aliás, tendem a escapar ao campo do design, procurando linhas de fuga extradisciplinares, ou seja, em outras disciplinas ou fora das práticas disciplinares em geral. Porém, assumindo que o design é o método da modernidade industrial por excelência, há ameaças nesses movimentos. Nas trocas decorrentes, o design exerce sua influência e pode acabar adultecendo o que encontra. Certamente se alimenta dessas trocas, como sempre fez, eventualmente de forma predadora, tornando-se cada vez mais forte.

Ainda mais drástica é a alternativa que prevê a renúncia ao design, a seus métodos, processos, resultados e, logo, a algumas de suas capacidades idiossincráticas, como a antecipação e a projeção. Assim, o design perderia sua vocação teleológica ou, eventualmente, a substituiria por uma vocação escatológica.

Estamos em um movimento à procura de alternativas. Aqui, seria possível apenas uma listagem superficial e incompleta das trajetórias descritas. Tornam-se necessárias análises ulteriores, iniciando-se pela avaliação dos trabalhos compartilhados nos eventos científicos ou artísticos-culturais.

Em relação aos eventos científicos, no Brasil, ressalta-se a ação integradora proporcionada pelo Encontro de Sustentabilidade em Projeto (ENSUS) e pelo Simpósio de Design Sustentável (SDS), ao longo de quase duas décadas. No último SDS (FERROLI; LIBRELOTTO, 2023), registramos o interesse de uma parte da comunidade do design por uma reorientação disciplinar à luz da regeneração, da subjetividade e da espiritualidade, do ecofeminismo, do ambientalismo radical e do ativismo, da permacultura, dos saberes ancestrais, das práticas cotidianas das comunidades, das paisagens multiespécie, além de um renovado interesse pela biônica. Nesse evento, compreendemos a necessidade de procurar maiores interações com as ciências biológicas, com as humanidades e com as artes, tendo em vista que a sustentabilidade deve ser considerada como um desafio sociotécnico, ético-estético e ecosófico. Compreendemos a necessidade de abrir o campo do design e o campo interdisciplinar da sustentabilidade como um todo, de forma a promover uma articulação ecológica de saberes e práticas (STENGERS, 1997) e seu tensionamento para uma sustentabilidade verdadeira.

Em relação aos eventos artístico-culturais, enfatiza-se a importância da exposição *Broken Nature*, organizada por Paola Antonelli para a *XXII Triennale di Milano*, em 2019, a qual fornece uma série de demonstrações de como o design e as artes podem oferecer contribuições na convergência e na colaboração entre disciplinas, outros saberes e práticas. Trata-se de uma exposição única, pela sensibilidade e pela inteligência projetual das obras expostas, que podem ser consideradas como respostas às crises planetária e projetual

apresentadas (vejam-se o site da exposição: <http://www.brokennature.org/>, e o catálogo: ANTONELLI; TANNIR, 2019).

Ainda, precisa mencionar o papel que a Bienal de São Paulo vem assumindo, no Brasil e no mundo, por meio de suas últimas edições, cuja curadoria começou a se tornar mais distribuída e horizontal, e passou a dar espaço para outras perspectivas sobre a expressão artística. Nessa direção, a 34ª edição recebeu a exposição *Moquéem – Surarî: arte indígena contemporânea*, com curadoria do artista e escritor macuxi Jaider Esbell (2021), nascido na região demarcada como a Terra Indígena Raposa Serra do Sol. Trata-se de um evento significativo para o sistema artístico, que hoje celebra a arte indígena também na 60ª Bienal de Veneza, com curadoria do brasileiro Adriano Pedrosa.

3. Cenários para pensar, narrar e praticar outros mundos

Nesta crise existencial que atravessamos como seres humanos e como designers, diversas perguntas nos inquietam. A partir do exposto e de acordo com a chamada aberta para o número especial *Designs por vir: pensar, narrar e praticar outros mundos* da revista *Arcos Design* (SIRITO, 2023), perguntamo-nos, antes de mais nada, se há mundo por vir e, logo, se nesse mundo há possibilidade e razão de ser para o design, e para qual design, se é que, enfim, outros designs são realmente possíveis.

Para ensaiar algumas respostas, Marina Sirito fornece sugestões interessantes:

A imaginação e o resgate de outras narrativas podem nos encaminhar para outros modos de pensar, narrar e praticar os muitos mundos que habitamos e para isso é urgente mobilizar imaginários mais abertos que possam nos dar possibilidades de futuro que não nos parecem claros agora. Trata-se de sonharmos com outros mundos possíveis e outros designs por vir. Pensando se há designs por vir, levantamos alguns questionamentos a partir da conscientização da colonização do nosso imaginário. Que outras histórias e narrativas podemos contar? Que imagens e representações emergem dessas histórias? Que práticas e saberes nos levam a praticar outros designs? (SIRITO, 2023, s. p.).

