

DESIGN ESPECULATIVO COMO MEDIADOR: Criando futuros preferíveis através do design

SPECULATIVE DESIGN AS MEDIATOR: Creating preferable futures through design

NEVES, Vitória Siqueira Rabello; Bacharel em História da Arte pela UFRJ e atualmente cursando o mestrado em Design na PUC-Rio.

Vitoriarabello11@gmail.com

MAGALHÃES, Claudio Freitas de; Doutor; Professor de design no Departamento de Artes e Design da PUC-Rio.

Claudio-design@puc-rio.br

Resumo

O presente artigo buscou conceituar uma abordagem do design ainda em ascensão, o Design Especulativo, que surge como resposta as novas demandas apresentadas pelo “mundo real” e seus problemas complexos. Inicialmente, esta pesquisa exploratória tem como foco desenvolver um aprofundamento em questões introdutórias a partir da revisão de literatura. Em seguida, como forma de tornar o entendimento sobre o Design Especulativo mais diversificado, foram levantados alguns casos de projetos, de modo a analisá-lo e diferenciá-lo de outras práticas de previsão, como é o caso do Forecasting. É também de interesse deste artigo mapear o atual interesse pela abordagem no ambiente corporativo, investigando os novos meios ao qual o Design Especulativo vem sendo inserido e com quais propósitos.

Palavras-Chave: Design Especulativo; Mundo real; Problemas complexos e Ambiente corporativo.

Abstract

This article sought to conceptualize a design approach that is still on the rise, Speculative Design, which emerges as a response to the new demands presented by the “real world” and its complex problems. Initially, this exploratory research focuses on developing a deeper understanding of introductory questions based on the literature review. Then, as a way to make the understanding of Speculative Design more diverse, some project cases will be explored, to analyze it and differentiate it from other estimation practices, such as Forecasting. It is also of interest to this article to map the current interest in the approach in the corporate environment, investigating the new ways in which Speculative Design has been inserted and for what purposes.

Keywords: *Speculative Design; Real World; Complex Problems and Corporate environment.*

1. Introdução

Em meio às grandes e rápidas transformações a qual a população mundial vem sendo inserida, as necessidades humanas passam também por essas mudanças, de modo a se alinharem com as novas realidades apresentadas. Sem pensar nas consequências de suas ações, nossos ancestrais levaram às gerações futuras o presente que atualmente vivenciamos, o qual precisamos lidar com mudanças climáticas, poluição atmosférica, superpopulação, entre outras, para mencionar neste artigo, incontáveis “wicked problems”¹. Junto às essas incontáveis problemáticas causadas pelo homem ao planeta terra, lidamos também com as consequências do rápido avanço tecnológico, que não nos dá outras escolhas a não ser nos adaptar às novas formas de viver em um mundo em constante transformação.

Logo, ao visualizarem as necessidades complexas desse novo “mundo real” (PAPANEK, 1971), muitos campos de atuação passaram por mudanças em seus processos, e o campo do design caminhou junto a estas evoluções. Deste modo, tornou-se essencial que os profissionais de design se adaptassem à ideia de design para um mundo com problemas complexos, com o intuito de exercerem influências significativas sobre ele. Como aponta CARDOSO (2011):

Seria cômico sugerir, ao projetar um eletrodoméstico, que despojar de ornamento é mais importante do que minimizar seu impacto ambiental. Seria cruel, quase obsceno, propor que arejar a mancha de texto de uma página é uma boa maneira de tornar a leitura mais acessível, num país onde não se lê por opção e falta de opção (CARDOSO, p. 41, 2011).

Do mesmo modo que outras abordagens do design como: Design de experiência do usuário, Design Thinking, Design para sustentabilidade, entre outras, surgiram como uma maneira de adaptação do campo do design para um mundo com novas necessidades, o Design Especulativo surge próximo a esta mesma finalidade.

É impossível continuar com a metodologia empregada pelos designers visionários das décadas de 1960 e 1970. Vivemos num mundo muito diferente agora, mas podemos reconectar-nos com esse espírito e desenvolver novos métodos apropriados para o mundo de hoje e mais uma vez começar a sonhar. Mas, para isso, precisamos de mais pluralismo no design, não de estilo, mas de ideologia e valores (DUNNE e RABY, 2013, p. 9, tradução nossa).²

Em “Design centrado no ser humano: uma necessidade cultural” de Klaus Krippendorff (2000), o autor defende que os profissionais de design deveriam buscar a possibilidade de alterar determinismos históricos, de inventar futuros e fazer com que eles sejam possíveis. Há mais de duas décadas Krippendorff já mencionava a importância do olhar e inventar futuros através do design, na atualidade esta ação se torna ainda mais imprescindível, tendo em vista a necessidade da busca por futuros desejáveis, menos desafiadores que o presente em que habitamos.

Com base nessa demanda, o Design Especulativo surge como uma abordagem do design que desafia o status quo, a partir da tentativa de rompimento com o determinismo histórico e criando

¹ O termo “Wicked Problem”, formulado no ano de 1973 pelos teóricos Horst Rittel e Melvin Webber define o que seriam problemas extremamente complexos, de escala e escopo indeterminados (Rittel; Webber, 1973).

² Tradução livre, “It is impossible to continue with the methodology employed by the visionary designers of the 1960s and 1970s. We live in a very different world now but we can reconnect with that spirit and develop new methods appropriate for today’s world and once again begin to dream”

futuros que sejam possíveis. É perceptível durante a revisão de literatura sobre a abordagem, que o conceito de “futuro” vem passando por uma certa distorção, neste caso, antes de iniciarmos um aprofundamento nas questões introdutórias, é válido a busca pela compreensão exata deste termo, que é proeminente para a conceituação da abordagem aqui analisada. A palavra “futuro³” vem do latim “futurus”, que significa aquilo que está por vir. Ou seja, quando falamos em criação de futuros, podemos estar nos referindo ao que está por vir nas próximas horas, meses, anos, ou centenários, em todos os casos ainda estamos tratando de futuros, a única diferença em relação ao tempo do futuro é que alguns deles são próximos e outros distantes, e o Design Especulativo trabalha em todo este espaço de tempo.

O termo “Design Especulativo” foi cunhado no livro “Speculative everything: Design, fiction and social dreaming” (2013) onde os autores Anthony Dunne e Fiona Raby, introduzem o design como catalisador de sonhos sociais, o design que impulsiona a criação de novas alternativas para a realidade apresentada. Ao Design Especulativo interessa futuros possíveis, que podem ser debatidos, discutidos e usados para definir coletivamente os futuros preferíveis.

