

Design com mais-que-humanos: especulações participativas sobre uma prática do design menos antropocêntrica

Design with more-than-humans: participatory speculations about a less anthropocentric design practice

LOPES, Ana Clara; Estudante de graduação; UFPE

anaclara.lopes@ufpe.br

IBARRA, Maria Cristina; Professora Doutora; UFPE

cristina.ibarra@ufpe.br

O presente artigo apresenta o percurso e resultado de uma pesquisa de iniciação científica realizada durante o período de setembro de 2020 a agosto de 2021. O projeto resultou na idealização e realização de uma oficina de caráter participativo-especulativo. De maneira geral, a proposta se baseia em investigar formas de estimular novos caminhos não antropocêntricos dentro dos ambientes de criação, ideação e produção do design, bem como repensar a relação humanos e mais-que-humanos utilizando a fabulação especulativa como gatilho. Dessarte, a oficina *Desconstruindo imaginários antropocêntricos* propõe criar um espaço de discussão sobre a relação entre humanos e mais-que-humanos através da criação e compartilhamento de histórias. Ao incluir-se elementos especulativos num processo participativo que configura a oficina, foi possível abrir espaços para imaginar cenários para além da realidade inserida e abrir possibilidades alternativas de imaginar e fazer design.

Palavras-chave: design, mais-que-humanos, especulação.

This paper describes the course and results of a scientific initiation project entitled "Design with more-than-humans: participatory speculations about a less anthropocentric design practice", carried out during the period from September 2020 to August 2021. The project resulted in the conception and execution of a speculative design workshop. In summary, the proposal is based on investigating ways to stimulate new non-anthropocentric paths within the environments of design creation, ideation and production, as well as rethinking the relationship between humans and more-than-humans using speculative fabulation as a trigger. Thus, the workshop "Deconstructing anthropocentric imaginaries" intends to create a space for discussion about the relationship between humans and more-than-humans through the creation and exchange of stories. By including speculative elements in a participatory process that configures the workshop, it was possible to open spaces to imagine scenarios beyond the inserted reality and open possibilities for alternative ways of imagining and making design.

Keywords: design, more-than-humans, speculation.

1. Introdução

Contrariando o legado de uma tradição racionalista cujas posturas de pensamento humanista atribuem grande importância à racionalidade, alguns autores contemporâneos da antropologia, da filosofia, da biologia e do design propõem uma relação mais heterárquica, de não dominação, com os chamados mais-que-humanos (plantas, animais, rochas, rios, entre outros).

A terminologia mais que humanos resulta da obra do ecologista e filósofo estadunidense David Abram que, em 1996, no seu livro "A magia do sensível: percepção e linguagem num mundo mais do que humano" cunhou a frase "o mundo mais que humano" como uma forma de se referir à natureza terrena. O termo e suas variações¹ foram gradualmente adotados por outros estudiosos tornando-se vocabulário na linguagem do amplo movimento ecológico que se espalhou para diversas áreas, atingindo inclusive o Design.

O presente artigo faz parte do desenvolvimento do projeto de iniciação científica "Design com mais-que-humanos: especulações participativas sobre uma prática do design menos antropocêntrica", realizado no departamento de design da Universidade Federal de Pernambuco durante o período de setembro de 2020 a agosto de 2021. O projeto apresentado neste artigo se baseia em alguns conceitos de autores contemporâneos vistos como fundamentais para tratar sobre diferentes formas de repensar a relação entre humanos e não-humanos. São eles: simetria dicotômica, de Boaventura de Sousa Santos, inter-existência de Arturo Escobar e Chthuluceno, de Donna Haraway.

No artigo "Para uma sociologia das ausências e uma sociologia das emergências", o sociólogo português, Boaventura de Sousa Santos (2002) faz uma crítica ao modelo de racionalidade ocidental presente na sociedade moderna. Ele afirma que tal racionalidade é reducionista, preguiçosa, não corresponde à riqueza inesgotável presente no mundo e se baseia em ideias como a simetria dicotômica. De acordo com o autor, essas dicotomias são vistas como totalidades e não como partes de uma realidade bem mais ampla que corresponde ao mundo real onde vivemos, atuando como uma forma de exclusão das diversas realidades existentes no mundo. Semelhantes visões totalitárias causam uma simplificação do mundo diversificado e complexo que existe, além de contribuir com um sistema hierárquico onde existências são colocadas em estado de oposição de outras. Assim, perdem validade e deixam de agir num mundo fora do esquema pré-estabelecido pela parte dominante.

