

# O conceito de Metadesign

O *Colloquium on Metadesign*, na Universidade Goldsmiths em Londres

► Camila Caroline Teixeira de Almeida  
Universidade Anhembi Morumbi, Brasil  
camila@eteixeira.com

---

## Abstract

This project presents the mapping and analysis of the concept of Metadesign approached the *Colloquium on Metadesign* at *Goldsmiths* University in London and their relationship with some of the authors in the field, assisting in the grounds of future research in this area of knowledge.

**Keywords:** Metadesign; Complexity; Projectual Methodology; Project Design;

---

## Design e Complexidade

Esta pesquisa parte de um pressuposto: a complexidade de nossa vida em sociedade é crescente. Com o passar do tempo, com a difusão de novas tecnologias — principalmente as de informação e comunicação — com o aumento da complexidade das trocas e das necessidades geradas pela vida nos grandes centros, com o adensamento destes centros e com o consequente aumento nas interações entre indivíduos, povos e culturas, as necessidades do projeto de design são atualmente mais complexas do que há, por exemplo, vinte anos atrás.

Surgem novos paradigmas de processo projetual que se dedicam a superar estes problemas metodológicos, entre eles as várias modalidades de co-criação, como o Design Thinking e o Metadesign.

## Metodologia

Os procedimentos metodológicos aplicados foram divididos em quatro etapas: a primeira consiste na pesquisa teórica referencial utilizando o método dedutivo e indutivo para traçar o conceito de Metadesign a partir de autores que utilizaram o termo; em um segundo momento foi feita a coleta de dados por meio da tradução e do mapeamento das palestras que compuseram o *Colloquium on Metadesign*; uma terceira etapa consistiu na análise quantitativa dos dados obtidos, através da análise do conteúdo, do discurso e da construção da teoria, encontrando fatores em comum e que divergiam entre os participantes do *Colloquium on Metadesign* e relacionando-os ao conceito de Metadesign estabelecido na pesquisa

teórica referencial; em um quarto momento as conclusões e reflexões foram organizadas e descritas.

## Definição e Conceitos de Metadesign

O Metadesign, vem sendo usado como disciplina de projeto desde a década de 1960, por Van Onck, sendo retomado em 1986 por Youngblood no contexto da comunicação e da arte, em 1990 como crítica socio-cultural por Virílio e na década de 2000 por Giaccardi como disciplina que permeia a arte, o design, a arquitetura e a tecnologia (Vassão, 2010).

De acordo com Vassão (Ibidem), Onck postula o Metadesign como uma modalidade mais abstrata do design, tratando-o como um diálogo que precede o projeto em si, construindo mecanismos que expandem o número de soluções possíveis e sendo, portanto, mais fluido que design em geral, visto que não depende diretamente apenas do “artista, do arquiteto ou do designer”:

Giaccardi (2003) apresenta a concepção de Metadesign de Youngblood, mais próxima da arte e da comunicação. Para ele, as redes de telecomunicação e de computador permitem que os metadesigners se empoderem das comunidades eletrônicas, tornando-se capazes de “controlar o significado e o contexto”, ato revolucionário que constitui uma oportunidade de mudança por meio da criatividade.

Vassão (2010), articula uma discussão sobre o Metadesign a partir de Paul Virilio que na década de 1990 faz pesadas críticas sobre a influência da informatização na sociedade, na cultura e nas relações humanas, considerando o impacto negativo que ela possui.

O conceito Metadesign proposto por Vassão (Ibidem) envolve a discussão dos costumes, a validação dos diálogos sociais e o “controle sutil dos elementos imersos na complexidade desse super-organismo que os teóricos e tecnólogos da Emergência localizam na sociedade urbana contemporânea [...]” (Ibidem).

O prefixo “meta” tem sua origem do grego e compõe uma série de palavras do mundo moderno. Giaccardi (2003) apresenta três principais significados para este vocábulo, relacionando-os com universo projetual do metadesign: 1) “por trás/depois”, que refere-se a concepção de design; 2) “junto com”, projetar junto; 3) “entre”, agregando conceitos como a interatividade e a co-criação.

