

Design Especulativo: Ficção, Imaginação e Arquitetura.

Speculative Design: Fiction, Imagination and Architecture.

Diseño Especulativo: Ficción, Imaginación y Arquitectura.

MEDEIROS, Eduardo Azevedo

Graduando em Arquitetura e Urbanismo. UFMS, dudu-azevedo@outlook.com

SOUZA, Mayara Dias de

Professora Doutora, UFMS, mayara.dias@ufms.br

RESUMO (100 a 250 palavras)

Desde as grandes pirâmides, a chegada à lua e o surgimento da internet, os maiores feitos humanos vieram da ânsia de nossa espécie pelo amanhã. Nossos sonhos sobre o futuro são o resultado dos nossos maiores desejos e medos, podendo ser usados como escapismo, mas também como esperança de como as coisas poderiam ser, impulsionando melhores atitudes e provocando reflexões. Existe uma tipologia em Design voltada para a exploração desses sonhos, questionando as implicações sociais, éticas e culturais das tecnologias emergentes. Este artigo faz uma análise do experimento sobre Design Especulativo, realizado com alunos do curso de arquitetura e urbanismo de uma universidade pública brasileira. O termo "Design Especulativo", definido nos anos 90, está relacionado à definição de futuros mais desejáveis, e também a evitar os cenários indesejáveis. Nesse sentido, a metodologia definida baseou-se em revisão bibliográfica, estudos de caso e experimentação prática (divulgação, aplicação e análise).

PALAVRAS-CHAVES (3 a 5): design, arquitetura, ficção, especulativo, futuro.

ABSTRACT (100 to 250 words)

From the great pyramids, the coming of the moon and the rise of the internet, the greatest human deeds came from our species' yearning for tomorrow. Our dreams about the future are the result of our greatest desires and fears, and can be used as escapism, but also as hope of how things could be, fostering better attitudes and provoking reflections. There is a typology in Design, aimed at exploring these dreams by questioning the social, ethical and cultural implications of emerging technologies. This article makes an analysis of the experiment on Speculative Design carried out with students of the architecture and urbanism course of a Brazilian public university. The term "Speculative Design", defined in the 1990s, is related to defining more desirable futures, and avoiding undesirable scenarios. In this sense, the methodology defined was based on bibliographic review, case studies, practical experimentation (dissemination, application, analysis).

KEY WORDS (3 a 5): design, architecture, fiction, speculative, future.

RESUMEN (100 a 250 palabras)

Desde las grandes pirâmides, la llegada a la luna y el surgimiento de Internet, los mayores hechos humanos vinieron del anhelo de nuestra especie por el mañana. Nuestros sueños sobre el futuro son el resultado de nuestros mayores deseos y miedos, pudiendo ser usados como escapismo, pero también como esperanza de cómo las cosas podrían ser, impulsando mejores actitudes y provocando reflexiones. Hay una tipología en diseño, orientada a la exploración de esos sueños cuestionando las implicaciones sociales, éticas y culturales de las tecnologías emergentes. Este artículo hace un análisis del experimento sobre Diseño Especulativo realizado con alumnos del curso de arquitectura y urbanismo de una universidad pública brasileña. El término "Diseño Especulativo", definido en los años 1990, está relacionado con la definición de futuros más deseables, y evitar los escenarios indeseables. En este sentido, la metodología definida se basó en una revisión bibliográfica, estudios de caso, experimentación práctica (divulgación, aplicación, análisis).

PALABRAS CLAVE: diseño, arquitectura, ficción, especulativo, futuro.

1. INTRODUÇÃO

O pós-modernismo é um movimento muito heterogêneo, seja na filosofia ou no design, entretanto, um ponto em comum se sobressai sobre os trabalhos de diversos pensadores: não existem verdades absolutas. O século do progresso e das soluções simplistas deixou uma ferida na humanidade que dificilmente virá a cicatrizar, sendo marcado pelo nascimento do pessimismo. Corrente filosófica que surgiu em detrimento das atrocidades experienciadas pela humanidade com as duas guerras mundiais. Na primeira metade do século, fomos apresentados à grande depressão, ao totalitarismo, ao holocausto e à bomba nuclear.

Assim como o renascimento questionou os dogmas cristãos, os pós-modernos atacaram duramente a filosofia moderna, dissolvendo conceitos antes considerados verdades. Quando se fala de verdades absolutas, logo se lembra da ciência, que é o porto seguro dos positivistas. Paul Feyerabend (1924-1994), que foi professor de Filosofia na Califórnia e em Zurique, grande estudioso da Física, Matemática, Astronomia e Teatro, foi o principal rival da ciência como fonte inquestionável do saber. Para Feyerabend a ciência é apenas um dos modos de vida possíveis. Para ele a ciência não deveria se distinguir da metafísica, do mito e da poesia, por exemplo. O que Feyerabend busca é um pluralismo teórico. Para ele, a ciência é uma corporação anárquica, uma vez que o avanço desta se dá pela violação da própria metodologia.