Tal crítica à visão dicotômica também pode ser observada nos pensamentos do antropólogo colombiano Arturo Escobar (2018). Escobar percebe um mundo construído em termos de premissas que o separa em binários: natureza/cultura, humano/não-humano, razão/emoção. Para ele, em todas as partes onde olhemos, há um dualismo, fazendo com que o mundo se torne um objeto de estudo ordenável e manipulável. Se referindo à dicotomia razão/emoção, o autor afirma: "Todos os modos de conhecimento baseados na razão só alcançam uma parte da experiência humana: a parte reflexiva, esquecendo seus aspectos imediatos e vividos, ou nossa historicidade essencial." (ESCOBAR, 2016, p. 100)

Uma ontologia relacional, diferente da dualista, pode ser expressa, segundo este autor, com o princípio de que as coisas não apenas existem, mas inter-existent. Com isto em mente, nos apresenta ao conceito da interexistência. Escobar (2016), sugere então que reconheçamos o mundo não como um objeto a ser explorado, mas sim como um lugar onde vivemos e convivemos com uma variedade incontável de seres, realidades e histórias.

Somado às ideias de Escobar e Boaventura, um conceito considerado fundamental para o desenvolvimento do projeto apresentado neste artigo é o de Chthuluceno de Donna Haraway. A autora do livro *Staying with the trouble* nos convida a pensar em dinâmicas do que ela chama de Chthuluceno – junção do Latim tentaculum, que significa tentar e sentir e Cthulhu,

¹ More-than-human; other than humans; beyond humans; not-humans; not-only-humans

proveniente da aranha Pimoa Ctchulhu. Este espaço-tempo surge como maneira de superar o antropoceno, o capitócenio e os efeitos devastadores do ser humano no planeta e no qual a regeneração e a cura parcial podem ser tentacularmente possíveis.

Tomando o Antropoceno como história, que tem o Homem -antropo- como protagonista, o Chthuluceno sugere que sejam formados parentescos interespécies para desenvolver o que Haraway chama de responsa-habilidade, uma habilidade de responder aos momentos de crises ambientais e sociais. A criação de parentesco, para Haraway (2016), significa algo diferente do seu significado habitual. Mais do que entidades ligadas por ancestralidade ou genealogia, os parentes são os outros a quem tratamos como parte de nós. Aqui, entende-se criar parentesco como o entrelaçamento entre as diversas formas de vida, independente de espécie. Nestes tempos turvos, a tarefa humana deve ser de desenvolver a capacidade de responder uns com os outros. Esta atitude, de ficar com o problema, propõe que aprendamos a estar realmente presentes, como criaturas entrelaçadas em configurações inacabadas de espaço, tempo, matéria e significado. A proposta de experimentar alternativas relacionais que envolvam também outras espécies é diretamente conectada com sua crença de que a recuperação do planeta é possível.

A filósofa belga Vinciane Despret declara que a vida sob todas as suas formas, inclusive a vida em período de morte e de luto ou, como diz Haraway, em período de graves perigos e de extinções maciças, leva os seres a criarem laços. Pode-se ainda imaginar que esses laços também nos fazem fabricar histórias. São laços que carregam histórias, no duplo sentido do termo: o de história e o das histórias, que são laços que tecemos entre os acontecimentos que lhes dão um sentido, dentre as quais algumas encantam o mundo, precisamos dessas histórias (DESPRET,2016). A antropóloga Deborah Rose (2011), também citada por Despret, acrescenta que o amor em tempos de extinção acaba por obrigar os seres humanos a colocar outras questões em destaque, a encontrar outras histórias e a criar outros laços.

Novas visões de mundo, como as supracitadas, procuram interligar seres humanos e não-humanos, bem como a multiplicidade de mundos que nos levam a reconhecer a existência de pluriversos, um mundo no qual caibam muitos mundos (ESCOBAR, 2015). Em um Pluriverso, contar histórias sem se deparar com seus habitantes mais numerosos é impossível. O estudo chamado A distribuição da biomassa na Terra² diz que os 7,6 bilhões de seres humanos somam 0.01% de todas as espécies vivas (MILLO, 2018). Sendo assim, pode-se acordar que qualquer história em nosso planeta tem, em alguma perspectiva, não-humanos como protagonistas. Deste modo, o fato de tais estarem invisíveis em nossas histórias ou de aparecerem apenas com papel de figurantes, é um resultado de um descaso total da nossa percepção desses seres.

Todo ser tem histórias. Histórias que não param de tecer e criar laços. Para escrever sobre elas basta ouvi-las. Segundo Haraway (2016), para contar outras histórias, precisamos nos responsabilizar de uma forma diferente com as palavras e seres com quem nos relacionamos para tecermos juntos essas narrativas. Ressalta a importância das histórias que contamos para contar outras histórias; importa quais nós fazem o nó, que pensamentos pensam pensamentos, que descrições descrevem descrições, que laços amarra laços. Importa que histórias fazem mundos e que mundos fazem histórias." (HARAWAY, 2016, p. 35, tradução livre).