A autora ainda apresenta duas utilizações mais comuns do prefixo. A primeira assinala uma “disciplina que reflete sobre a natureza e seus limites” (Giaccardi, 2003) ou, como aponta Vassão (2008), o “campo mais amplo de aplicação de um conceito”, como é o caso da meta-linguagem. A segunda indica transformação, trazendo também a noção de mudança e movimento, como no caso das palavras metamorfose e metabolismo.

Portanto, o metadesign relaciona-se com o processo projetual, sendo uma resposta às mudanças e transformações que acontecem no mundo contemporâneo, já que promove um modo de design mais fluido, que permitem às pessoas “gerirem de forma colaborativa, [...] co-criativa” (Giaccardi, 2003). Trata-se de “repensar os limites, escopos e pressupostos metodológicos” (Ibidem), de modo a estender os domínios em que o design atua.

Partindo das definições apresentadas sobre Metadesign será possível mapear e analisar os conceitos apresentados pelos palestrantes no *Colloquium on Metadesign* (2007).

## Descrição dos Resultados

Os conceitos apresentados no *Colloquium on Metadesign*, na Universidade de Goldsmith serão aqui apresentados. Cada um dos dez participantes descritos abordaram o Metadesign sob a perspectiva de uma área de atuação onde o design promove grandes mudanças.

Jones (2007, online, tradução nossa) apresenta a ideia de democracia criativa, que surgiu das “insatisfações com o design e com a vida como ela é”, além do desejo de abandonar o que nos é imposto, já que somos pessoas “pagas para pensar estreitamente”. Assim, a democracia criativa ou co-criativa faz parte de uma reforma política, social e individual onde o know-how técnico é transformado em softwares inteligentes, gerando uma “especialização universal” que permite o descongelamento das funções e hierarquias, tornando esses papéis compartilhados em favor do bem de todos nós.

Com a democracia criativa “os principais parâmetros de intervenção se tornaram compartilhados”, de modo que o designer atua na reformulação dos fatores contextuais.

Williams (2007, online, tradução nossa), refletiu sobre a necessidade urgente de uma nova abordagem. Ponderou que o número de famílias unipessoais vêm crescendo de forma preocupante, principalmente por motivações que relacionam-se ao estilo de vida da sociedade, já que pessoas cada vez mais jovens estão vivendo sozinhas. Esse crescimento é uma ameaça global em potencial pelos impactos ambientais que causa.

Ressalta que a solução para esse problema envolve a projeção de um estilo de vida colaborativo, por meio do redesenho dos serviços e incentivo de sinergias que envolvam moradores no processo de design. Aponta, ainda, que essas soluções só poderão ser efetivas quando utilizarem do Metadesign, por meio de ações *top-down* e *bottom-up* que, quando combinadas, maximizam o poder do ganhador. Conclui que o Metadesign possibilita uma análise holística do problema, capaz de reunir os aspectos econômicos sociais e ambientais para fornecer um ambiente social favorável para as pessoas que formam famílias unipessoais viverem.

Nieuwenhuijze (2007, online, tradução nossa) apresentou o design como forma de cura a partir da proposição de que todas as soluções que procuramos estão construídas em nosso corpo, visto que diferentes células interagem e se comunicam para a formação dos órgãos e do organismo.

Traz, ainda como principal questionamento como a parte influencia no funcionamento todo, já que não fomos criados para ter consciência disso, de modo que não percebemos a “extensão de reflexos em que atuamos e como isso determina nossas reações”. Conclui refletindo que precisamos conhecer o contexto e o ambiente, para assim tornarmos prestadores de cuidados ao meio ambiente, olhando para o que é novo, o que é diferente e analisando de que forma devemos adquirir um conhecimento.