Suas palavras evocam uma maneira peculiar de projetar, a projeção por cenários, que perpassa diversas proposições metodológicas, como o design estratégico, o design para a sustentabilidade e o design especulativo (MANZINI, 1990; MAURI, 1996; MANZINI; JÉGOU, 2003; DE MORAES, 2010; DUNNE; RABY, 2013).

Os cenários são um exemplo da oportunidade de convergência e colaboração transversal entre disciplinas formais, outros saberes e práticas. Com suas raízes no teatro, os cenários podem ser associados aos processos narrativos praticados nas diversas culturas para a transmissão da cultura imaterial, o compartilhamento dos acontecimentos diários ou excepcionais, o discernimento coletivo, a adivinhação e a avaliação de caminhos a serem empreendidos (FRANZATO *et al.*, 2023).

Em meados do século passado, o conceito foi adotado pelo campo interdisciplinar da futurologia (CELASCHI; FORMIA; FRANZATO, 2018; FRANZATO, 2023a), como uma configuração da realidade no futuro, em que determinados atores poderiam vir a atuar. O processo de construção de cenário é o trabalho especulativo de simulação de futuros possíveis, por meio de atividades de observação, previsão, antecipação, projeção e representação, para permitir que esses atores ensaiem sua operação futura.

Gradativamente, também o campo interdisciplinar da sustentabilidade passou a adotar o conceito, especialmente a partir do aperfeiçoamento das modelações matemáticas da climatologia, que permitiram prospectar com precisão a evolução de fenômenos como o aquecimento global. Nessa direção, o exemplo mais famoso é a elaboração da Agenda 2030 e o estabelecimento dos 17 objetivos de desenvolvimento sustentável das Nações Unidas (ONU, 2015).

O design, que participa dos dois campos interdisciplinares, contribui bastante para as formulações do processo de construção de cenários. Entre suas contribuições específicas, há o trabalho de imaginação, representação e socialização de novas éticas e estéticas, ou melhor, de outras éticas e estéticas (MANZINI; JÉGOU, 2003; MERONI, 2007; SILVA; BENTZ; FRANZATO, 2019; SILVA, 2021; FRANZATO, 2020; 2022; 2023b).

Diferentemente das disciplinas que interpretam a construção de cenários como um processo de previsão de futuros e exploração do campo do provável, o design pode interpretá-lo como um processo de imaginação e exploração do campo do possível e até do impossível (CELI, 2010; DUNNE; RABY, 2013; CELASCHI, 2016; VAN AMSTEL; BOTTER; GUIMARÃES, 2022; FRANZATO, 2023c). No design, percorrer a flecha do tempo resulta, frequentemente, em uma estratégia criativa para conseguir desvios espaço-temporais e para situar a atividade projetual, não exatamente nesse mesmo espaço, porém no futuro, mas em outro espaço-tempo. Assim, o design pode deslocar-se dessa realidade para outra, à procura de uma efetiva alteridade.

Na história da arquitetura e do design, verificam-se diversos exemplos de projetos cenarísticos. Vejam-se, por exemplo, as visões futuristas de Antonio Sant'Elia para uma Cidade Nova (ALMEIDA, 2023), as ficções ecocientíficas

de Richard Buckminster Fuller (1970), as fábulas da técnica elaboradas por Archigram (CABRAL, 2004) ou as experimentações antagonistas de Archizoom e dos demais grupos do design radical italiano (DIDERO, 2017).

Somente no final do século passado, porém, o design começou a organizar propostas metodológicas coerentes. O design para a sustentabilidade é uma das abordagens projetuais que mais contribuem para essas elaborações, desde o princípio (MANZINI, 1990; BERGONZI, 1996). Nessa direção, pode servir como exemplo a proposta da rede DESIS (<https://desisnetwork.org/>), que reúne laboratórios de pesquisa em design para a inovação social e a sustentabilidade (MANZINI; JÉGOU, 2003; MERONI, 2007; FRANZATO, 2020).