Mas o que tudo isso tem a ver com design? Segundo o senso comum, design significa solução de problemas. Essa é uma afirmação que, como muitas outras, criou raízes no entendimento popular, impulsionada pela falta de mudanças no sistema de ensino dos profissionais da área. O design funcionalista impera no subconsciente desse campo do saber, como verdade absoluta. Mas seria essa a única função do design? Seria essa afirmação realmente um dogma? Para os pensadores do Design contemporâneo, não.

Muitos entendem a atividade de Design (projeto) como uma solução (resposta) para um problema (pergunta). A medida que se aceita a complexidade em sua inteireza, percebe-se como é frágil a certeza de uma resposta assertiva. Não seria melhor assumidamente “projetar perguntas” do que, concretamente, pouco têm de “definitivas”. (VASSÃO, Caio Adorno. Metadesign: ferramentas, estratégias e ética para a complexidade.)

Em uma das primeiras páginas de seu livro “Metadesign: ferramentas, estratégias e ética para a complexidade”, o doutor em Design e Arquitetura, Caio Vassão, inspirado pela teoria dos Rizomas dos

filósofos Gilles Deleuze e Félix Guattari, abraça a complexidade e questiona fortemente o papel do arquiteto, tratando o projeto como uma área autônoma de conhecimento e produção, se desprendendo das limitações impostas pelo design positivista moderno. Vassão valoriza o lado questionador do Design, uma vez que, para o mesmo, nenhum projeto jamais será capaz de apresentar respostas e soluções inquestionáveis para nenhum problema. Sendo assim, o principal papel do design seria questionar, especular, inovar e provocar a reflexão, em vez de simplesmente errar, apresentando soluções supostamente inquestionáveis, como fizeram Le Corbusier e companhia, cujo resultado já é conhecido.

Figura 1: A morte do modernismo

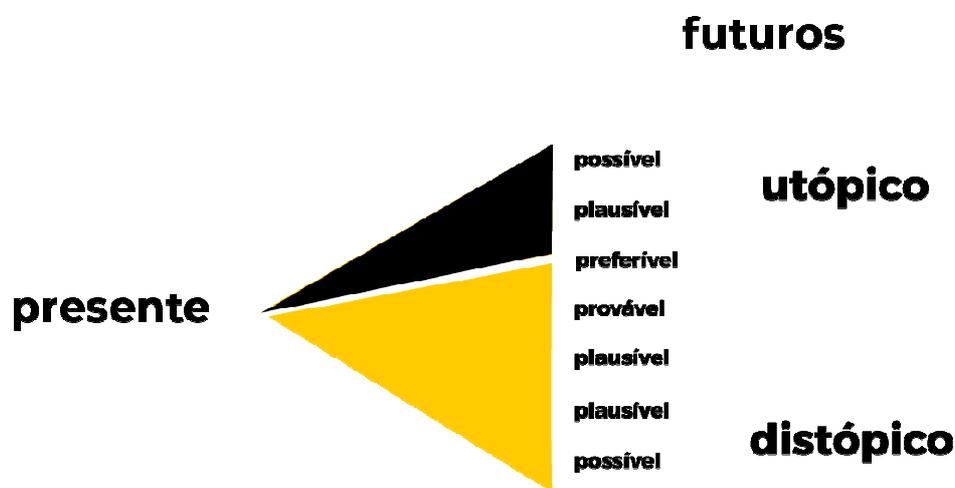


Fonte: <https://coisasdaarquitectura.wordpress.com/2010/05/27/a-morte-da-arquitetura-moderna/>

O que Vassão propõe é que arquitetos e designers, através de seus trabalhos, estimulem o questionamento, a especulação. Vassão está para o Design, assim como Feyerabend para a ciência. Feyerabend, mais uma vez, acredita em pluralismo epistemológico, ou seja, que vários campos do conhecimento existam e que sejam respeitados igualmente entre si. Vassão enxerga o Design como um desses campos, e acredita que ao se entregar racionalismo e ao positivismo moderno, estaríamos repetindo os erros do passado. Cabe agora ao design explorar novos horizontes.

Existe uma tipologia em Design, voltada para a exploração desses sonhos e narrativas, questionando as implicações sociais, éticas e culturais das tecnologias emergentes. Uma forma de design que, segundo Anthony Dunne e Fiona Raby (designers que cunharam o termo “Design Especulativo” nos anos 90), pode nos ajudar a definir futuros mais desejáveis e evitar cenários indesejáveis, pode ser definido em poucas palavras, como o uso do design para levantar desafios e oportunidades do futuro, seja com produtos, serviços, edifícios ou cenários.