Tomando inspiração nas ideias de tais autores, o projeto apresentado neste artigo buscou provocar reflexões, através do design, sobre a ideia de dominação homem/natureza, que rege a sociedade moderna. Também, especular sobre diferentes maneiras de criar relações interespécies e indagar maneiras de reconhecer a interexistência através da contação de histórias. Assim, a esses conceitos se juntam: o Design Participativo e o Design Especulativo.

² Estudo conduzido pelo Instituto Weizmann de Ciência em Israel, publicado em 2018.

O Design Participativo (DP) é uma prática do design cujo objetivo central tem sido incluir os futuros usuários como parte ativa do processo de tomada de decisões. O Design Especulativo (DE) por sua vez é uma abordagem que produz objetos conceituais baseados em cenários de um futuro próximo com a intenção de provocar o debate sobre essas situações no presente. Em outras palavras, o DP, geralmente se situa em experiências vividas enquanto o DE frequentemente evoca contextos não reais para refletir sobre o tempo presente. Propostas de design crítico e especulativo geralmente promovem cenários de projeção de um futuro não tão distante a ponto de gerar um futuro totalmente não-ancorado no presente. Direciona-se ao futuro para promover reflexões de questões presentes. Portanto, incluir elementos especulativos no design participativo abre espaço para imaginar possibilidades para além da realidade inserida e criar oportunidades para maneiras alternativas de imaginar e fazer (ou desfazer) o Design. O campo da criação carrega o desafio de ensaiar reflexões que rompam com a lógica moderna. Para isso, o caminho da especulação pode ser bem promissor, ainda mais se considerado uma interseção com o DP.

O design especulativo, termo criado por Anthony Dunne e Fiona Raby, surge por volta dos anos 90, sendo inicialmente denominado de design crítico. Definir design crítico e especulativo se mostra uma tarefa complexa pois é posicionamento ainda afetado pela arte e que recebe muitos sinônimos, sendo chamado de também critical design, design futures, design fiction, entre outros. A motivação por um posicionamento projetual especulativo surge a partir do cotidiano e visa uma própria extração criativa ao imaginar realidades alternativas. Ao especular sobre a nossa realidade, passamos a compreendê-la melhor, tornando-a maleável e passível de análise e experimentação em nosso próprio cotidiano (DUNNE e RABY, 2013).

Recentemente, pesquisas na área do DP, para além da participação humana, tendem a buscar estender e complementar a preocupação pelo *outro* repensando também relações com mais-que-humanos, considerando-os também como co-participantes do processo. Em relação ao DE, o projeto apresentado neste artigo busca incitar especulações. Porém, em vez de situar estas criações em museus, como é feito tradicionalmente com o DE, os participantes foram convidados a trazer estas práticas especulativas à sua própria cotidianidade. Para Dunne e Raby (2013), o Design Especulativo tem potencial para redefinir nossa relação individual e coletiva com a realidade, e não está interessado em propor soluções ou predizer o futuro de forma objetiva, pelo contrário: seu propósito é imaginar possibilidades e usá-las como ferramentas para compreender melhor o agora e discutir sobre futuros possíveis. No limiar entre o possível e o imaginado, o Design Especulativo abre espaço para o questionamento de normas sociais, tabus e hábitos cotidianos.

Com frequência, projetos concebidos especulativamente incluem a prototipação de produtos e serviços, os quais, por sua vez, também têm que obedecer a uma estrutura congruente, no limite entre o possível e o impossível. A abordagem projetual deste projeto tem linhas com a fabulação, visto que incita a contação e criação de histórias como meio especulativo. O objetivo deste artigo é registrar e analisar os resultados e desdobramentos da pesquisa realizada no programa de iniciação científica no período de setembro de 2020 a agosto de 2021 que, por sua vez, propôs em investigar e analisar o que chamamos de design com mais-que-humanos, através de referências do campo do design, da antropologia e da biologia e por meio de um experimento especulativo/participativo que buscasse estimular imaginários menos antropocêntricos entre alunos de design. Igualmente, o projeto buscava indagar sobre a relação de humanos e mais-que-humanos em espaços urbanos e cotidianos aos participantes e desenvolver uma oficina especulativo/participativo a fim de estimular a desconstrução (un/making) de imaginários antropocêntricos entre os participantes.