Sangiorgi (2007, online, tradução nossa) abordou o design de serviços e pensamentos sistêmicos. Introduz falando sobre como a complexidade descreve o mundo contemporâneo, de modo que o designer deve interpretar essa questão. O Design não pode isolar o problema, ele precisa reconhecer e visualizar a interdependência dentro da complexidade e “promover processos de inovação colaborativos” e interdisciplinares.

O design de serviços no contexto o Metadesign lida com soluções e não com produtos, por isso é concebido de forma holística para gerar soluções em um contexto geral. Ele trabalha com um sistema social que desafia as abordagens e ferramentas do design e exige processos de adaptação *bottom-up* para dar espaço para as pessoas lidarem com esse novo contexto.

Conclui que o design de serviços assemelha-se ao Metadesign, ao criar condições sociais e comportamentais para a co-criação, oferecendo uma perspectiva mais ampla que muda a maneira como o designer está trabalhando.

Fairclough (2007, online, tradução nossa) questionou como o Metadesign pode se tornar mais eco-mimético a partir da criação de tecnologias que imitem a natureza de um jeito eficaz, questionando o modo como fazemos as coisas visto que um projeto eficiente gera sobrevivência e é nesses moldes que desenvolvemos toda nossa economia de mercado: em sobrevivência. Entretanto, os projetos precisam ser eficazes para gerarem não apenas sobrevivência, mas também sustentabilidade. Eis o grande desafio.

Grout (2007, online, tradução nossa) afirma que vivemos em um mundo físico e que precisamos pensar nas relações que criamos com esse mundo. Assim, apresenta várias visões do que pode ser o design, caracterizando-o como uma manifestação física da sociedade, uma consequência da filosofia e algo visual, sensível, acessível útil e atual. É o design que faz com que as ideias tomem

forma e criem novas maneiras e conexões criativas que exploram e resolvem problemas. A principal consequência do design é criar a mudança, por isso ele só adquire força quando está a serviço da sociedade e da humanidade. Conclui explanando sobre o design e a qualidade de vida, apontando que o design precisa trabalhar para as mudanças da sociedade, por meio do design educacional, da promoção qualidade de vida e do próprio design.

Gornick (2007, online, tradução nossa) trouxe o tema como o Metadesign pode aumentar a gestão do design, onde introduz afirmando seu interesse em estudar novos contextos para a prática do design e educação. Já na década de 1990, realizou trabalhos para ampliar o currículo de design, incentivando para a compreensão do valor do recurso de design nas empresas. Chama isso de “caminhos para Metadesign”, inspirada por Giccardi que mostra uma direção importante para o papel do designer, isto é, uma “cultura do design emergente para Metadesign” com o foco nas “estruturas e processos em geral do design em vez de olhar para objetos fixos e conteúdos”. Essa necessidade de métodos e processos líquidos e não prescritivos, utiliza-se da co-criação, isto é, de projetos de empreendimento compartilhados com o objetivo de sustentar o surgimento, a evolução e a adaptação.

Gornick (Ibidem) participou de projetos que desenvolviam pessoas para manterem o pensamento do design e usá-lo de forma ampla, social e organizacional, o que para ela era um “caminho do Metadesign” antes mesmo de conhecer o significado do Metadesign. Identifica como solução a criação de um novo modelo educacional para o design, visto que a educação tradicional divide a atividade em disciplinas: design gráfico, design de interiores, design de produto. Entretanto, precisamos fortalecer o olhar holístico do design, por meio de uma educação para o Metadesign. O Design tradicional concentra-se no indivíduo, mas a tarefa central do design é a definição contexto, em um sentido multidisciplinar que deve ser trabalhado por toda a equipe graças à complexidade dos projetos modernos.