Figura 2: O cone das possibilidades (*future thinking*)



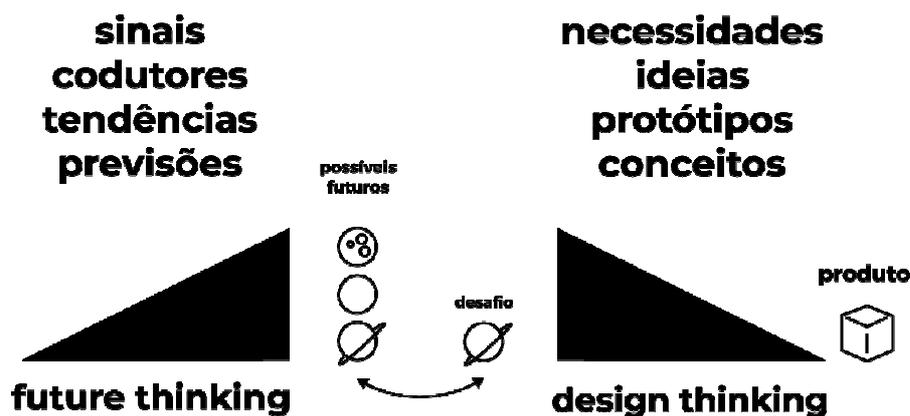
Fonte: Autor (Baseado em *Speculative Everything*)

2. O PROCESSO DE CRIAÇÃO DO DESIGN ESPECULATIVO

O processo de criação do Design especulativo difere do convencional por adicionar o “*future thinking*” ao sistema de “*design thinking*”. O primeiro conceito que deve se entender é que o processo de Design, como citado anteriormente, se embasa na chamada solução de problemas (*Problem Solving*), elaboração de respostas a determinadas perguntas e demandas. Com a adição do *Future Thinking* a essa cadeia, o resultado é algo que Dunne e Raby chamam de *Problem Making*, o que coincide com o que Vassão busca com o seu “projeto de perguntas”.

Em síntese, os pensadores da área elaboram cenários fictícios, baseado nas tendências, previsões e sinais de nossa sociedade atual, para só depois, a partir de um desses cenários, partir para o processo de projeto.

Figura 3: Future Thinking vs Design Thinking



Fonte: Autor (baseado em Speculative Everything)

Um exemplo dessa nova fase é o projeto “*United Micro Kingdoms*”, onde Dunne e Raby especulam como sistemas políticos diferentes poderiam criar diferentes experiências no dia a dia e, conseqüentemente, novos produtos. Os autores usam o clássico gráfico político, dividido em liberdade econômica e liberdade do indivíduo, para criar quatro situações extremas hipotéticas.

O desafio seria projetar um sistema de transporte para cada uma das civilizações utópicas. A primeira, os *digitarians*, viveriam em um sistema totalitário de extrema direita, dependendo da tecnologia digital e mantendo a liberdade da população limitada pela constante fiscalização virtual. Seus governantes seriam algoritmos programados para manter a economia e a ordem. Através dessa narrativa, Dunne e Raby projetaram o *Digicar*, o principal meio de transporte dos *Digitarians*. Sendo elétrico e de direção automática, o veículo seria feito para um mundo privatizado, onde cada rota teria um preço, sendo otimizado por dados coletados pelo sistema dos próprios carros.

A segunda narrativa é a dos *Bioliberals*, democratas sociais que perseguem a biotecnologia, e com ela, novos valores. Em um futuro onde as expectativas sobre a biologia sintética foram finalmente alcançadas, a humanidade estabelece uma relação de troca com o meio ambiente. Jardins, cozinhas e fazendas substituem as fábricas e escritórios, e cada pessoa produz energia e suplementos de acordo com a sua necessidade. O *Biocar* seria uma estrutura orgânica viva, combinada de digestores