2. Desenvolvimento

2.1 Metodologia

Em consonância com o referencial teórico até aqui exposto, a metodologia desenvolvida adotou um caráter especulativo e participativo. Do ponto de vista dos procedimentos científicos, a pesquisa analítica e exploratória se dividiu em etapas: revisão bibliográfica; experimentos; análise dos resultados; produção textual e apresentação. De início, a revisão bibliográfica se deu em dois momentos distintos. O primeiro consistiu em um estudo de referências (artigos, livros e teses) que tratam do estado da arte em relação a pesquisas do que chamamos de design com mais-que-humanos. No segundo momento, a revisão abordou uma literatura secundária que, por sua vez, foi determinada no decorrer da própria pesquisa. Entendeu-se, durante o processo, que algumas questões seriam guias, bem como: Como se constitui a prática do design com mais-que-humanos? Como pode se misturar o design participativo com o especulativo? Como a contação de histórias pode servir de gatilho para reflexão? Como despertar o interesse pela participação não-humana na prática do design?

Uma vez realizada a revisão bibliográfica, as teorias identificadas relacionadas com os objetivos da pesquisa foram organizadas por temas. Para encontrar semelhanças entre o que diferentes autores trazem para reflexão optou-se pela ferramenta Card Sorting, que permite criar categorias por meio de palavras chaves e cartões. Para tanto, esta etapa da pesquisa se organizou em: Fichamento de textos; Organização dos trabalhos consultados; e Identificação de relações e padrões.

O embasamento teórico construído na revisão e análise de dados foi fundamental para a experimentação realizada na etapa seguinte, como o desenvolvimento de uma oficina que provoca especulações e reflexões sobre como intensificar relações entre humanos e mais-que-humanos, de maneira que essa interação seja conveniente para ambos. Para tal, se propõe voltar o olhar para encontros diários com mais-que-humanos e que são realizados exercícios de fabulação especulativa³ (HARAWAY, 2012), prática que combina contação de histórias com exercícios de especulação. Buscou-se que estas oficinas estivessem acompanhadas da criação de artefatos que permitissem refletir através da experiência. Distinto dos protótipos tradicionais, estes não tem a intenção de avaliar ou testar as características do objeto, contudo buscam ser gatilhos para a geração de múltiplas especulações e reflexões sobre a temática. Para fins do projeto descrito neste artigo, acredita-se que o pensamento é uma operação cognitiva que acontece na relação corpo/mente/mundo, por isso, trabalhar com produções gráficas como meio de refletir sobre uma questão é a abordagem considerada apropriada para invocar tal discussão.

2.2 Resultados e Discussões

A etapa de ideação da oficina sucedeu de um processo essencialmente individual de aprofundamento bibliográfico. Assim, se estabeleceu um desafio: planejar e desenvolver uma oficina como um convite a um espaço de debate participativo e especulativo, incentivando o diálogo sobre a importância de um olhar atento a formas de vida mais-que-humanas, e que provocasse reflexões sobre como intensificar tais relações no cotidiano. É importante ressaltar que a proposta visou à criação de uma oficina especulativa entendendo ser esta uma ferramenta apropriada para aliviar a dicotomia mente e corpo. Acredita-se que na reflexão

³ Um tipo de “narração” que permite desvendar novos mundos despertando o interesse pela criação de novas possibilidades, através da especulação(o que poderia ou não ter acontecido).

através da experiência, se valorizam não só os resultados, mas também, todo o processo de troca e construção comum de saberes. Workshops participativos/especulativos tem o objetivo de repensar coletivamente sobre um assunto, contudo, não faz parte de um processo de design que busca chegar a um resultado concreto (produto, sistema, serviço, etc), senão como espaço/atividade que estimula reflexões.

Uma vez fechado um roteiro para sua realização, foram marcados alguns encontros para teste da dinâmica idealizada, ao total foram realizados 3 encontros. Com o contexto da pandemia do Novo Coronavírus, as dinâmicas foram pensadas para realização remota, e o contato com os participantes se deu através de aplicativos de videoconferência. O primeiro foi realizado no dia 24 de abril de 2021 e reuniu 6 participantes entre designers e estudantes da área (Figura 1).

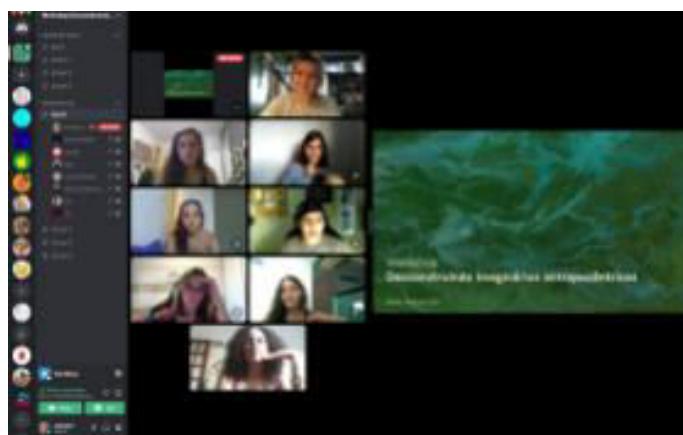


Figura 1 – encontro realizado no dia 24 de Abril

Fonte: as autoras (2021)