De acordo com Dunne e Raby, antes de toda a discussão e criação do termo levantada pelo livro, eles desenvolveram uma espécie de manifesto, uma lista chamada A/B (figura 1), que buscava definir o Design Especulativo (o design que eles se encontravam produzindo até o momento), a partir de uma comparação feita com o que geralmente se entende sobre o design tradicional. Na lista, compreendemos que enquanto o design tradicional busca resolver problemas, o Design Especulativo busca encontrar problemas e agir sobre eles utilizando o design como um meio a serviço da sociedade. Dunne e Raby (2013) também esclarecem que quando as pessoas pensam em design, elas costumam pensar em solução de problemas, todavia, existem outras possibilidades para o design, uma dessas possibilidades é usar o design como um meio para especular sobre como as coisas poderiam ser.

Figura 1 – Lista A/B, manifesto. Anthony Dunne e Fionna Raby, 2013

[a]	[b]
affirmative	critical
problem solving	problem finding
design as process	design as medium
provides answers	asks questions
in the service of industry	in the service of society
for how the world is	for how the world could be
science fiction	social fiction
futures	parallel worlds
fictional functions	functional fictions
change the world to suit us	change us to suit the world
narratives of production	narratives of consumption
anti-art	applied art
research for design	research through design
applications	implications
design for production	design for debate
fun	satire
concept design	conceptual design
consumer	citizen
user	person
training	education
makes us buy	makes us think
innovation	provocation
ergonomics	rhetoric

Fonte: https://www.researchgate.net/figure/Dunne-Raby-A-B-A-Manifesto-2009_fig4_282460352

³ Dicionário online Michaelis. Disponível em: <<https://michaelis.uol.com.br/busca?r=0&f=0&t=0&palavra=futuro>>. Acesso em: 5 de jul. de 2024.

Cabe ressaltar que o design sempre trabalhou com o que está por vir, ou “elaborando cursos de ação destinados a transformar situações existentes em situações preferíveis.” (SIMON, 1996, p. 111). Portanto, o Design Especulativo não surge apenas com o propósito de mudar certas situações para outras melhores, mas repensar o sistema que as reproduzem. Este repensar pode incluir desenvolver produtos para servir, mas também para criticar, gerar discussão, debate e reflexão.

1.1. Objetivos

O objetivo do presente artigo é conceituar e explorar a abordagem do Design Especulativo, mapeando as suas especificidades e a evolução de seu uso desde a sua criação, de modo a entender onde atualmente ela vem sendo explorada e aplicada, assim, contribuindo com a estruturação teórica do campo, e conseqüentemente fomentando por meio da disseminação o desenvolvimento de novas pesquisas sobre o tema. Além deste objetivo geral voltado para resultados acadêmicos, este artigo também busca incentivar o interesse de designers inseridos no cenário brasileiro pelas práticas do Design Especulativo.

1.2. Metodologia

Para atingir estes objetivos, esta pesquisa buscou adotar uma visão exploratória baseada em fontes diversificadas. Inicialmente, esta pesquisa é embasada pela principal obra literária sobre o tema, o livro “Speculative Everything: Design, Fiction and Social Dreaming” de Anthony Dunne e Fiona Raby (2013). Em um segundo momento, foi realizado um levantamento de casos, como forma de trazer exemplos práticos para o conteúdo de fundamentação, parte deste levantamento procurou iniciar um mapeamento acerca do atual interesse pela abordagem no ambiente corporativo, investigando os novos meios ao qual o Design Especulativo vem sendo inserido e com quais propósitos.

2. Refletindo sobre casos do Design Especulativo

O levantamento de casos realizado neste trabalho tem como objetivo demonstrar como na prática de projetos os conceitos do Design Especulativo vêm sendo aplicado e com quais objetivos de alcance. Esta seleção de projetos será guiada pela lista B do manifesto (figura 1), trazendo exemplos de projetos que refletem as ideias levantadas por Dunne e Raby (2013).

Quando falamos sobre o interesse do Design Especulativo acerca da especulação de futuros, entendemos a importância da ferramenta de criação de cenários para esta abordagem. Entretanto, quais são os principais cenários de interesse para o Design Especulativo? (1) Cenários que buscam levantar o questionamento de “E se?”, com a intenção de criar espaços de discussão e debate acerca de um tema. Como é o caso de “Foragers” (figuras 2 e 3), um projeto criado em 2009 por Anthony Dunne e Fiona Raby, que tinha como foco atender as necessidades enfrentadas por seres humanos sobrevivendo às conseqüências causadas por um planeta superpovoado. Segundo dados da ONU para alimentação e agricultura (FAO), teríamos que ampliar em 70% a produção atual de alimentos para que possamos atender a possível demanda global esperada para 2050. No entanto, mantemos os comportamentos, consumindo recursos em grande escala e ignorando os infinitos sinais de alerta que o planeta vem apresentando. Portanto, este projeto explora um futuro problema que além de possível, pode vir a existir em poucas décadas, se tratando de um possível futuro próximo.

O projeto cria o conceito de “Foragers”, que seriam grupos de pessoas que trabalham à margem da sociedade buscando sobreviver em um possível mundo que houvesse a falta de

alimentos nutritivos disponíveis. Considerando que não houvesse a ajuda governamental ou industrial para enfrentar este desafio, teríamos que lidar com esta escassez de alimentos através de conhecimentos já adquiridos. Foragers lidam com esta problemática criando dispositivos que funcionam como sistemas digestivos externos, usando biologia sintética para criar bactérias estomacais microbianas e dispositivos mecânicos para maximizar o valor nutricional encontrado no ambiente urbano.