ARQUITETURA E CIDADE: PRIVILÉGIOS, CONFLITOS E POSSIBILIDADES

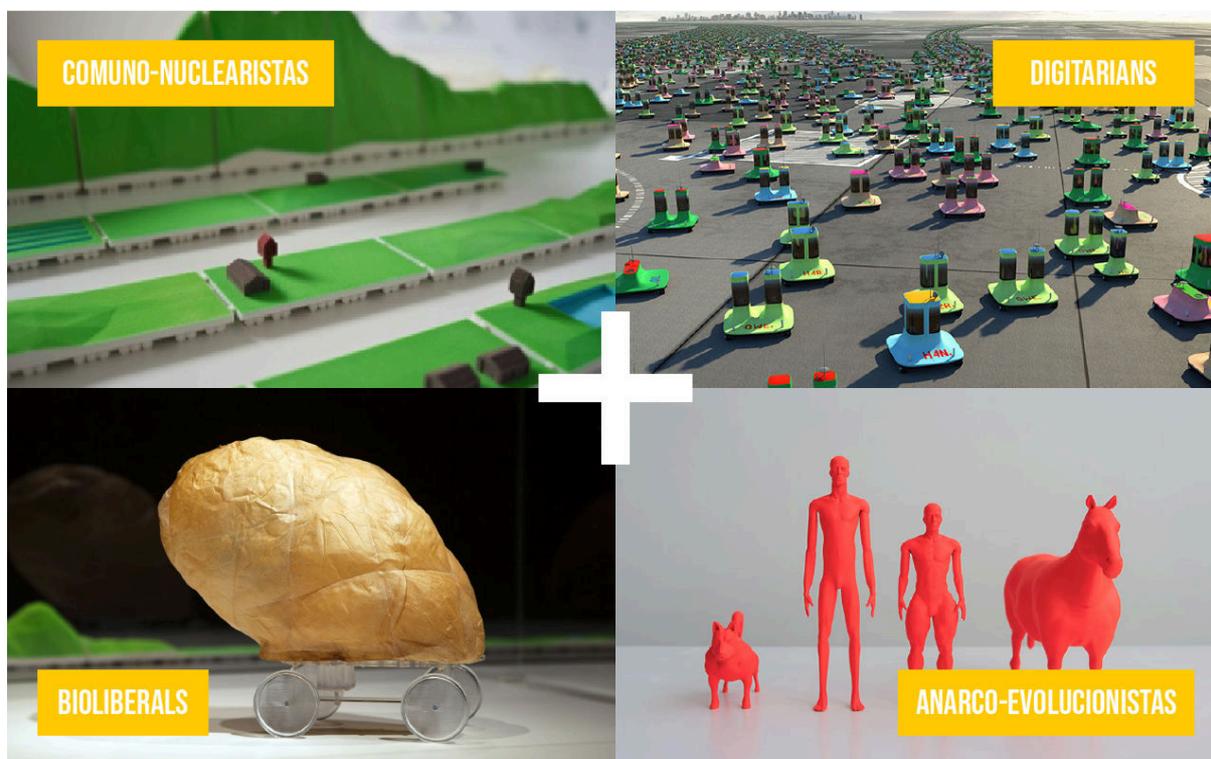
Curitiba, de 22 a 25 de outubro de 2019



anaeróbicos, que produziram gases e células de combustível, utilizando tais gases para gerar energia das tecnologias, focando em usar a ciência para maximizar as habilidades humanas. O governo é extremamente liberal e os cidadãos podem fazer basicamente o que quiserem, desde que isso não prejudique outra pessoa. Sendo o oposto dos *Digitarians*, os humanos são o centro de seu mundo, vivendo em clãs que evoluem em volta de um determinado meio de transporte, este sendo baseado nos próprios humanos (ciclismo), no vento (balões) e em animais aperfeiçoados geneticamente.

Por fim, vem a história da sociedade *Comuno-nuclearista*, onde o estado fornece tudo. A disciplina é extrema, e a principal fonte de energia é nuclear. Com políticas de controle populacional, vivem em paisagens nômades de três quilômetros de extensão, movidas a energia nuclear, que se assemelham a um trem. Cada “vagão-paisagem” teria dimensões de quarenta metros de comprimento por vinte metros de largura. Os habitantes vivem no interior das montanhas, onde são encontrados laboratórios, fábricas, academias, cozinhas, clubes noturnos, e tudo mais necessário para o seu bem-estar. O trem se compara a um cruzeiro, viajando pelas paisagens mais bucólicas e distantes do mundo, levando a comunidade para o isolamento que ela tanto busca.

Figura 4: *United Micro Kingdoms*



Fonte: Autor (baseado em *Speculative Everything*)

ARQUITETURA E CIDADE: PRIVILÉGIOS, CONFLITOS E POSSIBILIDADES

Curitiba, de 22 a 25 de outubro de 2019



A ideia de “proposta” é o coração desse tipo de design: propor, sugerir e oferecer algo. É nisso que o design é bom. [...] É aqui que acreditamos que o design especulativo pode florescer, provocando um prazer complicado, enriquecendo nossas vidas mentais, e abrindo nossas mentes de maneira que complementem outras mídias e assuntos. É sobre significado e cultura, sobre adicionar ao que a vida poderia ser, desafiar o que ela é, e trazer alternativas sem as amarras que a realidade tem sobre o nosso “sonhar”. Por fim, isso é um catalizador para sonhar o social. (DUNNE, Anthony. RABY, Fiona. *Speculative Everything: Design, fiction and social dreaming*. 2013.)

Pode se dizer que essa faceta do design surgiria ainda antes do modernismo, com o visionário arquiteto neoclássico francês Étienne-Louis Boullée (1728-1799), e continuado em pleno modernismo, com Buckminster Fuller, que com seu “design antecipador”, tentava prever futuros problemas da humanidade e desenvolver soluções tecnológicas para estes, que nada difere do conceito de Design Especulativo cunhado por Dunne e Raby.

Entretanto, a corrente ganharia força nos anos 60, com grupos vanguardistas como o *Archigram*, *Superstudio*, *Archizoom*, e mais tarde, na década de 70, com *AntFarm*, que trouxeram ao mundo o chamado design radical, retomando o futurismo do começo do século, evocando o construtivismo e Bauhaus, fazendo especulações imaginativas, sociais e políticas.

Nos anos 80, com o avanço de uma nova era comercial e o surgimento dos “arquitetos estrela” (*starchitects*), esse lado crítico do Design foi se perdendo, até que, chegando na contemporaneidade, se tornou praticamente desconhecido, confinado ao subsolo da produção.



3. EXPERIMENTO

3.1 Divulgação e inscrições

Como experimentação prática, no intuito de testar e divulgar o Design Especulativo, foi proposto um workshop de uma tarde. A divulgação foi realizada através das redes sociais e de cartazes.

O experimento contou com quinze participantes, tendo como público estudantes do curso de Arquitetura e Urbanismo e Artes Visuais.