Os seguintes foram aplicados no dia 02 de Julho de 2021 com os estudantes da com os estudantes da Apple Developer Academy - UFPE⁴ e cada uma contou com cerca de 20 alunos de diversos cursos da Universidade Federal de Pernambuco (Tabela 1). Os 3 encontros seguiram o mesmo roteiro base idealizado, sofrendo apenas algumas adaptações quanto a plataforma de videoconferência utilizada e quantidade de participantes, já que no primeiro encontro os exercícios em conjunto foram realizados em duplas e nos encontros seguintes em equipes de quatro integrantes.

Tabela 1 - encontros realizados ao longo do desenvolvimento do projeto

	grupo	número de participantes	plataforma	data	duração

⁴ Projeto de capacitação nas áreas de design, computação e inovação criado em parceria entre o Centro de Informática da Universidade Federal de Pernambuco (CIn - UFPE) e a Apple.

encontro #1	designers e estudantes da área	6	Discord	24 de abril de 2021	2h20min
encontro #2	estudantes da Apple Developer Academy - UFPE (turma manhã)	20	Zoom	02 de Julho de 2021	2h
encontro #3	estudantes da Apple Developer Academy - UFPE (turma tarde)	20	Zoom	02 de Julho de 2021	2h

Fonte: as autoras

Os encontros foram mediados por Ana Clara Lopes, aluna autora do projeto. Os procedimentos se repetiram em todas as aplicações. A interação com os participantes iniciou-se uma semana antes da data marcada para nosso encontro. Todos receberam, via mensagem, um convite (figura 2) com uma proposta de exercício a ser realizado previamente: durante a semana, deviam prestar atenção no encontro com os não-humanos em seu cotidiano. Dessarte, a oficina se iniciou com uma atividade de aquecimento sobre as percepções que surgiram. Em salas privadas, histórias e relatos foram compartilhados em duplas, ou equipes, e cada participante pôde narrar suas impressões sobre a semana e como havia acontecido esses encontros. Os participantes foram instruídos a compartilhar a história tal como preferirem, mas encorajados a direcioná-la para a experiência do *outro*, de maneira que respondessem a perguntas como "o que ele fazia?", "como se sentia?", "o que diria se pudesse falar?".

Figura 2 - Convite enviado aos participantes das oficinas.

Fonte: as autoras

A escolha por iniciar o encontro retomando um relato particular livremente e sem muitas explicações prévias aconteceu para introduzir o assunto de uma forma mais pessoal,



funcionando também como um exercício de aquecimento preparando a atenção dos participantes para o momento a ser partilhado. Com tal dinâmica, buscou-se trazer para o cotidiano o tema ao passo que estimulou a interação dos participantes desde o início. Após

esta primeira dinâmica, se fez necessário incluir no processo o contato mais direto com as fundamentações teóricas baseadas na construção da oficina. Deste modo, em um segundo momento previsto, foi apresentada, com auxílio de slides, uma sintetização de alguns temas centrais que seriam abordados nos exercícios como o conceito de pluriverso, o não-humano e uma breve reflexão sobre a importância de vermos histórias sobre outros ângulos sempre pensado para um público que não necessariamente carrega bagagem de conhecimento sobre o tema. Tal dinâmica se deu com o auxílio de recursos visuais e foram escolhidos dois exemplos que ilustram os conceitos citados.

O primeiro foi um trecho do filme documental Professor Polvo (2020) (Figura 3). Este documentário acompanha o ano em que o cineasta Craig Foster passou criando um relacionamento com um ecossistema de uma floresta de algas na África do Sul, e mais especificamente com um polvo-comum⁵ que ali habitava.

Figura 3 - Captura de tela do filme professor polvo



Fonte: Netflix (2020)

A partir de seus mergulhos diários, Craig faz reflexões sob um olhar atento e genuíno no ambiente que ele está e do qual também passa a fazer parte. No trecho extraído, o biólogo diz:

Havia milhares de linhas saindo do polvo para todos os outros animais, presas e predadores, e então uma incrível floresta nutrindo tudo isso. E agora eu sei como o búzio está conectado ao ouriço-do-mar e como o polvo está conectado ao búzio. Enquanto traço todas essas linhas, todas essas histórias estão sendo construídas. Parece a mente da floresta.
(PROFESSOR., 2020, 57 min)

O segundo exemplo foi retirado da Mandala Lunar⁶, um livro-agenda com o propósito de facilitar uma maior conexão de mulheres com seus corpos e também com os ciclos naturais, resgatando e unindo conhecimentos tradicionais e contemporâneos em uma ferramenta para registro de sensações físicas, emocionais e energéticas. O capítulo chamado "Terra, organismo vivo" ilustra como os ecossistemas desenvolvem, em conjunto, um sofisticado sistema que sustenta a vida. (Figura 4).