Figuras 2 e 3 - Foragers, Anthony Dunne e Fiona Raby, 2009



Fonte: <https://dunneandraby.co.uk/content/projects/543/0>

Deste modo, Foragers nos introduz a um dos cenários de interesse para o Design Especulativo, o cenário que nos questiona: e se tivéssemos que sobreviver a uma escassez de alimentos sem ajudas externas? Os nossos conhecimentos atuais seriam o suficiente para viver neste novo espaço? Estas indagações nos levam ao principal objetivo do Design Especulativo: Provocar debates e discussões sobre problemas existentes, buscando além de disseminar o assunto,

conscientizar coletivos através da crítica. Foragers nos faz refletir sobre as possíveis consequências do contínuo superpovoamento causado por nós mesmos, e nos questiona se temos conhecimento o suficiente para lidar com os efeitos de nossas próprias ações. No novo prefácio de “Speculative Everything” para a edição de bolso, publicado no atual ano de 2024, os autores discutem sobre a importância do papel do Design Especulativo na atualidade:

Parece que turbulências de todos os tipos serão a norma no futuro próximo. Mas com as turbulências vêm as possibilidades, e é aqui que a abordagem de design explorada neste livro pode contribuir de forma tangível para ideias que envolvem a mente, desafiando-a, mudando seu foco, prendendo-a, motivando-a e inspirando-a (DUNNE e RABY, 2024, p. VII tradução nossa).⁴

Outros cenários de interesse para o Design Especulativo são Cenários Imaginários, que rompem com a realidade e nos permitem especular sobre como as coisas poderiam ser. Um exemplo de projeto que traz o Design Especulativo para a criação de cenários imaginários é o “Exploring the future of open justice” de 2019, neste caso, o Design Especulativo é aplicado a uma agência governamental, como uma estratégia para ajudá-los a inovar seus serviços em um futuro próximo (BRUCE, 2019).

Abaixo é demonstrada uma iniciativa de parceria entre o HM Courts & Tribunal Service (HMCTS) do Reino Unido e a Policity Lab⁵ (figuras 4 e 5). Levando em consideração o avanço tecnológico e as novas ferramentas digitais, o HMCTS estava investigando as oportunidades e principalmente desafios para como a Justiça Aberta ⁶ estava sendo fornecida, e era do interesse desta agência governamental explorar como os princípios da Justiça Aberta deveriam ser aplicados no futuro. Para explorar esta questão, o HMCTS queria coletar não apenas opiniões de indivíduos que estivessem presentes neste ambiente judicial, como juízes, funcionários judiciais e profissionais jurídicos, eles também gostariam de ter o ponto de vista público, de pessoas fora do ambiente o qual eles estavam inseridos. Portanto, eles solicitaram um tipo de metodologia que pudesse desencadear um amplo debate sobre a Justiça Aberta, para que pudessem ter informações sobre estas diferentes perspectivas. Logo, a Policity Lab desenvolveu uma estratégia utilizando o Design Especulativo para explorar futuros possíveis e desejáveis com os cidadãos.

Em “Exploring the future of Open Justice”, foram formados 4 grupos de 10 a 12 participantes. Os primeiros 30 minutos de interação foram utilizados para discutir o que os participantes entendiam de maneira geral sobre o que era Justiça Aberta e como ela estava sendo praticada na atualidade. Após esses 30 minutos, foram introduzidos cenários provocativos aos participantes, para introduzi-los em futuros ficcionais (possíveis), no qual o sistema judicial é acessado por meio de plataformas digitais, buscando refletir quais seriam as consequências caso esta inovação fosse realmente aplicada. As provocações foram pensadas para: Envolver mesmo aqueles sem interesse, experiência ou conhecimento prévio sobre Justiça Aberta; ser reutilizável; não parecer uma política governamental “acabada”, pois era de interesse da agência ter conhecimento sobre os resultados

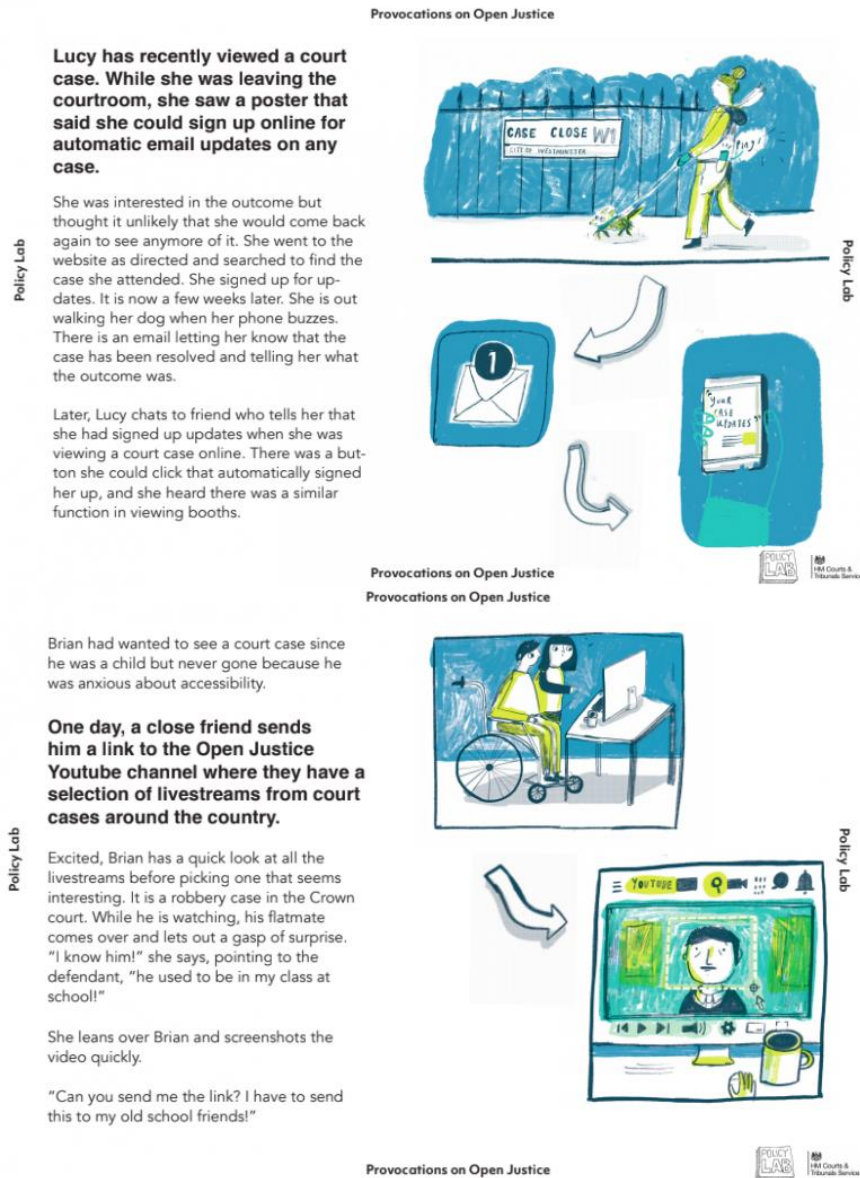
⁴ Tradução livre, “It looks like turbulence of all kinds is set to be the norm for the foreseeable future. But with turbulence comes possibilities, and this is where the design approach explored in this book can make a contribution-giving tangible form to ideas that engage the mind, by challenging it, shifting its focus, arresting it, motivating and inspiring.”