3.2 Workshop

Como experimentação prática foi proposto um workshop, com objetivo de experimentar e divulgar o método do design especulativo. A ação foi dividida em três momentos, testando as duas fases do Design Especulativo, o *Future Thinking* e o *Design Thinking*.

A primeira fase consistiu na exposição do conteúdo da pesquisa e de referências de outros experimentos (*United Microkingdoms* e *The Why Factory*.)

Figura 5: Divulgação do experimento.



Fonte: Autor

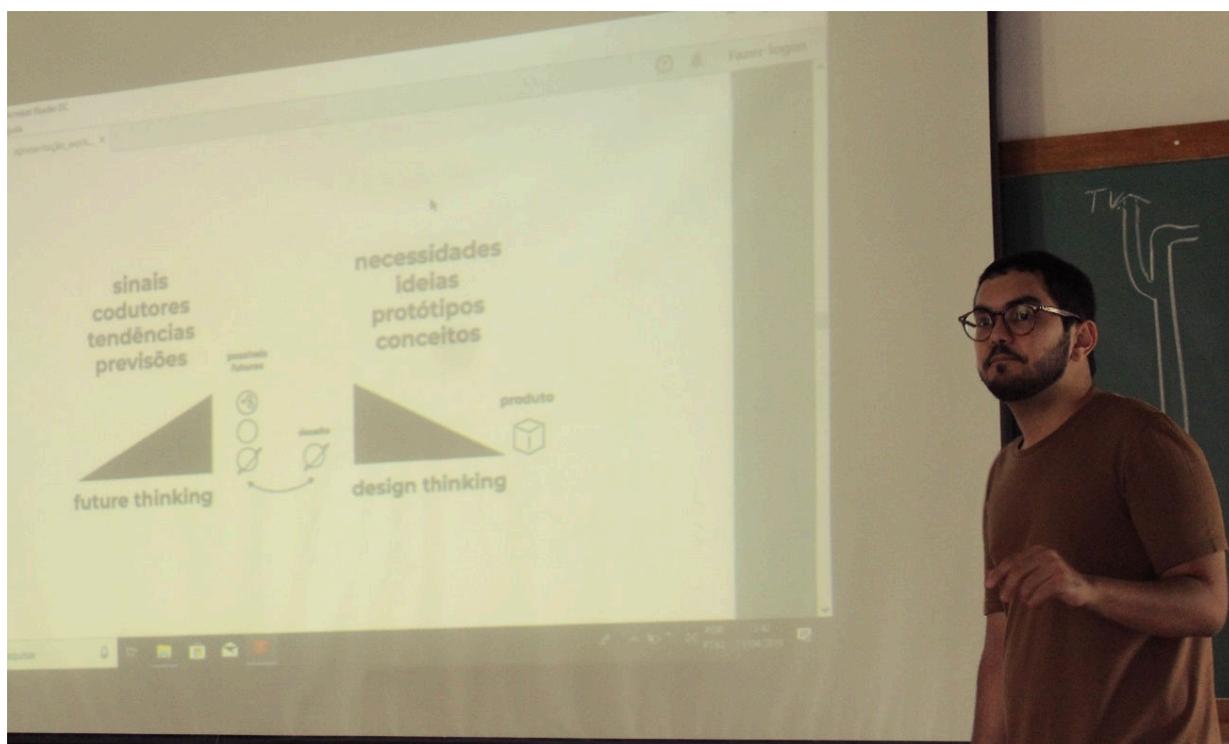
ARQUITETURA E CIDADE: PRIVILÉGIOS, CONFLITOS E POSSIBILIDADES

Curitiba, de 22 a 25 de outubro de 2019



Após a breve apresentação informativa aos participantes sobre a pesquisa e o design especulativo, onde os autores Dunne e Raby, Vassão e Feyerabend, assim como os grupos do Design Radical dos anos 70, foram devidamente ressaltados, formaram-se três grupos de cinco integrantes cada. A escolha dos temas que norteariam a discussão e o projeto de cada grupo foi realizada através de sorteio. Os temas sorteados foram: Comunicação, Produção de Alimentos e o Futuro da Habitação. O processo e criação foi livre. Nenhum método de projeto ou pesquisa foi imposto.

Figura 6: A apresentação.



Fonte: Fotografia de Camila Chaves editada pelo autor

O primeiro grupo abordado teve como tema norteador a Comunicação. O grupo concebeu sua realidade seguindo fielmente o método de Dunne e Raby. Analisando os indicadores e tendências atuais, se apoiando em diversos recortes de notícias, algo ausente nos demais grupos, os participantes focaram sua pesquisa na automatização da comunicação, como por exemplo o uso de “bot’s” em aplicativos de mensagens instantânea, relacionamento e redes sociais. Eles também expandiram o tema abordando assuntos sobre inteligência artificial e ciberespaço.

ARQUITETURA E CIDADE: PRIVILÉGIOS, CONFLITOS E POSSIBILIDADES

Curitiba, de 22 a 25 de outubro de 2019



O grupo catalogou uma série de notícias, no qual mostravam como os humanos já são enganados e confundidos pela inteligência artificial no mundo virtual atual. Assim, tomaram isso como elemento norteador de sua especulação.