Wood (2007, online, tradução nossa) discorreu sobre a medição do Metadesign e suas sinergias. Aponta que houve uma grande mudança no mundo, agora muito mais líquido e indica que o “design não está funcionando”, já que não proporciona soluções efetivas para esse mundo fluído e complexo. Questiona sobre a forma estamos trabalhando para que o processo de democracia criativa ou co-criativa faça com que o cidadão imagine um mundo melhor antes de tudo. O designer insinua-se por todo o sistema e reconhece esse sistema, procurando complementariedades capazes de neutralizar as diferenças e criar soluções. Já o Metadesign é capaz de criar sinergias de todos os níveis. Ele desenvolve o *top-down* e o *bottom-up* como uma “interpolação criativa ou insinuação criativa dentro de um sistema, que cria uma espécie de idéia de emergência e desenvolve a noção do ganha-ganha, abordada por Williams (2007, online, tradução nossa). É preciso alterar a linguagem para promover múltiplos benefícios e isso só ocorre quando olhamos para relações que não notamos.

Dilnot (2007, online, tradução nossa), ponderou sobre o que caracteriza a ética do Metadesign. O autor apresenta como cenário a altamente provável crise que enfrentamos e coloca-nos frente a capacidade que possuímos de transformar materialmente o

ambiente, ressaltando que o mundo como conhecemos foi criado artificialmente por nós. Para ele, temos uma dificuldade em lidar com esse mundo feito, artificial, graças às grandes rupturas com o passado e o presente que criaram uma desconexão humana com o futuro. Apresenta grandes problemas sociais que lidamos e que precisam soluções que o design é capaz de mobilizar, já que possui a capacidade de criar “affordances benéficos” para lidar com essa crise.

Manzini (2007, online, tradução nossa) discorreu sobre a projeção de redes para o Metadesign, tendo como contexto a noção de complexidade. Aponta que a solução é “simplificar e não ser dominado pela complexidade”, já que olhar holisticamente torna ainda mais difícil a tarefa de encontrar soluções. Assim, indica a importância da capacidade estratégica do designer de “definir subproblemas que mantêm a complexidade sustentável”. Para o autor, o design é uma crítica em relação ao que existia, portanto é capaz de “mudar a mudança”.

Manzini (Ibidem) reconhece e participa das mesmas preocupações do Metadesign, mas possui dúvidas sobre a utilização dessa terminologia, já que “discutir a relação do designer com a mudança em curso” é algo fundamental ao design. Ressalta que o design é “a comunidade de pessoas que discutem, na mesma arena, que compreendem algumas técnicas e alguns elementos sociais e culturais”. Essa comunidade constitui o que ele chama de “a riqueza do design”, configurada pela associação dos diferentes campos de atuação, pessoas, culturas, soluções e capacidades que são capazes de promover o bem-estar ao conceber e desenvolver artefatos significativos. O design oferece esses recursos e ferramentas para trabalhar o significado das coisas, e é aí que as mudanças podem acontecer.

Manzini (Ibidem) destaca que o designer é “o especialista que ajuda a operar em e para a rede de design”, o que representa as possibilidades de intervenção do design no meio. Atua em rede quando auxilia na coordenação e na criação das redes; e para a rede, quando cria plataformas que possibilitam a existência das redes.

## Análise dos Resultados

A análise dos conceitos apresentados pelos participantes *Colloquium on Metadesign* permitiu a classificação dos participantes em 5 grupos principais quanto à abordagem do Metadesign, que apresentam um panorama geral do que foi discutido no *Colloquium on Metadesign*.

No primeiro grupo o termo Metadesign foi abordado de maneira neutra. Grout (2007, online, tradução nossa), discorre sobre a importância do design na aceleração da transformação da sociedade, principalmente para a criação de um pensamento mais eco. Reflete sobre as transformações que a sociedade está passando, levantando a questão: “Como o design pode fazer parte dessa mudança?”. Acredita ainda que o Metadesign é uma resposta para essas transformações, mas não aborda significados do termo, apenas cita que Metadesign pode ser aplicado na reflexão e na solução de problemas em sala de aula.