Figura 4 - Ilustração "terra, organismo vivo"

⁵ Polvo-comum: de nome científico *Octopus vulgaris*, a mais estudada de todas as espécies de polvo.

⁶ A Mandala Lunar é uma co-criação de leve Holthausen e Naíla Andrade



fonte: Mandala lunar, p. 45 (2021)

Utilizando diferentes seres como personagens, mostra que florestas como a Amazônica são capazes de gerar a própria chuva e a quantidade abundante de nuvens formadas nesse processo refletem a luz solar e resfriam a superfície do planeta. Como as cutias são principais dispersoras da castanha-do-pará quando esquecem sementes enterradas de onde brotam árvores que podem viver até 500 anos. E ainda, como frutos esvaziados pelas cutias, ao serem preenchidos com água da chuva criam berçários para pequenos sapos. E, mais uma vez, vemos as linhas que conectam tais seres. Conectando a Cutia a castanha-do-pará, o vento a areia, as cascas dos frutos ao sapos. Esses são apenas exemplos das infinitas linhas que se cruzam e formam o emaranhado em que a vida acontece. Na busca pelo reconhecimento dessas linhas mora o objetivo lúdico da oficina.

Uma vez bem definidos tais conceitos, se iniciou uma etapa de exploração divergente, ou seja, um momento em que os participantes geram ideias individualmente para que, posteriormente, pudessem ser conciliadas em exercício. Todos tiveram alguns minutos para que pudessem pesquisar, recolher ou até mesmo recordar narrativas que demonstram novas conexões entre mais que humanos, assim como nos exemplos. As mesmas foram registradas em um painel coletivo, na plataforma online Miro. A proposta foi bem recebida e todos se mostraram pensativos e curiosos enquanto a realizavam. Ao final, foi compartilhado como havia sido a experiência. Durante a conversa, algumas questões surgiram: como exemplo, foi comentada a dificuldade de se ver fora da relação entre dois ou mais outros seres. Nesse caminho, o que todos relataram em comum foi a mudança do olhar principalmente sobre o potencial sapiente dos mais-que-humanos urbanos, neste caso, animais. Chegada a hora do exercício matriz da oficina, o grupo foi novamente dividido em equipes para que cada uma escolhesse a história com a qual mais se conectaram e queriam levar adiante. Baseado na metodologia de Lupton (2017) foi proposta a construção de uma tirinha em 3 partes para registrar as histórias escolhidas. Lupton, no seu livro "Design is storytelling" lista algumas técnicas como forma de construir narrativas eficientes para práticas do Design. Dentre elas, a Regra de Três, onde explica que decompor um processo em três passos básicos informa os usuários de que uma ação é fácil de aprender e rápida de executar, de forma que facilite sua comunicação. Segundo a autora, uma tarefa simples consiste em três etapas e uma história tem três partes básicas:

começo, meio e fim.

A Regra de Três, uma métrica recorrente tanto nas produções gráficas quanto nas construções de narrativas, ajudou na estruturação do exercício e serviu como modelo para confecções gráficas. Como orientação, deveria ser construída em 3 partes, com ao menos 2 personagens e receber um título. Este exercício teve o objetivo de colocar novos atores no centro das histórias contadas. Histórias essas que mesclavam situações vividas e criadas, através da especulação. Como resultado esperava-se a confecção de uma tirinha em 3 partes. Uma tirinha ou tira de quadrinhos se refere a uma apresentação possível de história em quadrinhos, caracterizada por uma série de vinhetas estruturadas em enunciados curtos. Com tal proposta se buscava uma representação gráfica concisa e rápida que ilustrasse as narrativas criadas pelo grupo (Figura 5). Após 20 minutos de produção, as equipes puderam compartilhar suas histórias e questões que surgiram com a sua construção.

Figura 5 - Histórias resultantes das oficinas.