Em seguida, os participantes identificaram uma nova tipologia “arquitetônica”, derivada das inovações na comunicação e armazenamento de dados, o *Data Center*. Um *Data Center* é um ambiente projetado para abrigar servidores e outros componentes como sistemas de armazenamento de dados (*storages*) e ativos de rede (*switches*, roteadores).

Partindo dessa situação, o grupo elaborou uma realidade distópica onde, com o avanço da inteligência artificial a um ponto da criação de uma consciência que manipule os seres humanos a seu favor, a cidade seria um grande armazém de dados. A moradia aconteceria em volta desses grandes polos *Data Center*. A cidade, como armazém de dados, seria o resultado da derrota dos humanos em uma nova luta de classes, agora entre a inteligência artificial e os indivíduos, que se tornariam submissos e controlados por estes novos “seres”.

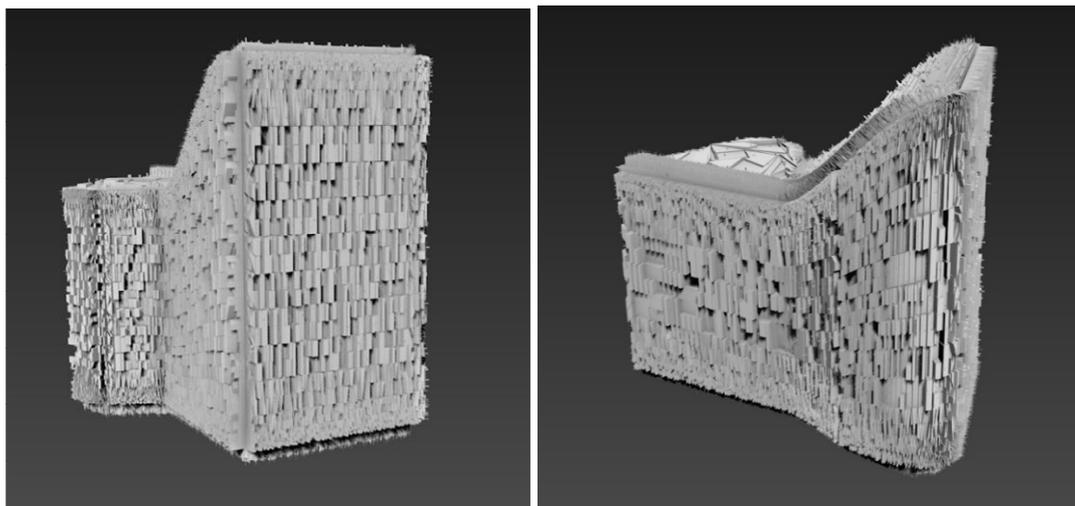
Figura 7: Participantes em ação



Fonte: Fotografia de Camila Chaves editada pelo autor

Esse grupo foi o último a começar seu processo de espacialização, entretanto, a carga teórica em seu projeto foi muito rica. Para projetar seu hiper *Data Center*, os participantes fizeram *brainstorming* a partir de croquis, e logo partiram para o uso da modelagem digital como ferramenta de projeto.

Figura 8: O Datacenter



Fonte: Autores

O segundo grupo na ordem de apresentação foi o do projeto nomeado “Zaratan”. Diferentemente do grupo anterior, este projeto tomou um sentido muito mais utópico do que distópico. Tendo como tema principal a produção de comida.

O *Future Thinking* nesse grupo, de certa forma, foi ignorado, ao menos em seu aspecto de pesquisa e discussão. Os participantes tomaram uma abordagem muito mais fictícia e fantasiosa, que também é bem-vinda; mas que, ao mesmo tempo, foge da faceta crítica e especuladora da tipologia de design, que é o centro dessa pesquisa.

Pensando num futuro onde a produção de comida fora transferida para os mares, onde gigantescas estações flutuantes de produção agrícola vagariam, variando sua rota pelo clima necessário à produção, o grupo deu grande enfoque ao espaço. A especulação foi rápida, poucos *insights* foram analisados (atual produção de alimentos e possíveis caminhos a serem tomados).

Figura 9: Participantes em ação



Fonte: Fotografia de Camila Chaves editada pelo autor

As estações não teriam presença humana, afim maximizar o desempenho. Toda a manutenção e colheita seriam feitas por robôs.

Apesar de não apresentar uma carga teórica tão rica como o grupo anterior, o “Zaratan” discute vários temas, tais como, a desterritorialização da produção e o nomadismo.

O grupo também propôs que o motor que move a estação tivesse forma de uma tartaruga gigante, lembrando diversas figuras mitológicas onde o mundo era carregado por um ser gigantesco, daí o nome “Zaratan”, figura mitológica que carrega uma ilha em suas costas, sendo uma espécie de ilha viva.

Figura 10: Participantes em ação



Fonte: Fotografia de Camila Chaves editada pelo autor

Em termos de metodologia, o grupo utilizou desenhos a mão livre, como a prototipagem, desenvolvendo um pequeno modelo da estação, e os produtos finais do grupo, foram um painel explicativo e o protótipo.