O segundo grupo é composto por Nieuwenhuize (2007), Sangiorgi (2007) e Fairclough, que refletem sobre novos conceitos que podem ser agregados ao Metadesign. Nieuwenhuize (Ibidem) discorre

sobre o design sendo utilizado como forma de cura, apontando que todas as soluções que estamos procurando encontram-se em nosso corpo, além de trazer a tona um questionamento muito importante para o Metadesign que é como a parte relaciona-se com o todo. Essa ideia de totalidade permite ao Metadesign desenvolver uma linguagem capaz de informar diferentes níveis, assemelhando-se à comunicação realizada pelo corpo por meio da regulação do discurso das muitas células que o compõe. No organismo não é importante apenas o que acontece de “fora para dentro”, mas também o que ocorre de “dentro para fora”, por isso é importante que o design aprenda sobre sua integração no contexto e na tarefa, para assim operar nos princípios de cura. Considera esses conhecimentos sobre o funcionamento do organismo essenciais para que o Metadesign desenvolva soluções capazes de curar.

Sangiorgi (2007, online, tradução nossa) também aborda conceitos que podem ser agregados ao Metadesign, em especial como o design de serviços pode auxiliar nessa reflexão sobre o Metadesign. Para ela o design de serviços é um sistema complexo e trabalha holisticamente para desenvolver soluções, por isso já estão trabalhando nos projetos com um pensamento integrativo e sistêmico, utilizando processos bottom-up para criar “condições que permitem certos comportamentos”. Neste nível, apresenta o design de serviços como algo semelhante ao Metadesign e que pode auxiliá-lo a lidar com seus principais princípios, como a co-criação e a complexidade.

Fairclough (2007, online, tradução nossa) descreve conceitos de eco-mimetismo como os modelos sociais que podemos imitar e a conexão com essa tecnologia que a natureza oferece para tornar as coisas mais eficazes, proporcionando a sobrevivência e a sustentabilidade dos projetos. A partir dessas reflexões, Fairclough (ibidem) aponta que o eco-mimetismo deve ser agregado ao Metadesign para proporcionar não só eficiência mas também a eficácia aos projetos de design.

Manzini (2007, online, tradução nossa) faz parte do terceiro grupo que têm uma concepção divergente ao significado tratado de Metadesign. Demonstra dúvidas sobre a nomenclatura e declara que discutir o papel do designer e as mudanças em curso já fazem parte das características e capacidades que pertencem ao design. O palestrante reconhece e participa dessa mesma preocupação, mas considera a utilização do termo Metadesign uma estratégia para retirar a carga negativa que existe sobre o vocábulo design. Aponta que a solução é simplificar para não ser dominado por essa complexidade, contrapondo essa visão necessária de totalidade que o Metadesign propõe.

O quarto grupo é formado por Williams (2007), Gornick (2007) e Jones (2007) que apresentam o Metadesign a partir dos conceitos abordados no primeiro capítulo deste artigo. Williams (ibidem) desenvolve sua palestra a partir de um problema: o crescimento de famílias unipessoais e mostra como o Metadesign pode ser utilizado como catalizador de soluções. Os conceitos de Metadesign trabalhados por Williams (ibidem) assemelham-se com os apresentados por Vassão (2008) a medida que aponta o Metadesign como responsável pela construção de mecanismos que expandam o número de soluções possíveis. Também desdobra características do

Metadesign apresentadas por Giaccardi (2003) como a co-criação e o design colaborativo.

Gornick (2007, online, tradução nossa) analisa a utilização do Metadesign como ferramenta para promoção de um novo modelo educacional, redesenhando as disciplinas tradicionais a partir de um olhar holístico. Desdobra os conceitos tratados por Giaccardi (2003) para a gestão do design e o design educacional, como a criação de empreendimentos compartilhados (co-criação), com o objetivo de sustentar o surgimento, a evolução e a adaptação, os “sistemas baseados na mútua: afetar e ser afetado”. Como Vassão (2010), Gornick (ibidem) também trata os processos e estruturas do metadesign como algo fluído, líquido, não prescritivo e relaciona-o com a prática mais reflexiva e colaborativa do design.