Na esteira do que foi apresentado na seção anterior, a rede DESIS parte da constatação de que o modelo de desenvolvimento vigente é estruturalmente insustentável. Para alcançar a sustentabilidade, aprimoramentos pontuais ou incrementais, mesmo que louváveis, não podem ser suficientes, sendo necessária uma descontinuidade sistêmica de nossa organização sociotécnica. Há, entretanto, um dispositivo ideológico que impede o sucesso de propostas nessa direção, ou seja, a compreensão de bem-estar como aumento contínuo da produção e do consumo. Interfere também a confiança no progresso técnico, que leva a sociedade em geral e, especialmente, as comunidades do projeto a empreender iniciativas que pretenderiam contribuir para o alcance da sustentabilidade, mas que, por fim, acabam reforçando o modelo vigente, estruturalmente insustentável. Nessa perspectiva, então, o design para a sustentabilidade compreende a necessidade de interpor um processo de inovação social sistêmico, que atualize a compreensão de bem-estar e a organização sociotécnica para, enfim, alcançar o objetivo último da sustentabilidade. Especialmente aqui, na América Latina, poderíamos falar em bem viver (ACOSTA, 2016).

A rede DESIS procura criar as condições para que a mudança prospectada resulte “de uma escolha positiva, em vez de eventos desastrosos ou imposições autoritárias”, decorrendo “de uma transformação percebida como uma melhoria nas condições de vida pelas pessoas que a vivem” (MANZINI; JÉGOU, 2003, p. 45). A mudança não deveria ser imposta e pesar sobre as pessoas e a sociedade, mas ser procurada por elas, porque inserida no horizonte de um futuro desejável. Logo, trata-se de uma proposta que trabalha especialmente no escopo da produção simbólica, cujo potencial de inovação poderia ser considerado cultural, antes mesmo de social.

Para esse escopo, a rede DESIS elabora processos participados de construção de cenários, com base em práticas metodológicas consolidadas e em constante atualização (MANZINI; JÉGOU, 2003; MANZINI; JÉGOU, 2006; MERONI, 2007; MANZINI, 2008; FRANZATO, 2020; 2022; 2023a; 2023b; FRANZATO *et*

al., 2023). Trata-se de processos de imaginação e criação coletiva, voltados à discussão comunitária e social, ao compartilhamento de visões futuras ou alternativas e, finalmente, ao engajamento dos participantes em sua realização.

Como exemplo dos resultados obtidos, reportamos, em seguida, um cenário que prefigurava uma horta urbana (figura 2). Mesmo que, vinte anos atrás, as hortas urbanas não fossem tão difundidas, certamente não representavam uma ousadia projetual. A rede DESIS, de fato, não está especialmente interessada em inovações disruptivas e radicais, o que representa uma raridade no discurso do design, mas na promoção desse processo de inovação cultural e social que subentende a mudança para outras maneiras de conviver e habitar a Terra (FRANZATO, 2020).



FIGURA 2. Projeto The Urban Vegetable Garden Fonte: Manzini; Jégou, 2003, p. 210-211.

Nessa direção, a rede DESIS procura socializar seus processos e resultados por meio de publicações, de exposições e do trabalho midiático. A horta urbana retratada na figura 1 fazia parte das produções da experiência de pesquisa e projeto *Sustainable everyday. Scenarios of urban life*, que levou à organização de uma exposição na *Triennale di Milano* e ao livro-catálogo relativo (MANZINI; JÉGOU, 2003). Dessa forma, a rede DESIS procura amplificar a ressonância cultural (PENIN; KOBORI; FORLANO, 2012) e a disseminação (FREIRE *et al.*, 2020) de seus cenários e da projetualidade que podem inspirar.

A rede DESIS foi certamente pioneira na construção de cenários no campo do design e, contando com sete laboratórios no Brasil, foi especialmente importante para a difusão desse processo no país. Progressivamente, os

processos de construção de cenários se difundiram no campo projetual, tornando-se relevantes para outras redes. Entre elas, podem ser mencionadas as redes Speculative Edu (<https://speculativeedu.eu>) ou Speculative Futures (<https://www.futures.design/futuring-peace>), ambas relacionadas às práticas do design especulativo.

Ainda, pode-se mencionar a rede CreaTures (*Creative Practices for Transformational Futures*, <https://creatures-eu.org>. Veja-se também Dolejšová, 2023). *CreaTures* diferencia-se de *Sustainable everyday* por ter uma vocação mais artística, experimental e performática (figura 3), o que torna seu trabalho especialmente relevante, considerando nosso intuito de “sonharmos com outros mundos possíveis e outros designs por vir” (SIRITO, 2023, s. p.).