Por fim, o terceiro grupo, com tema moradia, optou por um cenário distópico. Eles especularam um cenário pós-epidemia, onde grande parte da humanidade se perdeu, a superfície terrestre se tornou contaminada e, conseqüentemente, inabitável. Assim, os seres humanos foram forçados a buscar abrigo subterrâneo.

O grupo cumpriu o *Future Thinking*, em partes. Seguindo o exemplo do “Zaratan”, esta equipe também não observou previsões ou expectativas atuais, elaborando sua narrativa de maneira desligada à realidade.

Na narrativa dos participantes, a razão para a epidemia, que matou grande parte da humanidade, seria a atualização do sistema operacional de smartphones, ideia que foi pouco desenvolvida e embasada.

ARQUITETURA E CIDADE: PRIVILÉGIOS, CONFLITOS E POSSIBILIDADES

Curitiba, de 22 a 25 de outubro de 2019



Apesar da gênese da ideia ter sido pouco especulada, a relação dos humanos com essa nova realidade foi ricamente desenvolvida.

Os poucos humanos que restaram se reorganizaram em sociedade nas profundezas da terra. Dividindo o subterrâneo em andares, o mundo seria uma espécie de grande casa coletiva. A única unidade “privada” seria “a cápsula”, uma estrutura feita para abrigar o repouso de um indivíduo. Cada cidadão do subterrâneo teria direito a sua cápsula, que seria plugada a um sistema de elevadores que deixaria a cápsula do indivíduo em um andar diferente a cada dia. Em cada andar os humanos realizam tarefas diferentes, assim, a cápsula também funcionaria como uma espécie reguladora do rodizio de trabalho. No fim do ciclo, a cápsula subiria à superfície para coletar energia solar, através de células fotovoltaicas existentes em seu revestimento.

Figura 11: Apresentação dos resultados.



Fonte: Fotografia de Camila Chaves editada pelo autor

Como método de representação, o grupo utilizou tanto desenhos a mão livre como colagens, ilustrando sua realidade. Para desenvolver o projeto da cápsula, os participantes desenvolveram um modelo físico ilustrativo.

De modo geral, o resultado do experimento foi muito satisfatório. Sendo o principal objetivo dessa pesquisa, estudar, testar e divulgar o método do Design Especulativo. O experimento prático foi uma conclusão acertada para a mesma.

Apesar dos grupos do “Zaratan” e da Cápsula terem fugido, em alguns pontos, ao processo do *Future Thinking*, sua dinâmica de grupo funcionou muito bem, com uma intenção de projeto bem direcionada; diferentemente do grupo *Data Center*, que apesar de ao final apresentar o resultado mais denso e consistente, com a proposta do livro *Speculative Everything*, desenvolveu um processo conturbado, deixando alguns de seus membros de lado, na discussão.

4. CONCLUSÕES

No fim, se o método elaborado por Dunne e Raby foi seguido estritamente ou não, é de pouca importância. Incríveis discussões foram levantadas sobre realidades possíveis, prováveis, desejáveis ou indesejáveis.

Figura 12: Apresentação dos resultados.



Fonte: Fotografia de Camila Chaves editada pelo autor

Figura 13: Os participantes.



Fonte: Autor

Uma vez feito os relatos do experimento, passemos à fase de análises e comparações entre a teoria e a experimentação, retomando os pensamentos de Paul Feyerabend, em *Contra o Método*, sobre a construção do conhecimento em si.

“Ora, ao considerar qualquer interação de tradições, podemos formular dois tipos de questão, que chamarei, respectivamente, de *questões do observador* e *questões do participante*.” (FEYERABEND, Paul. *Contra o método*)

Para Feyerabend, na interação entre métodos, tradições e crenças, existem dois agentes, o observador e o participante. Aquele que propõe, e aquele que concorda ou discorda.

ARQUITETURA E CIDADE: PRIVILÉGIOS, CONFLITOS E POSSIBILIDADES

Curitiba, de 22 a 25 de outubro de 2019



“As questões do observador dizem respeito aos detalhes de uma interação. Desejam dar uma explicação histórica da interação e, talvez, formular leis, ou maneiras práticas de proceder, que se apliquem a todas as interações. A tríade de Hegel – afirmação, negação, síntese [...] é uma regra desse tipo.” (FEYERABEND, Paul. Contra o método)

O Filósofo nomeia de “questões do observador” tudo aquilo analisa uma interação. No caso do experimento, e dessa pesquisa, o observador, o pesquisador, analisa a metodologia de projeto do design especulativo e os impactos desta, assim como, as suas diferenças em relação ao método tradicional de projeto. Esta pesquisa, no fim, é uma comparação entre dois métodos, um esquecido nos anos 70, sendo revivido nos anos 90, mas sem a força de sua época dourada, e o outro, o método tradicional positivista, que impera desde o nascimento do modernismo.