Jones (2007, online, tradução nossa), apresenta os conceitos que envolvem a democracia criativa, uma reforma social, política, cultural e comportamental, que se utiliza dos princípios do metadesign e aproxima-se do conceito trazido por Vassão (2010), que envolvem a discussão dos costumes e a validação do diálogo social, propondo ao metadesign essa “vasta negociação constante dos modos de vida” capaz de adaptar-se à complexidade do mundo contemporâneo. Para Jones (ibidem) essa negociação ocorre quando os designers passam a atuar no contexto, transformando-se em facilitadores e incumbindo aos usuários o papel do designer, tornando os “principais parâmetros de intervenção compartilháveis”, conceito abordado também por Giaccardi (2003) como coparticipação e codesenvolvimento. Assim, propõe a reconstrução da sociedade a partir da ampliação desse espaço de desenvolvimento onde o design atua.

Dilnot (2007) e Wood (2007) compõem o quinto grupo e agregam conceitos quanto à aplicação do Metadesign. Sob a perspectiva de um cenário que enfrenta uma provável crise, Dilnot (ibidem) demonstra uma incerteza do que o Metadesign realmente é, mas o considera como uma esfera mais ampla do design, abordagem que também é utilizada por Vassão (2010). Considera que o design é capaz de criar affordances benéficos para lidar com essa crise e que a sua capacidade de planejamento, dimensão crítica, configuração e poética são efetivamente articulados por meio do Metadesign. Apresenta ainda um triângulo de concepções, onde uma ponta refere-se ao design como é, outra ao metadesign como é discutido por Giaccardi (2003) e a terceira ponta é o Metadesign como prática social, abordado por ele mesmo, onde as capacidades do design são articuladas para oferecer soluções à essa crise social que enfrentamos.

Wood (2007, online, tradução nossa) reforça a ideia de que o Metadesign é capaz de criar sinergias ao desenvolver o *top-down* e o *bottom-up* numa “interpolação criativa dentro do sistema” que cria múltiplos benefícios. Essas sinergias podem ser de quatro tipos, de acordo com sua complexidade: o compartilhamento de dados; a partilha de informações; o compartilhamento de informações e o compartilhamento de sinergias. Esses diferentes níveis ocorrem quando dois sistemas são colocados para trabalhar juntos, gerando a sinergia. De acordo com Wood (ibidem) um nível elevado de uma sinergia só ocorre quando o Metadesign é aplicado de forma eficaz em um sistema, considerando um acordo entre as partes individuais e suas relações distintas com o todo.

## Considerações Finais

Desde o surgimento do termo Metadesign, na década de 1960 até a década de 2000, pesquisadores de diferentes áreas desdobram o significado dessa metodologia, assinalando comumente sobre a necessidade de uma nova abordagem para as mudanças e transformações que acontecem no mundo contemporâneo. O Colloquium on Metadesign, em 2007, foi responsável por promover esse diálogo entre diferentes áreas, especialistas e utilizações do termo, tendo como consenso a necessidade de mudança de posicionamento do design, seu processo projetual e articulações, com o objetivo de propor soluções para os problemas complexos da sociedade.

Todos os participantes do Colloquium on Metadesign identificam a necessidade de mudança do papel do design, mesmo manifestando dúvidas sobre o vocábulo Metadesign, o papel e os limites do design são questionados. A co-participação, ampliação do campo de atuação do designer para propor mudanças mais efetivas, comportamentais, econômicas, políticas e ambientais na comunidade são questões vistas como imprescindíveis nos projetos de design.

O Colloquium propõe ainda que outras visões sejam agregadas ao conceito de Metadesign, tornando-o uma solução projetual ainda mais completa para a construção de ambientes e relações colaborativas.