FIGURA 3. Projeto The Treaty of Finsbury Park 2025, elaborado pela Furtherfield para promover a biodiversidade, reimaginando o papel dos seres humanos urbanos em uma colaboração mais ampla com todas as espécies no Finsbury Park, localizado em Londres. Trata-se de uma ficção imersiva que explora como seria o mundo se outras espécies se levantassem e exigissem direitos iguais aos dos humanos. Fonte: <https://creatures-eu.org/productions/treaty/>.

4. Ecotopias

Crer no mundo é o que mais nos falta; nós perdemos completamente o mundo, fomos desapossados dele. Crer no mundo é também suscitar acontecimentos, mesmo pequenos, que escapam ao controle, ou fazer emergir novos espaços-tempos, mesmo se de superfície ou de volume reduzidos. [...] É em cada tentativa que se julga a capacidade de resistências, ou, ao contrário, de submissão a um controle. É preciso criação e povo ao mesmo tempo. (GILLES DELEUZE *apud* DANOWSKI; VIVEIROS DE CASTRO, 2017, p. 165. É com esta frase que se conclui *Há mundo por vir?*).

O escopo de *Sustainable everyday*, *CreaTures* e de muitas experiências de natureza cenarística é de “pensar, narrar e praticar outros mundos” (Sirito, 2023, s. p.) ou “mundizar, esse verbo que expressa a potência de experimentar outros mundos”, como afirma Ailton Krenak em *Futuro Ancentral* (2022, p. 83). Ora, que mundos?

Os projetos *The Urban Vegetable Garden* e *The Treaty of Finsbury Park 2025*, retratados nas figuras acima, não parecem conjecturas abstratas e sofisticadas, nem lances em direção a futuros distantes. Ao contrário, no panorama projetual contemporâneo, destacam-se por serem próximos ao nosso cotidiano. Propõem apenas um leve deslocamento em relação ao que nos é familiar, causando um estranhamento na mesma intensidade, mas suficiente para começar a enxergar o outro mundo que antecipam.

Os dois projetos foram escolhidos justamente para expressar que, no design, os processos de construção de cenários não precisam ser necessariamente hiperbólicos. Além disso, não precisam trabalhar com o par utopia/distopia para desempenhar sua função metodológica e provocar os efeitos pretendidos, mas podem trabalhar de forma heterotópica para provocar deslocamentos, estranhamentos e antecipações (Foucault, 2009; Silva; Bentz; Franzato, 2019).

Em conclusão, propomos o conceito de ecotopia em referência aos cenários que, nos escopos do artigo, interessam-nos mais. No romance *Ecotopia*, que inspirou o movimento ambientalista, Ernest Callenbach (1975) descreve uma sociedade utópica, organizada de acordo com os princípios da ecologia. Aqui, porém, ecotopias não são, necessariamente, utopias ecológicas, ou seja, visões ideais e desejáveis, certamente tensionadoras das ações humanas, mas, finalmente, inalcançáveis. Primeiramente, ecotopias são cenários *eco-lógicos* de ação, pois permitem a experiência de outros mundos, que são regidos pelas lógicas da ecologia e que promovem um percurso para sua realização. Construídos a partir de tais lógicas, sugerem ações de regeneração das

ecologias da mente, das relações sociais e do meio ambiente, de maneira tal que a ecologia é seu princípio e fim.

Ecotopias é, hoje, o nome do laboratório de design socioambiental do Departamento de Artes & Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, filiado às redes DESIS, já mencionada, e LeNS (*Learning Network on Sustainability*). Em 30 de junho de 2023, o laboratório foi oficialmente registrado no Diretório Brasileiro de Grupos de Pesquisa (<http://dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/791990>), com a ementa:

O laboratório de design socioambiental Ecotopias estuda, desenvolve e pratica processos integrados de pesquisa e projeto, a partir de perspectivas ecossistêmicas e orientadas para a sustentabilidade e a regeneração das ecologias da mente ou das subjetividades, das relações sociais e do meio ambiente. O Ecotopias contribui para a organização das redes de atores envolvidos nas dinâmicas produtivas da sociedade, para sua convergência convivencial no enfrentamento das crises sistêmicas que fragilizam a vitalidade do planeta, e para a procura do bem viver. Desse modo, seus processos favorecem tanto a discussão coletiva dos modelos de desenvolvimento vigentes e das alternativas possíveis, quanto a antecipação e o ensaio de maneiras distintas de estar com os outros e de estar no mundo, bem como a qualificação cuidadosa do ethos das propostas elaboradas. No cerne de suas práticas, há a imaginação, a cocriação e a prospecção, que são articuladas na produção e na socialização de cenários *eco-lógicos* de ação ou ecotopias (Ecotopias, 2023, s. p.).