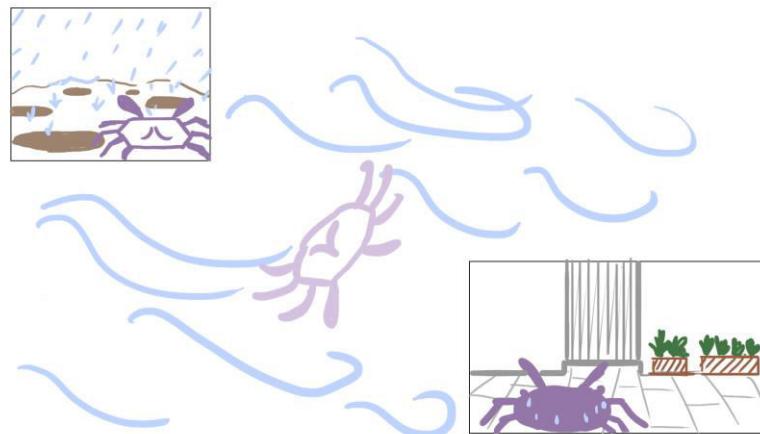
Fonte: Desenhos elaborados pelos participantes das oficinas (2021)

A história O mochileiro (Figura 6) carrega uma interessante relação texto-imagem: o caranguejo apareceu na casa de Vitória, uma das participantes do primeiro encontro, no fim de uma semana de muita chuva. O exercício de especulação dela foi imaginar o caminho percorrido pelo animal até chegar no jardim de sua casa. A presença durou pouco tempo, logo ele foi embora na mesma fugacidade com que chegou. Especialmente nesta história, o título ajudou na construção da narrativa, criando relação com a misteriosa viagem do caranguejo andarilho, como relatou Vitória:

"Foi um mistério, não sei de onde veio e para onde foi. Meu bairro alaga muito fácil. Depois de uma semana de muita chuva, apareceu um caranguejo na minha casa. Isso nunca tinha acontecido. Imaginamos que a chuva tenha alagado a casa dele e o tenha carregado. A chuva de alguma forma trouxe ele, ele ficou meio perdido e parou na minha casa. Como moro perto de uma feira de rua, talvez ele tenha fugido da feira, surfado na rua alagada e aparecido aqui. Do mesmo jeito que ele chegou ele foi embora. Foi divertido"

imaginar essa jornada dele e as aventuras que ele passou. Fizemos uma tirinha sobre isso, ela se chama o mochileiro. Que mostra essa jornada que imaginamos que tenha sido de muita aventura."

Figura 6 - "O mochileiro".



Fonte: desenhos elaborados pelos participantes das oficinas (2021).

E da mesma maneira, a cada narrativa apresentada novas discussões surgiam. A escolha do uso de feições humanas no "Banhозinho de sol" (Figura 7) levantou uma temática relevante acerca da antropomorfização dos animais. Em debate, entendemos isso como uma tentativa de empatizar como esses seres uma vez que este é o nosso referencial de sentimentos.

Figura 7 - "Banhозinho de Sol".



Fonte: desenhos elaborados pelos participantes das oficinas (2021).

A tirinha "Vakaleão color" (Figura 8) se mostrou como exemplo forte de exercício especulativo. A equipe participante do segundo encontro, escolheu ilustrar a partir da relação simbiótica mutualista que existe entre as vacas e as bactérias em seu estômago, o que também influencia no leite que bebemos. No processo de criação da história, perguntaram-se questões como "e se algumas vacas tivessem bactérias coloridas que dessem leite colorido que mudam a cor do cabelo?". O exercício de se fazer perguntas com a expressão "e se", muito comum nas práticas especulativas, se mostrou um caminho inventivo e eficiente para conclusão do exercício ao passo que possibilitou a criação de uma história singular e muito criativa.

Figura 8 - "Vakaleão Color".



Fonte: desenhos elaborados pelos participantes das oficinas (2021).

2.3 Considerações Finais

O projeto apresentado neste artigo nasceu de muitas perguntas: Como se constitui a prática do design com mais-que-humanos? O que significa design especulativo? Que exemplos podemos encontrar nesta área? Como pode se misturar o design participativo com o especulativo? Como a contação de histórias pode servir de gatilho para reflexão? Como trazer os mais que humanos para papel de protagonistas? Como estimular o compartilhamento dessas histórias?

Da mesma maneira, o projeto se fincou em princípios do Design Especulativo como estratégia. Esta forma de design prospera na imaginação e visa abrir novas perspectivas e possibilidades. É um design que age como caminho de discussão e debate sobre formas alternativas de ser, produzir e se relacionar. Ao combinar a criação com o compartilhamento de histórias, os participantes puderam exercitar a imaginação ao criar as narrativas que, por sua vez, demonstravam novos cenários e enredos. O poder de criar histórias, especular diálogos, conflitos e sensações se mostrou ideal para o alcance do resultado esperado. E assim, a oficina se posiciona como espaço evocativo de outras narrativas que abram possibilidades. Compreende-se que, em consonância com as ideias dos autores estudados, a oficina foi capaz de criar laços entre seus participantes e os fizeram despertar um olhar mais atento e justo para com mais-que-humanos urbanos.