## Referências

- Alão, R. S. D. (2008) Design e emergência. Concepção de projeto no design contemporâneo. Dissertação de Mestrado.
- Dilnot, C. (2007) What might characterise an ethics of Metadesign? Attainable Utopias. Metadesign Colloquium, Universidade de Goldsmith. Disponível em: <<http://attainable-utopias.org/tiki/CliveDilnotMovie>>. Acesso em set. 2014.
- Fairclough, K. (2007) How can Metadesign become more eco-mimetic? Attainable Utopias. Metadesign Colloquium, Universidade de Goldsmith. Disponível em: <<http://attainable-utopias.org/tiki/KenFaircloughMovie>>. Acesso em set. 2014.
- Giacardi, E. (2003) Principles of Metadesign: Processes and Levels of Co-Creation in the New Design Space. Disponível em <<http://pearl.plymouth.ac.uk/handle/10026.1/799>>. Acesso em Jul/2013.
- Gornick, N. (2007) How can Metadesign augment Design management? Attainable Utopias. Metadesign Colloquium, Universidade de Goldsmith, Londres. Disponível em: <<http://attainable-utopias.org/tiki/NaomiGornickMovie>>. Acesso em set. 2014.
- Grout, I. (2007) How can Metadesign enhance the quality of life? Attainable Utopias. Metadesign Colloquium, Universidade de Goldsmith, Londres. Disponível em: <<http://attainable-utopias.org/tiki/IanGroutMovie>>. Acesso em set. 2014.
- Jones, J. C. (2007) The idea of creative democracy. Attainable Utopias. Metadesign Colloquium, Londres. Disponível em: <[http://www.softopia.demon.co.uk/2.2/creative\\_democracy.html](http://www.softopia.demon.co.uk/2.2/creative_democracy.html)>. Acesso em set. 2014.
- Manovich, L. Avantgarde as software. 2002. Online em <<http://www.manovich.net/articles.php>> acessado em jun/2013
- Manzini, E. (2007) Designing Networks and Metadesign. Attainable Utopias. Metadesign Colloquium, Universidade de Goldsmith, Londres. Disponível em: <<http://attainable-utopias.org/tiki/EzioManziniMovie>>. Acesso em set. 2014.
- Moraes, D. (2006) Metaprojeto: o design do design. 7º Congresso de Pesquisa e Desenvolvimento em Design.
- Nieuwenhuijze, O. (2007) Can design become a form of healing? Attainable Utopias. Metadesign Colloquium, Universidade de Goldsmith, Londres. Disponível em: <<http://attainable-utopias.org/tiki/OttoMovie1>>. Acesso em set. 2014.
- Sangiorgi, D. (2007) Service design and systemic thinking. Attainable Utopias. Metadesign Colloquium, Universidade de Goldsmith, Londres. Disponível em: <<http://attainable-utopias.org/tiki/DanielaSangiorgiMovie>>. Acesso em set. 2014.
- Vassão, C. A. (2010) Metadesign: ferramentas, estratégias e ética para a complexidade. São Paulo: Blucher.
- Youngblood, G. Metadesign: Toward a Postmodernism of Reconstruction in Ars Electronica Catalog (Linz, Austria: Linzer Veranstaltungsgesellschaft) 1986, Online em <[http://www.aec.at/en/archives/festival\\_archive/festival\\_catalogs/festival\\_artikel.asp?iProjectID=9210](http://www.aec.at/en/archives/festival_archive/festival_catalogs/festival_artikel.asp?iProjectID=9210)> acessado em jul/2013.
- Williams, J. (2007) The urgent need for a new approach. Attainable Utopias. Metadesign Colloquium, Londres. Disponível em: <<http://attainable-utopias.org/tiki/JoWilliamsMovie>>. Acesso em Set. 2014.
- Wood, J. (2007) (editor) et alii. Attainable Utopias. Metadesign Colloquium. Disponível em <<http://attainable-utopias.org/tiki/tiki-index.php?page=MetadesignColloquiumOverview>>. Acesso em Ago. 2013.