O traço, nos termos *eco-lógicos* acima, é sugerido pela artista Agnes Denes, pioneira da arte ambiental e regenerativa. Ela usa o termo *eco-lógica* para aludir à ecologia como perspectiva metodológica elaborada pelas ciências da vida e agora disponível para as demais áreas, e a um “pensar ecológico” que reúna “conceitos filosóficos e preocupações ecológicas” (Denes, 1993, p. 388. Tradução do autor).

Considerações finais

É à luz da perspectiva *eco-lógica* de Agnes Denes que sugerimos continuar o percurso do design para a sustentabilidade, inclusive nas vertentes alternativas e do design de maneira geral. Ao longo do artigo foram evidenciados os graves limites do design, em grande parte relacionados à falta de limites. No entanto, há também potenciais no design, como suas competências imaginativas, cocriativas e prospectivas, além de sua inexaurível esperança, talvez ingênua, mas necessária (a última seção de *Há mundo por vir?* intitula-se emblematicamente *Acreditar no mundo*).

É nosso papel operar um trabalho metaprojetual e eco-lógico, que critique as abordagens projetuais disponíveis, que se mostraram insuficientes para a elaboração de modelos de desenvolvimento efetivamente sustentáveis, se não concausas da insustentabilidade dos modelos vigentes.

Logo, é nosso papel elaborar proposições projetuais sustentáveis e regenerantes, de acordo com princípios bio e ecomiméticos, e bio e ecofílicos.

Ainda, visto que se constatou que estamos combatendo a guerra de Gaia, trata-se também de elaborar proposições projetuais contra a insustentabilidade.

Acredita-se que a proposição do conceito de Ecotopias possa contribuir para o design por vir, tanto pelo potencial do par utopia/distopia de instigar, convocar à ação e pôr em movimento para ou contra algo ou alguém, quanto pelo potencial heterotópico de permitir a apreensão de outras modalidades de existência, que nem percebemos pois fogem dos nossos esquemas mentais e sociais, esses esquemas que nos levaram até o possível fim do mundo.

Agradecimentos

O autor conta com o apoio da bolsa de Produtividade em Pesquisa do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq, processo 314437/2023-1). Também conta com o financiamento da Fundação Carlos Chagas Filho de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro (FAPERJ), no escopo do Programa de Apoio a Projetos Temáticos no Estado do Rio de Janeiro (projeto Gávea Lab, processo número SEI-260003/001198/2023 – APQ1). O autor agradece aos colegas do laboratório Ecotopias: Adriana Basto Aquim, Alfredo Jefferson de Oliveira, Augusto Seibel Machado, Bárbara de Oliveira e Cruz, Bárbara Costa Diniz, Carlos Delano Rodrigues, Clara Peixoto Acioli, Daniel Malaguti Campos, Lia Moreira Astudillo Poblete, Maria Eloisa de Jesus Conceição, Natali Abreu Garcia e Sofia Frant Pereira e Alvim.

Referências

ACOSTA, A. **O Bem Viver**: uma oportunidade para imaginar outros mundos. São Paulo: Elefante, 2016. Disponível em: <https://rosalux.org.br/wp-content/uploads/2017/06/Bemviver.pdf>. Acesso em: 7 ago. 2023.

ALMEIDA, E. de. L'Architettura Futurista: o manifesto de Antonio Sant'Elia. **arq.Urb**, v. 9, p. 143-158, 2023. Disponível em: <https://revistaarqurb.com.br/arqurb/article/view/371>. Acesso em: 7 ago. 2023.

ANTONELLI, P.; TANNIR, A. (orgs.). **Broken Nature**: Design Takes on Human Survival. XXII Triennale di Milano. Milano: Electa, 2019.

BERGONZI, F. Il design e il destino del mondo. Il prodotto filosofale. *In*: MAURI, F. (org.). **Progettare progettando strategia: il design del sistema prodotto**. Milano: Dunod, 1996. p. 155-232.

BISTAGNINO, L. **Design sistemico**. Progettare la sostenibilità produttiva e ambientale. Torino: Slow Food Editore, 2009. Disponível em: https://ecosdeotraparte.files.wordpress.com/2012/07/design-sistemico_2-ed.pdf. Acesso em: 25 jan. 2024.

BUCKMINSTER FULLER, R. **I Seem To be a Verb**. New York: Bantam Books, 1970.