“As questões dos participantes lidam com a atitude que se supõe que os membros de uma prática ou uma tradição tomem com relação à (possível) intrusão de outra. O observador pergunta: o que acontece e o que vai acontecer? [...] O que devo fazer? Apoiar a interação? Opor-me a ela? Ou devo simplesmente não pensar mais nisso?” (FEYERABEND, Paul. Contra o método)

No experimento, os participantes são contagiados pelo pesquisador, no caso pela explanação teórica, pela proposta do exercício e pela participação no mesmo. Esse envolvimento levará o participante a uma reação, apoiar a interação, opor-se ou ignorá-la. Sendo estas as “questões do participante.”

Durante o experimento prático, o processo do Design Especulativo recebeu o apoio de seus participantes que, de forma muito natural e lúdica, entenderam a sua dinâmica e diferenças do projeto tradicional. Isso reforça o ponto do Design Radical ter sido abandonado em prol do comercial e técnico, a partir de imposições. Se algo é varrido das escolas e universidades, logo, facilmente será esquecido. Nas aulas de história da Arquitetura e Urbanismo, grupos já citados como *Archigram* e *Superstudio*, e arquitetos teóricos como *Yona Friedman* e *Cedric Price*, são lembrados rapidamente. O estudo aprofundado fica para *Vitruvius*, *Le Corbusier* e *Mies, Niemeyer* e *Lucio Costa*.

A vontade está dentro de cada estudante. Prova disso foi a mobilização para este experimento, que mesmo tendo um tema misterioso e desconhecido, e um palestrante que faz parte da graduação, obteve um grande interesse, pensando na escala do bloco de Arquitetura e Urbanismo da UFMS, por onde este foi divulgado.



PROJETAR
GRUPO DE PESQUISA EM
PROJETO DE ARQUITETURA
E PERCEPÇÃO DO
AMBIENTE



ARQUITETURA E CIDADE: PRIVILÉGIOS, CONFLITOS E POSSIBILIDADES

Curitiba, de 22 a 25 de outubro de 2019



Existe um campo de atuação enorme para o design. Ele envolve reconhecer a Complexidade e a Alteridade do processo de projeto. A Cultura de Projeto é uma área autônoma de conhecimento e produção. (VASSÃO, Caio Adorno. Metadesign: ferramentas, estratégias e ética para a complexidade.)

Voltando a Vassão, o que falta ao ensino de projeto é o entendimento de si mesmo como um campo do saber autônomo, diferente da ciência. Enquanto arquitetos se encararem como solucionadores de problemas, nossa produção continuará sendo levada para longe da sociedade. A profissão que já ocupou tanto destaque no cenário nacional, hoje é reclusa a atender uma elite vazia, que se baseia em ideais falidos. Os arquitetos hoje, não são observadores, são participantes, participantes que não opinam, que quando confrontados a uma observação ou interação, seguindo o processo das “questões do participante” de Feyerabend (O que devo fazer? Apoiar a interação? Opor-me a ela? Ou devo simplesmente não pensar mais nisso?”), escolhem ignorar ou pensar sobre o assunto. Os arquitetos, sem a especulação, o Metadesign e o Design Radical, sejam chamados de Especulativo ou Interrogativo, são meros agentes do *status quo*.

Não existem regras no Design Radical, e é isso que faz o tão importante na história da Arte e Arquitetura. Uma pausa no dia a dia de projetos de residências, torres, bibliotecas e escolas, presos pelas regras de nossa época, cultura e sistema econômico, para entender o projeto como algo muito maior que mera produção ou construção.

Se existe alguma amarra da realidade, esta é a da discussão.

De certa forma, a missão do Design Crítico, em realizar projetos que não se encaixam em nossa realidade, é a de gerar uma discussão sobre o que essa poderia ser, ou o que ela pode se tornar.



PROJETAR
GRUPO DE PESQUISA EM
PROJETO DE ARQUITETURA
E PERCEPÇÃO DO
AMBIENTE



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE



ARQUITETURA E URBANISMO - UFPR



PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM
PLANEJAMENTO URBANO



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ



UNIVERSIDADE
POSITIVO

ARQUITETURA E CIDADE: PRIVILÉGIOS, CONFLITOS E POSSIBILIDADES

Curitiba, de 22 a 25 de outubro de 2019



REFERÊNCIAS

DUNNE, Anthony; RABY, Fiona. Speculative Everything: Design, fiction, and social dreaming. 2013.

FEYERABEND, Paul K. (1975) Contra o Método. Editora Unesp, 2011, 2 ed.

FRAMPTON, Kenneth. (1997) História Crítica da Arquitetura Moderna. Martins Fontes - Selo Martins; Edição: 1ª 2015

KAMIMURA, Rodrigo. Tecnologia, emancipação e consumo na arquitetura dos anos sessenta: Constant, Archigram, Archizoom e Superstudio. Rodrigo Kamimura; orientador Luiz Antonio Recaman. São Carlos, 2010.

IERSEL, Michiel Van. Failed Architecture. Disponível em <www.failedarchitecture.com/author/michiel-van-iersel/> Acesso em 11 de Abril de 2017.

SARDENBERG, Victor. The city as a Mess. Victor Sardenberg; orientador Peter Trummer. Städelschule Architecture Class, 2016

VASSÃO, Caio Adorno. Metadesign: ferramentas, estratégias e ética para a complexidade. São Paulo: Blucher, 2010.