⁵ Policity Lab é um laboratório que busca melhorar radicalmente a elaboração de políticas através do design, inovação e abordagens centradas nas pessoas.

⁶ A Justiça Aberta é um princípio jurídico que garante que o público tenha uma compreensão satisfatória do processo legal, proporcionando aos cidadãos acesso a procedimentos, dados, aconselhamento e informação judiciais (GOV.UK, 2023).

desejáveis, e na medida do possível, provocar discussões sem as conduzir.

Figuras 4 e 5 - Exploring the future of open justice, Policity Lab, 2019.



Fonte: <https://www.gov.uk/government/publications/exploring-the-future-of-open-justice-policy-lab-report>

Segundo Bruce (2019), através do uso do Design Especulativo neste processo, foi possível envolver os participantes, tanto os que entendiam sobre o assunto, como também os que não tinham conhecimento sobre, deste modo, provocando discussões e debates acerca do tema. Como solicitado pelo HMCTS, a estratégia gerou diferentes insights, fundamentais para o planejamento de mecanismos de entregas específicos para o futuro da Justiça Aberta. "Exploring the future of Open Justice", assim como "Foragers", é um projeto de Design Especulativo que questiona como as coisas poderiam ser, levando em consideração os problemas do presente. A estratégia chama a atenção do público para um futuro provável e os faz refletir se aquele futuro é um futuro desejável, explorando implicações sociais, políticas e culturais.

Em ambos os casos levantados anteriormente, o Design Especulativo foi utilizado como

forma de engajar diálogo, permitindo criar contato com o público, e principalmente no caso de “Exploring the future of open justice”, fornecer insights valiosos que podem influenciar decisões e estratégias. Entretanto, o Design Especulativo pode ser utilizado para gerar outros tipos de benefícios. A abordagem pode ser utilizada para estimular o pensamento inovador e crítico, sendo uma ferramenta interessante para gerar soluções mais criativas. Além de estimular a criatividade para o desenvolvimento de soluções, o Design Especulativo busca uma abordagem mais responsável e sustentável, desde que está constantemente refletindo a longo prazo as decisões de design, evitando soluções que podem ter consequências negativas em um futuro próximo ou distante.

3. Design Especulativo e Forecasting

Como uma abordagem ainda em ascensão, o Design Especulativo ainda passa por uma certa instabilidade no que diz respeito a seu significado. Em “Um olhar sobre diferentes perspectivas do Design Especulativo na produção especializada” (Lorenz, B. A., Lazzarotto, M., Meyer, G. C., & Wolff, F., 2017) os autores buscam contribuir com a estruturação teórica do campo, analisando as publicações sobre Design Especulativo e buscando entender principalmente como os autores que citam o Design Especulativo em seus trabalhos entendem o termo. Segundo os autores, essa indefinição se dá principalmente por razão da abordagem ser discutida por diferentes áreas, não sendo exclusiva apenas do design, os artigos analisados eram de campos como arquitetura e urbanismo, sociologia e chegavam até mesmo em áreas médicas.

Todavia, após 7 anos desde a publicação de “Um olhar sobre diferentes perspectivas do Design Especulativo na produção especializada” (2017), busca-se desenvolver um tipo de continuação a esta discussão sobre a instabilidade a qual o termo “Design Especulativo” ainda se encontra. Aqui é levantado uma questão que permeia os estudos desenvolvidos pela autoria do presente artigo, que é a comparação do Design Especulativo com outra abordagem interessada em estudos de futuro, como é o caso do Forecasting.

A palavra “Forecasting”, no português “previsões” é uma abordagem que utiliza dados históricos do passado e presente para realizar estimativas de caráter preditivo com o máximo de precisão possível, de forma a determinar direções de tendências futuras. “Trata-se de prever o futuro com a maior precisão possível, dadas todas as informações disponíveis, incluindo dados históricos e conhecimento de quaisquer eventos futuros que possam impactar as previsões.”⁷ (HYNDAM e ATHANASOPOULOS, p. 14, 2013, tradução nossa).

De acordo com Francis X. Diebold (2017, p. 4) o Forecasting é utilizado em diversos campos, na economia a abordagem é aplicada em empresas, bancos centrais, governo, entre outros, buscando prever variáveis econômicas importantes. Outro campo é o setor empresarial e os seus subcampos, como estratégia de gestão, gestão e controle de operações, marketing, contabilidade, etc. Segundo Diebold (2017, p. 7) esses exemplos são apenas a “ponta do iceberg”, pois a abordagem ainda é utilizada por muitas outras áreas.

Como mencionado, a base de dados do Forecasting é produzida por dados históricos (HYNDAM e ATHANASOPOULOS, 2018), sendo a técnica orientada por estes dados, enquanto o Design Especulativo é na maioria das vezes orientado pela criatividade, o Design Especulativo cria narrativas, protótipos, e artefatos que possam provocar reflexão e discussão sobre futuros possíveis

⁷ Tradução livre, “Is about predicting the future as accurately as possible, given all of the information available, including historical data and knowledge of any future events that might impact the forecasts.”

(DUNNE E RABY, 2013), diferente do Forecasting, a abordagem não é necessariamente baseada em dados históricos ou previsões.

O Forecasting, como mencionado, é uma abordagem fortemente aplicada em setores e subsetores empresariais, economia e finanças, por outro lado, o Design Especulativo não nasce como uma abordagem orientada ao mercado, ao contrário, Dunne e Raby (2013) vão dizer que o Design Especulativo se afasta da produção industrial e do mercado, e que é justamente esta separação do mercado que cria um design paralelo, um design livre de pressões do mercado e disponível para explorar novas questões.