CABRAL, C. P. C. Uma fábula da técnica na cultura do estado do bem-estar: Grupo Archigram, 1961-1974. **Cadernos de arquitetura e urbanismo**, v. 11, n.12, p. 247-263, 2004. Disponível em: <http://periodicos.pucminas.br/index.php/Arquiteturaeurbanismo/article/view/861>. Acesso em: 7 ago. 2023.

CALLENBACH, E. **Ecotopia: The Notebooks and Reports of William Weston**. Berkeley: Banyan Tree Books, 1975.

CELASCHI, F. Il tempo come dimensione del progetto. *In*: CELASCHI, F. **Non industrial design**. Contributi al discorso progettuale. Roma: Luca Sossella editore, 2016. p. 43-69.

CELASCHI, F.; FORMIA, E.; FRANZATO, C. Back to the Future. Time and futures studies in the contemporary, design-driven approach to innovation. **diid | disegno industriale industrial design**, v. 16, p. 126-133, 2018. Disponível em: <https://www.researchgate.net/>. Acesso em: 25 jan. 2024.

CELI, M. **AdvanceDesign**. Visioni, percorsi e strumenti per predisporre all'innovazione continua. Milano: McGraw-Hill, 2010.

CESCHIN, F.; GAZIULUSOY, I. Evolution of design for sustainability: from product design to design for system innovations and transitions. **Design Studies**, v. 47, p. 118-163, 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.destud.2016.09.002>. Acesso em: 27 ago. 2023.

COPERNICUS: 2023 is the hottest year on record, with global temperatures close to the 1.5°C limit. 2023. *In*: COPERNICUS. [S. l.], 9 jan. 2024. Disponível em: <https://climate.copernicus.eu/copernicus-2023-hottest-year-record>. Acesso em: 25 jan. 2024.

COUTINHO, A.; PENHA, A. **Design Estratégico**: Direções criativas para um mundo em transformação. Rio de Janeiro: Alta Books, 2018.

CREATURES. **CreaTures**: Creative Practices for Transformational Futures. 2020. Disponível em: <https://creatures-eu.org/>. Acesso em: 1 ago. 2023.

CRUL, M.; DIEHL, J. C. **Design for sustainability**: a practical approach for developing economies. Paris-Delft: UNEP-TU Delft, 2017, p. 21-28. Disponível em: <http://wedocs.unep.org/handle/20.500.11822/8720>. Acesso em: 25 jan. 2024.

CRUTZEN, P. J.; STOERMER, E. F. **O “Antropoceno”**. Tradução do inglês: João Mendes. **Revista de estudos do antropoceno e ecocrítica**, v. 1, n. 1, p. 113-116, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.21814/anthropocena.3095>. Acesso em: 25 jan. 2024.

CRUTZEN, P. J.; STOERMER, E. F. **The “Anthropocene”**. **Global Change Newsletter**, n. 41, p. 17-18, 2000. Disponível em: <https://doi.org/10.12987/9780300188479-041>. Acesso em: 25 jan. 2024.

DANOWSKI, D.; VIVEIROS DE CASTRO, E. **Há mundo por vir?** Ensaio sobre os medos e os fins. Florianópolis: Cultura e Barbárie Editora e Instituto Socioambiental, 2017.

DE MORAES, D. **Metaprojeto**: o design do design. São Paulo: Blücher, 2010.

DENES, A. Notes on Eco-Logic: Environmental Artwork, Visual Philosophy and Global Perspective. **Leonardo**, v. 26, n. 5, p. 387-395, 1993. Disponível em: <https://doi.org/10.2307/1576033>. Acesso em: 25 jan. 2024.

DENES, A. **Tree mountain**. Disponível em: <http://www.agnesdenesstudio.com/works4.html>. Acesso em: 25 jan. 2024.

DIDERO, M. C. **Superdesign**: Italian Radical Design 1965-75. New York: Monacelli, 2017.

DOLEJŠOVÁ, M. (org.). **CreaTures Co-Laboratory Catalogue**. Experiences and outcomes of 20 experimental productions from the CreaTures research project. Espoo: Aalto PrintLab, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.5281/zenodo.7525506>. Acesso em: 1 ago. 2023.

DUNNE, A.; RABY, F. **Speculative everything**: design, fiction, and social dreaming. Cambridge: The MIT Press, 2013.

ECOTOPIAS. **Ecotopias**. 2023 Disponível em: <http://dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/791990>. Acesso em: 30 jun. 2023.