Devido a tal caráter especulativo, o processo possibilitou evocação de outras perguntas em relação ao tema, que podem abrir espaço para novos projetos ou experimentações. Tais como: Como poderíamos identificar os sentimentos de plantas? Será que é possível um mundo onde todos os seres se tratem com a devida equidade, enquanto os seres humanos tratarem a si mesmos com desigualdade? Como fazer para conhecer essas histórias sem precisar de estudos técnicos em biologia? Por que esquecemos o mundo ao nosso redor e como ele é um sistema vivo? Por que esquecemos que fazemos parte desse sistema e como nossa relação com o mundo é importante para nos encontrarmos como ser vivo e parte de tudo? Como a gente pode encontrar formas de relacionar ainda mais a ideia de pluriverso no nosso dia-a-dia? Como considerar mais os saberes e as vivências dos mais-que-humanos nas coisas que criamos como

designers? Como me relacionar e interpretar o mundo mais-que-humanos? Por que nossa produção de cultura vem sendo tão repetitiva e por que reinventamos sempre os mesmos hábitos se vivemos num mundo tão plural?

Tais questionamentos foram compartilhados pelos próprios participantes da oficina e ilustram como o encontro se torna valioso ao priorizar as trocas e diálogos em detrimento de produtos concretos ou respostas definitivas. Sendo assim, o projeto contribui com a apresentação de uma ferramenta que auxilia a compreensão do papel dos designers na conversa sobre o assunto das relações interespécies. Uma ferramenta que crê-se capaz de fortalecer laços e ampliar a teia de fabulações que nos rodeiam, abrindo caminhos alternativos, guiando e aproximando formas mais justas e sustentáveis de fazer design.

3. Referências Bibliográficas

- PETTERSEN, I; GEIRBO, H ; JOHNSRUD, H. **The tree as a method: co-creating with urban ecosystems.** In: PDC '18: Proceedings of the 15th Participatory Design Conference: Short Papers, Situated Actions, Workshops and Tutorial - Volume 2, ago. 2018. New York, p. 1-6.
- ESCOBAR, A. **Autonomía y diseño: La realización de lo comunal.** Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Tinta Limón, 2017.
- ESCOBAR, A. **Sentipensar con la tierra: Nuevas lecturas sobre el desarrollo, territorio y diferencia.** Medellín: UNAULA, 2014.
- ABRAM, D. **A magia do sensível: percepção e linguagem num mundo mais do que humano.** Lisboa : Fundação Calouste Gulbenkian. Serviço de Educação e Bolsas, 2007.
- ESCOBAR, Arturo. **Contra o terricídio.** N-1 Edições, 2020. Disponível em <<https://www.n1edicoes.org/textos/190>> Acesso em: 15/05.2021.
- PIPPA, E. JAMES, R. **Professor Polvo** Netflix, 2020. (90 min) Disponível em <<https://www.netflix.com/title/81045007>>
- MILO, P. PHILLIPS, R. YINON, M. **The biomass distribution on Earth.** National Academy of Sciences, 2018.
- DUNNE, A. **Speculative everything: design, fiction, and social dreaming.** Cambridge, Massachusetts, London : The MIT Press, 2013
- LINDSTRÖM, K; STÅHL, Å. **Un/Making in the Aftermath of Design.** In: 16th Participatory Design Conference- Participation(s) Otherwise - Vol 1. 15 a 20 junho. 2020, Manizales, Colômbia. ACM Digital Library, 2020. p. 12-21
- HARAWAY, D. **Antropoceno, Capitaloceno, Plantationoceno, Chthuluceno: fazendo parentes.** ClimaCom Cultura Científica - pesquisa, jornalismo e arte | Ano 3 - N. 5, Abril 2016
- HARAWAY, D. **Staying with the trouble:making kin in the Chthulucene.** Londres: Duke University Press, 2016.
- KOHN, E. 2013. **How Forest Think: Toward an Anthropology beyond the Human.** Berkeley: University of California Press, 2018.
- DESPRET, V. **O que diriam os animais se....** Caderno de Leitura N.45. 2016. Disponível



14º Congresso Brasileiro de Design
ESDI Escola Superior de Desenho Industrial
ESPM Escola Superior de Propaganda e Marketing

em: <https://chaodafeira.com/catalogo/caderno-n-45-o-que-diriam-os-animais-se>.

SANTOS, B. de S. Para uma sociologia das ausências e uma sociologia das emergências.
Revista Crítica de Ciências Sociais, n.º 63, p. 237-28, out 2002.

LUPTON, E. **Design is Storytelling**. Nova Iorque: Cooper Hewitt Smithsonian Design Museum, 2017.