Estas poderiam ser novas possibilidades para o próprio design; novas possibilidades estéticas para a tecnologia; implicações sociais, culturais e éticas para a investigação científica e tecnológica; ou questões sociais e políticas de grande escala, como democracia, sustentabilidade e alternativas ao nosso atual modelo de capitalismo. (DUNNE E RABY, 2013, p. 12, tradução nossa).⁸

Portanto, por mais que atualmente a abordagem esteja passando por algumas adaptações para ser implementada ao contexto empresarial, ela não está limitada a este espaço, e suas práticas vão muito além disso. Deste modo, é possível apontar que o principal diferencial entre o forecasting e o Design Especulativo está em seus objetivos. O principal objetivo do Forecasting é fornecer previsões sobre cenários futuros fundamentados por tendências do passado, com o foco em reduzir incertezas para planejamentos bem direcionados e com menos riscos. Já o principal objetivo do Design Especulativo, como bem apontado na introdução deste artigo, se distancia totalmente deste viés. A abordagem busca estimular a imaginação através da criação de cenários, provocando discussão sobre as consequências de diferentes futuros. Tendo isto em vista, o Design Especulativo está mais interessado em gerar novas possibilidades e provocar o pensamento crítico acerca de impactos potenciais para o futuro do que fornecer previsões sobre ele. Sobre o Design Especulativo, Dunne e Raby apontam:

Essa é a parte que nos interessa, não na tentativa de prever o futuro, mas no uso do design para abrir todos os tipos de possibilidades que podem ser discutidas, debatidas e usadas para definir coletivamente um futuro preferível para um determinado grupo de pessoas [...] (Dunne e RABY, p. 6, 2013, tradução nossa).⁹

A partir desta breve análise, concluo que as abordagens apenas se conectam por serem ambas centradas na criação de cenários futuros, mas seus modos de aplicação, objetivos e até o contexto ao qual são aplicadas apresentam diferenças.

4. Design Especulativo: Evolução e impacto

Divulgada em 2013, a abordagem vem sendo alvo de um crescente interesse vindo do

⁸ Tradução livre, "These could be new possibilities for design itself; new aesthetic possibilities for technology; social, cultural, and ethical implications for science and technology research; or large-scale social and political issues such as democracy, sustainability, and alternatives to our current model of capitalism."

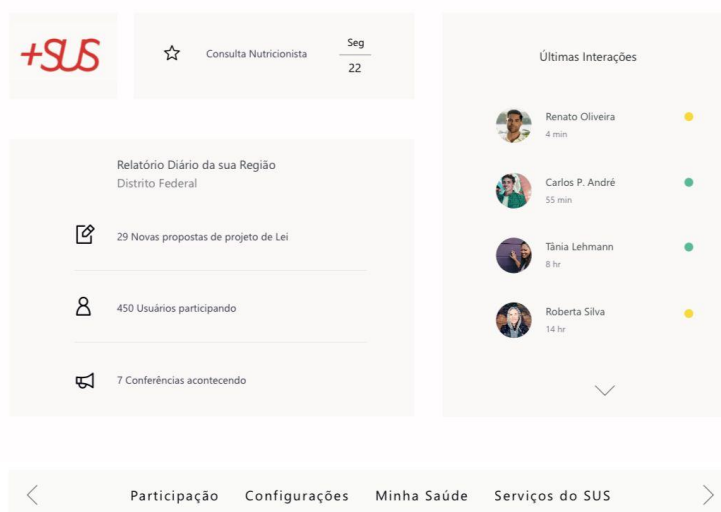
⁹ Tradução Livre, "This is the bit we are interested in. Not in trying to predict the future but in using design to open up all sorts of possibilities that can be discussed, debated, and used to collectively define a preferable future for a given group of people [...]"

contexto acadêmico, conforme dados exportados do google trends apontam, o pico da busca pelo termo de pesquisa “Speculative Design” globalmente vem acontecendo entre os anos de 2022 e 2023, com o seu maior número de alcances no atual ano de 2024. Tendo em vista esse crescente interesse, no contexto brasileiro houve o surgimento de cursos de curta duração, cursos de longa duração, workshops, laboratórios e até mesmo grupos de estudo em pós-graduação que buscam explorar a abordagem. Um outro exemplo no cenário brasileiro é a Echos School, uma escola de inovação e Design que oferece o curso de “Design de Futuros”, que possibilita uma imersão no campo do Design Especulativo e da criação de futuros desejáveis.

Por mais que muitos projetos de Design Especulativo explorem potenciais problemas que afetam a população de forma global, não de forma restrita, explorando exclusivamente problemas menores de áreas específicas, é de grande importância o aumento do interesse pela abordagem no contexto nacional brasileiro. A importância da disseminação da abordagem no contexto nacional tem em vista as realidades a qual países centrais como Dinamarca e Reino Unido, entre outros que exploram a abordagem se encontram, comparado a realidade do Brasil como um país periférico. Portanto, a criação de cenários futuros para projetos de Design Especulativo leva em consideração os Wicked Problems que cada população enfrenta, e para a criação de cenários que espelham a nossa realidade, precisamos de designers interessados pela abordagem inseridos em nosso espaço geográfico.

Um exemplo prático para esta afirmação é o trabalho de conclusão de curso de Santiago Augusto Silva, de 2018 (UNB), intitulado “+SUS: O acesso à Saúde Pública do futuro”. O autor, tendo em vista os problemas relacionados ao Sistema Único de Saúde, desenvolveu uma proposta de plataforma digital (figura 8) que tornasse o acesso ao sistema mais efetivo. Em “+SUS” o usuário tem acesso aos serviços médicos oferecidos, participa das políticas públicas de saúde e tem a possibilidade de monitoramento do quadro de saúde individual. O projeto foi desenvolvido para se adequar a um cenário futuro em que a população brasileira, diferente da realidade atual, tenha fácil acesso a tecnologias de informação e a um sistema de saúde eficiente, por conseguinte, gerando discussões e debates sobre esta lacuna que existe no cenário brasileiro.