ESBELL, J. O encontro à beira do abismo – o grito da AIC* é por mais vida [*Arte Indígena Contemporânea – o sistema sem tradução]. In: OSE, E. D. **34ª Bienal de São Paulo**: Faz escuro mas eu canto. São Paulo: Bienal de São Paulo, 2021. Disponível em: https://issuu.com/bienal/docs/34bsp_tenteio_pt. Acesso em: 28 abr. 2024.

ESCOBAR, A. **Designs for the Pluriverse**. Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds. Durham: Duke University Press, 2018. Disponível em: https://www.dukeupress.edu/Assets/PubMaterials/978-0-8223-7105-2_601.pdf. Acesso em: 5 abr. 2022.

FERROLI, P. LIBRELOTTO, L. I. **Anais do IX Simpósio de Design Sustentável (SDS 2023)**. Florianópolis: UFSC. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/252493>. Acesso em: 25 jan. 2024.

FOUCAULT, M. **Estética**: literatura e pintura, música e cinema. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009.

FRANZATO, C. Cenários no desenvolvimento de coleção de moda: da tradição do design industrial à imaginação. **Modapalavra**, v. 16, n. 39, p. 1-12, 2023c. Disponível em: <https://doi.org/10.5965/1982615x16392023e0007>. Acesso em: 8 nov. 2023.

FRANZATO, C. Contribuições do design estratégico ao design para a sustentabilidade. **Mix Sustentável**, v. 8, n. 4, p. 87-95, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.29183/2447-3073.MIX2022.v8.n4.87-95>. Acesso em: 2 set. 2022.

FRANZATO, C.; GARCIA, N. A.; CONCEICAO, M. E. J.; POBLETE, L. M. A.; MALAGUTI, D. Cenários eco-lógicos de ação: em direção às ecotopias. In: IX Simpósio de Design Sustentável (SDS), 2023, Florianópolis. **Anais...** Florianópolis: UFSC, 2023. v. 1. p. 111-122. Disponível em: <https://doi.org/10.29183/978-65-00-87779-3.sds2023.p111-122>. Acesso em: 15 fev. 2023.

FRANZATO, C. Diseño estratégico para la innovación social y la sostenibilidad. **Estudios em design**, v. 28, n. 1, p. 27-37, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.35522/eed.v28i1.882>. Acesso em: 5 jul. 2022.

FRANZATO, C. Processos de construção de cenários no planejamento estratégico e no design estratégico. **Gestão & Tecnologia de Projetos**, v. 18, n. 1, p. 219-237, 2023a. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/gestaodeprojetos/article/view/198547>. Acesso em: 7 ago. 2023.

FRANZATO, C. Representação em processos participados de construção de cenários: a experiência da rede DESIS. **Revista Educação Gráfica**, v. 27, n. 1, p. 380-399, 2023b. Disponível em: <https://rb.gy/hzs6m>. Acesso em: 7 ago. 2023.

FRANZATO, C. Toward a Convivial Design. **Design Issues**, v. 40, n. 1, p. 31-44. Disponível em: https://doi.org/10.1162/desi_a_00742. Acesso em: 25 jan. 2024.

FREIRE, K. M.; DEL GAUDIO, C.; BENTZ, I. M. G.; FRANZATO, C.; BORBA, G. S. Design estratégico e seeding para promover processos ecossistêmicos de inovação social. **Centro de Estudios en Diseño y Comunicación**, n. 83, p. 111-125, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.18682/cdc.vi83.3733>. Acesso em: 20 set. 2022.

GUATTARI, F. **As três ecologias**. Campinas: Papirus, 2011.

JÉGOU, F. Social innovations and regional acupuncture towards sustainability. **International Conference on Green Design**. Zhuzhou: Hunan University of Technology, 2010. p. 1-30. Disponível em: <https://www.strategicdesignscenarios.net/social-innovations-and-regional-acupuncture-towards-sustainability/>. Acesso em: 20 set. 2022.

IRWIN, T. Transition Design: A Proposal for a New Area of Design Practice, Study, and Research. **Design and Culture**, v. 7, n. 2, p. 229-246, 2015. <https://doi.org/10.1080/17547075.2015.1051829>. Acesso em: 5 abr. 2022.

KRENAK, A. **Futuro Ancestral**. São Paulo: Companhia das Letras, 2022.

KRUCKEN, L. **Design e território**. Valorização de identidades e produtos locais. São Paulo: Studio Nobel, 2009. Disponível em: https://www.academia.edu/33392149/Design_e_territ%C3%B3rio_pdf_completo. Acesso em: 25 jan. 2024.