Figura 6 - Projeção inicial da plataforma +SUS



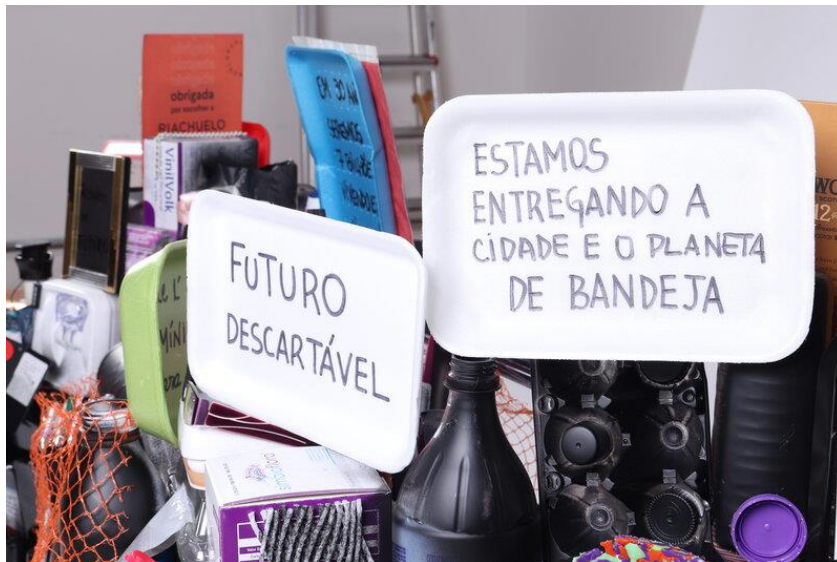
Fonte: Silva, p. 71, 2018.

Um outro projeto de Design Especulativo desenvolvido no contexto brasileiro, neste caso, paulista, foi o “Olhar para reparar: Design para a provocação da consciência cidadã” (figuras 7 e 8), de 2020, criado por Flávia Landroni e orientado por Carla Link Federizzi (IED).

Seguindo os conceitos do Design Especulativo, o projeto tem como principal objetivo gerar reflexão e a ação dos cidadãos em relação as cidades em que vivem, para que estes possam enfim reparar nas problemáticas apresentadas e agirem sobre elas para causar mudanças e atingirem futuros desejáveis. Landroni (2020) utiliza os resíduos gerados por cinco pessoas moradoras da cidade de São Paulo, para a criação de uma maquete, um artefato crítico. As cinco pessoas responsáveis pelo resíduo moravam próximo ao edifício Copan, segundo o g1 em 2023, o edifício Copan possui mais de 5 mil moradores e conseqüentemente uma larga produção de lixo. Tendo esta informação em vista, Landroni ressalta que o projeto busca demonstrar como que as nossas ações, mesmo que pequenas comparadas ao tamanho da população, ainda é importante para a construção da cidade. Como aponta Jaime Lerner (2003) “Pequenas intervenções, que podem estar ao alcance de qualquer um – cidadão ou gestor público, são capazes de gerar as grandes transformações.”.

Além da criação da maquete, foram realizadas pesquisas quantitativas e entrevistas para compreender a relação entre cidadão e cidade. O projeto foi desenvolvido como forma de provocar os cidadãos a olharem a cidade de outra maneira, treinarem o olhar para que possam mudar a forma como agem com relação ao espaço, deste modo, contribuindo para um futuro diferente e desejável. Segundo Landroni (2020) “Poderiam ter sido envolvidos outros problemas enfrentados pelo mundo atual, usado outros materiais e construído outra coisa, mas a provocação ainda seria o motor para levar à ação: é preciso olhar e querer olhar para reparar e construir o futuro.”.

Figura 7 e 8 – Maquete, “Olhar para reparar: Design para a provocação da consciência cidadã”, 2020.





Fonte: Site do Instituto Europeu de Design (IED), 2020.

Portanto, os projetos acima relatam um pouco de como a produção em design utilizando a abordagem do Design Especulativo vem sendo desenvolvido no contexto nacional, nos dois exemplos podemos observar a criação de produtos, sejam eles produtos digitais ou físicos, mas ambos buscando um mesmo objetivo, provocar a discussão sobre futuros preferíveis para a população. Nos dois casos, o objetivo de provocar a atenção e a discussão sobre o tema tem um objetivo mais específico, que é mudar a maneira como a qual a população se conecta com o espaço em que vive, impulsionando assim a educação e a mudança cidadã.

Adentrando ao contexto internacional, mais especificamente no Reino Unido, a abordagem parece ter ganhado um interesse a mais, e esse interesse pode ter sido guiado por razão da publicação do livro “Speculative Everything” ter acontecido na época em que os autores Dunne e Raby eram professores da Royal College of Arts, em Londres, a qual exerceram função até 2015, quando mudam para a Parsons School of Design em Nova York. Neste contexto, a School of Critical Design¹⁰, baseada em Londres, é um dos principais destaques quando o assunto é ensino sobre a abordagem. Além de ajudar organizações introduzindo métodos do Design Especulativo para aplicação, a escola também já capacitou uma grande lista de profissionais, que fazem parte de diferentes corporações, algumas das listadas no site são: BBC, Google, Microsoft e Volkswagen.

Ou seja, o Design Especulativo vem sendo explorado não apenas no meio acadêmico, mas também fora dele, no meio empresarial. O público que costuma participar dessas capacitações é em sua maioria profissionais que já ocupam posições em empresas multinacionais, como mencionado na página inicial do site da escola, portanto, este público não costuma se tratar de jovens designers em início de carreira. Logo, partimos ao questionamento: Por que investir altos custos em uma especialização para aprender a aplicar práticas de uma abordagem a qual a sua empresa não estivesse interessada ou que não surgisse efeitos em seu trabalho cotidiano? O que nos leva a conclusão de que métodos do Design Especulativo também estão sendo inseridos no

¹⁰ <https://www.critical.design/>

meio corporativo.

5. Design Especulativo no meio corporativo

Além da School of Critical Design, um outro exemplo de ambiente corporativo que investiga a prática do Design Especulativo para consultorias é a Spotless¹¹, uma agência de design de serviços também inglesa, conhecida como uma “B corp”, ou seja, é uma empresa que visa um modelo de negócios interessado pelo desenvolvimento social e ambiental. Os projetos desenvolvidos pela agência exploram desde a pesquisa de design de serviços até abordagens do behavioral science e Design Especulativo.

O design como disciplina evoluiu nas últimas décadas, desde o design de objetos até serviços e ainda mais para o design de sistemas e estratégias. O design é usado para impulsionar a inovação, a sustentabilidade, a estratégia e a gestão nas organizações. O papel dos designers passou de criadores para facilitadores e cocriadores (KIIALAINEN, 2022, p. 26, tradução nossa).¹²

Todavia, apesar do reconhecimento dos valores que o design pode agregar no meio corporativo, pouco se discute sobre o uso específico do Design Especulativo nestes meios. A líder de produto e design Emily Campbell é uma das profissionais que introduz o Design Especulativo em suas práticas no ambiente corporativo. Em “Navigating the unknown: How Speculative Design unveils business value” (CAMPBELL, 2024), artigo publicado no site oficial da autora, Campbell discute sobre as maneiras a qual já aplicou o Design Especulativo no ambiente corporativo, mencionando casos desenvolvidos enquanto atuava nas empresas Degreed e Vendr.

Segundo Campbell, o Design Especulativo pode ser um aliado no posicionamento de mercado, deste modo ajudando empresas a identificarem o lugar que ocupam neste meio e auxiliando na identificação de nichos. Sabendo disso, Campbell menciona ter utilizado a abordagem enquanto ocupava o cargo de gerente de produto líder da Degreed, para auxiliar uma empresa cliente a refletir acerca da conexão entre empregos e habilidades, ajudando os funcionários a entenderem e explorarem trajetórias de carreira que não são claramente definidas. Ela ainda menciona sobre os resultados da experiência: “Essa exploração levou ao desbloqueio de milhões de dólares em receitas futuras, atendendo a uma necessidade crítica do mercado.” (CAMPBELL, 2024).

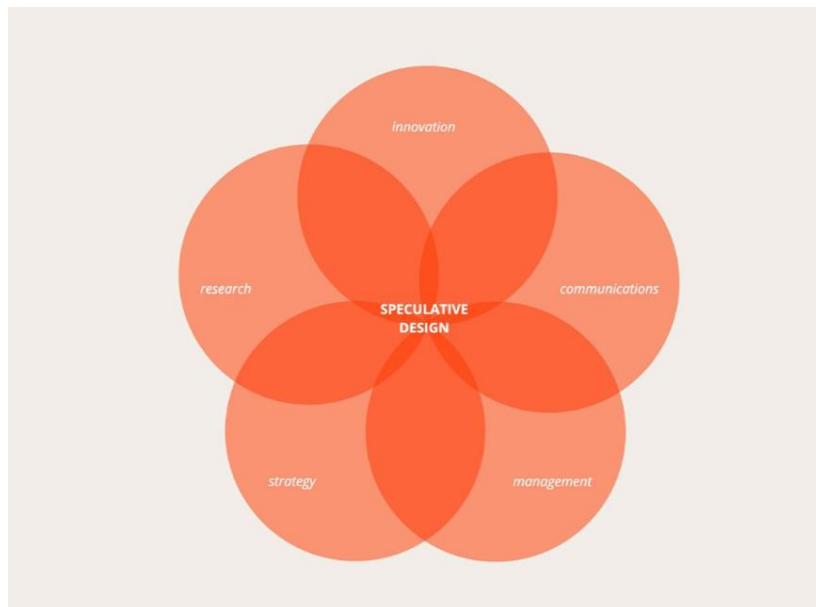
Outra área mencionada por Campbell (2024) para a aplicação do Design Especulativo é para a promoção de inovação, pois a abordagem navega em territórios do mercado ainda não explorados. Campbell resume a sua experiência aplicando o Design Especulativo para promover inovação, desenvolvido enquanto atuava como Head of Product Design and Research da empresa Vendr, onde ela usa o Design Especulativo como ferramenta para demonstrar como a inteligência artificial poderia ser utilizada no futuro para auxiliar as pessoas a terem insights sobre os seus contratos de SaaS (Software as Service) e descobrir maneiras de reduzir custos. De acordo com Campbell, a experiência facilitou a identificação de novas formas de pensar sobre os dados obtidos e como utilizá-los de maneira eficaz.

¹¹ <https://www.spotless.co.uk/>

¹² Tradução livre, “Design as a discipline has evolved in the past decades from designing objects to services and further to designing systems and strategies. Design is used to drive innovation, sustainability, strategy and management in organizations. The role of designers has changed from makers into facilitators and co-creators.”

Ainda explorando acerca do valor que o Design Especulativo pode agregar a empresas, uma dissertação de mestrado em design desenvolvida em 2022, na Aalto University School of Arts, Design and Architecture (ARTS) por Emilia Kiialainen, intitulada “Value of Speculative Design in Organizations - And how to apply the approach”, a autora tem como objetivo tornar a pesquisa uma fonte de informação para a indústria sobre o valor que o uso do Design Especulativo pode ter em organizações. A pesquisa utiliza como principal fonte de coleta de dados as entrevistas, que são realizadas com profissionais que trabalham globalmente exercendo funções de design, estratégia, gestão e comunicação, a fim de compreender suas experiências, participando de desenvolvimento de projetos que exploram design e previsão. Através das entrevistas, a autora utiliza exemplos de casos e processos para a aplicação do Design Especulativo em empresas, identificando seus benefícios. As funções que a autora investiga para a aplicação do Design Especulativo em empresas são: Pesquisa, inovação e desenvolvimento de produto, estratégia, gestão e marketing e comunicação (figura 9).

Figura 9 - Value of speculative design in organizations, Emilia Kiialainen, 2022.



Fonte: Kiialainen, p. 81, 2022.

Segundo Kiialainen (2022), os benefícios que o Design Especulativo pode agregar a algumas das funções mencionadas são:

Para a pesquisa, a abordagem agrega valor por estimular a imaginação e a confiança, incentivando a liberdade de criação para explorar possibilidades futuras, deste modo, podendo contribuir também para o desenvolvimento de uma investigação mais profunda acerca das aspirações, desafios e necessidades que os atores do futuro podem vir a presenciar. Para a pesquisa, a abordagem também é significativa para gerar novas respostas e entender ideias desafiadoras, criando experimentos criativos em torno delas.

Em inovação e desenvolvimento de produtos, o Design Especulativo foi identificado por Kiialainen (2022) como uma prática que ajuda a ampliar as possibilidades apresentadas, explorando possibilidades que não estão limitadas às exigências atuais do mercado. A criação de protótipos futuros é considerada valiosa para validar hipóteses sobre ofertas futuras e públicos-alvo. Além

disso, a prática de envolvimento do público para provocar diálogo sobre temáticas de futuros desejáveis pode gerar insights significativos para a inovação de produtos e serviços.

Além dos citados, o Design Especulativo redirecionado como prática para marketing e comunicação. A abordagem é reconhecida pela capacidade de provocar discussões de forma envolvente e tangível ao público, deste modo, obtendo reações e engajamento. A abordagem também ajuda na disseminação de ideias e pode ser utilizada como ferramenta para obter feedback. Para o marketing, o Design Especulativo pode ser usado como um exercício.