LATOUR, B. **Facing Gaia**. Eight Lectures on the New Climatic Regime. Cambridge, UK / Malden, MA: Polity, 2017.

- MANZINI, E. **Artefatti**. Verso una nuova ecologia dell'ambiente artificiale. Milano: Domus Academy, 1990.
- MANZINI, E. **Design para a inovação social e sustentabilidade**. Comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais. Rio de Janeiro: e-papers, 2008.
- MANZINI, E.; JÉGOU, F. Design degli scenari. In: BERTOLA, P.; MANZINI, E. **Design multiverso**. Notas de fenomenologia do design. Milano: POLI.design, 2006. p. 189-207.
- MANZINI, E.; JÉGOU, F. (orgs.) **Sustainable everyday**. Scenarios of urban life. Milano: Ambiente, p. 231-234, 2003. Disponível em: http://www.strategicdesignscenarios.net/wpcontent/uploads/2012/05/SUSTAINABLE-EVERYDAY_-Scenarios-of-urban-life.pdf. Acesso em: 25 nov. 2023.
- MAURI, F. **Progettare progettando strategia**: il design del sistema prodotto. Milano: Dunod, 1996.
- MERONI, A. **Creative communities**. People inventing sustainable ways of living. Milano: Polidesign, 2007. Disponível em: <https://www.strategicdesignscenarios.net/creative-communities-book/>. Acesso em: 26 ago. 2018.
- ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS (ONU). **Objetivo do desenvolvimento sustentável 11**: cidades e comunidades sustentáveis. 2015. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs/11>. Acesso em: 5 jul. 2022.
- PAPANEK, V. **Design for the Real World**. Human Ecology and Social Change. New York: Pantheon Books, 1971.
- PENIN, L.; KOBORI, M.; FORLANO, L. **Amplifying Creative Communities New York City**. New York: Parsons DESIS lab, 2012. Disponível em: <http://www.amplifyingcreativecommunities.org/AmplifyBook.pdf>. Acesso em: 28 jul. 2023.
- SILVA, C. P. **Cenários panorâmicos**. Uma metodologia para projeção em design estratégico. São Paulo: Blucher, 2021. Disponível em: https://www.blucher.com.br/cenarios-panoramaticos_9786555500905. Acesso em: 28 abr. 2024.

SILVA, C. P.; BENTZ, I. M. G.; FRANZATO, C. Utopias/distopias e heterotopias em dispositivos de design: reflexão metaprojetual sobre Casas Colaborativas. **Estudos em design**, v. 27, p. 163-179, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.35522/eed.v27i3.779>. Acesso em: 28 jul. 2023.

SIRITO, M. **Chamada aberta para o número especial Designs por vir: Pensar, narrar e praticar outros mundos** da revista Arcos Design (v. 17, n. 2). 2023. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/arcosdesign/announcement/view/1712>. Acesso em: 25 nov. 2023.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE METEOROLOGIA (SBMET). **Phenomenon Catarina in Debate**. 2005. Disponível em: <https://bit.ly/459Gg1H>. Acesso em: 28 jul. 2023.

STENGERS, I. **Au temps des catastrophes: résister à la barbarie qui vient**. Paris: Les Empêcheurs de Penser en Rond / La Découverte.

STENGERS, I. **Cosmopolitiques I**. La guerre des sciences. Paris: La Découverte, 1997.

VAN AMSTEL, F.; BOTTER, F.; GUIMARÃES, C. Design Prospectivo: uma agenda de pesquisa para intervenção projetual em sistemas sociotécnicos. **Estudos em Design**, v. 30, n. 2, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.35522/eed.v30i2.1458>. Acesso em: 25 nov. 2023.

VEZZOLI, C.; KOTHALA, C.; SRINIVASAN, A. **Sistema produto + serviço sustentável**. Curitiba: Insight, 2018. Disponível em: <https://bit.ly/3RIZduu>. Acesso em: 28 jul. 2023.

Como referenciar

FRANZATO, Carlo. Há design por vir? Dos cenários do design e das ecotopias. **Arcos Design**, Rio de Janeiro, v. 17, n. 2, pp. 99-120, jul./2024. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign>.

DOI: <https://www.doi.org/10.12957/arcosdesign.2024.81831>



A revista **Arcos Design** está licenciada sob uma licença Creative Commons Atribuição – Não Comercial – Compartilha Igual 4.0 Não Adaptada.

Recebido em 03/02/2024 | Aceito em 09/05/2024