Portanto, de acordo com o levantamento realizado nos últimos capítulos, pode-se concluir que o potencial do Design Especulativo vem sendo discutido, explorado e potencialmente implementado de diferentes formas. O aprofundamento em pesquisas nessa temática é de grande importância para a disseminação da abordagem e o seu aprofundamento, investigando assim novas maneiras de utilizá-la.

5. Considerações Finais

A presente pesquisa se conclui, portanto, compreendendo a importância de novas abordagens no campo do design que não negligenciem os desafios apresentados pela contemporaneidade, como é o caso do Design Especulativo. Em um primeiro momento, buscou-se introduzir o contexto ao qual a abordagem é inserida, discutindo acerca de seu surgimento e sua prática. Em um segundo momento, alguns casos específicos foram levantados e analisados, como forma complementar a visão fundamentada deste artigo, através deste levantamento de casos e a identificação das características presentes na prática da abordagem foi desenvolvido uma breve comparação entre o Design Especulativo e o Forecasting, abordagens que podem ser confundidas, porém partilham de ideias e principalmente objetivos diferentes. Por fim, este artigo buscou desenvolver uma pesquisa acerca da evolução e impacto que o Design Especulativo vem tendo nos últimos anos no cenário brasileiro e internacional, dando um destaque maior para a importância da disseminação da abordagem no cenário do design nacional. Neste último momento foi investigado onde a abordagem vem sendo inserida. Logo, mapeamos a presença da abordagem no espaço acadêmico e no desenvolvimento de projetos nacionais que exploram problemas locais. E por fim, identificamos a presença da abordagem também dentro do ambiente corporativo, sendo inserida principalmente por meio de consultorias que oferecem capacitações sobre seus métodos para aplicação.

Agradecimentos

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) por meio do Programa de Excelência Acadêmica (PROEX).

Referências Bibliográficas

- BRUCE, Rachel. **Using speculative design to explore the future of Open Justice**. Gov.UK, 2019. Disponível em: <https://openpolicy.blog.gov.uk/2019/11/01/using-speculative-design-to-explore-the-future-of-open-justice/>. Acesso em: 29 de jun. de 2024.
- Call for evidence document: Open Justice, the way forward**. GOV.UK, 2023. Disponível em: <https://www.gov.uk/government/consultations/open-justice-the-way-forward/call-for-evidence-document-open-justice-the-way-forward#contents>. Acesso em: 4 de jul. de 2024.
- CAMPBELL, Emily. **Navigating the unknown: how speculative design unveils business value**. Emily Campbell blog, 2024. Disponível em: <https://emilycampbell.co/navigating-the-unknown-how-speculative-design-unveils-business-value/>. Acesso em: 13 de Jul. De 2024.
- CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo. Cosac Naify, 2011.
- DIEBOLD, Francis X. **Forecasting in Economics, Business, Finance and beyond**. University of Pennsylvania. Edição 2017, 2017.
- DUNNE, Anthony; RABY, Fiona. **Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming**. Cambridge, MA: The MIT Press, 2013.
- DUNNE, Anthony; RABY, Fiona. **Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming**. NY: The MIT Press, paperback edition, 2024.
- HYNDMAN, Robin John; ATHANASOPOULOS, George. **Forecasting: Principles and practice**. 2ª edição. Australia. Otexts, 2018.
- KIHALAINEN, Emilia. **Value of Speculative Design in Organizations - And how to apply the approach**. Dissertação (Mestrado em Design Business Management) - Departamento de Design, Aalto University School of Arts, Design and Architecture. Espoo, Finlândia, 2022. Disponível em: https://aaltodoc.aalto.fi/bitstream/handle/123456789/114093/master_Kiialainen_Emilia_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y . Acesso em: 5 de jul. de 2024
- KRIPPENDORFF, Klaus. **Design centrado no ser humano: uma necessidade cultural**. In: Estudos em Design. v.8, n.3 (maio), 2000. Rio de Janeiro: Associação de Ensino de Design no Brasil. p 87-98.
- LANDRONI, Flávia. **Olhar para reparar: Design para a provocação da consciência cidadã**. IED, 2020. Disponível em: <https://ied.edu.br/projectos/olhar-para-reparar-design-para-a-provocacao-da-consciencia-cidada>. Acesso em: 13 de jul. De 2024.
- LERNER, Jaime. **Acupuntura Urbana**. 1ª edição. Rio de Janeiro. Record, 2003.
- Lorenz, B. A., Lazzarotto, M., Meyer, G. C., & Wolff, F. **Um olhar sobre diferentes perspectivas do design especulativo na produção especializada**. In: Colóquio Internacional de Design 2017, 2018, Minas Gerais. Blucher Design Proceedings. São Paulo: Editora Blucher, v. 4. p. 742-754.
- MELO, Aline. **[UX] como abordar wicked problems**. Medium, 2019. Disponível em: <https://medium.com/@alinemelo/ux-como-abordar-wicked-problems-15ba98553783>. Acesso em: 3 de jul. de 2024.
- PAIVA, Deslange. Edifício Copan, prédio icônico do centro de SP, tem mais unidades habitacionais

do que 254 cidades do Brasil. G1, 2023. Disponível em: <https://g1.globo.com/sp/sao-paulo/noticia/2023/06/29/edificio-copan-predio-icone-do-centro-de-sp-tem-mais-unidades-habitacionais-do-que-254-cidades-do-brasil.ghtml>. Acesso em: 14 de jul. De 2024.

PAPANÉK, Victor. **Design for the real world: Human Ecology and Social Change**. Londres: Thames and Hudson, 1984.

RITTEL, Horst.; MELVIN, Webber. **Dilemmas in a General Theory of Planning**. In: Policy Sciences, 1973. v. 4. p. 155–169.

SILVA, Santiago Augusto. **+SUS: o acesso à saúde pública do futuro**. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Design) - Universidade de Brasília, Brasília, 2018.

SIMON, Herbert A. **As Ciências do Artificial**. 3. ed. Cambridge: MIT Press, 1996.

TAKAHASCHI, Ana Carolina. **Forecasting: o que é e como elaborar nas médias empresas**. Mid by Falconi, [s.d.]. Disponível em: <https://midfalconi.com/conhecimento/o-que-e-forecasting/>. Acesso em: 2 de jul. de 2024.