

TEORIA E PRÁTICA DA EXPERIMENTAÇÃO EM DESIGN ESTRATÉGICO AGENCIADAS POR PROTÓTIPOS ESPECULATIVOS DE FUTUROS

THEORY AND PRACTICE OF EXPERIMENTATION IN STRATEGIC DESIGN AGENTED BY SPECULATIVE PROTOTYPES OF FUTURES

Debora Barauna^{1*}

Guilherme Englert Corrêa Meyer¹

* Autor para correspondência: dbarauna@unisinos.br

Resumo: Este artigo aborda o problema da construção de conhecimento pelas práticas experimentais em Design estratégico. Para tanto, vamos nos reportar a trabalhos feitos ao longo de três anos com estudantes de Mestrado e Doutorado em Design, enfatizando suas atividades projetuais decorrentes. Os resultados dessas práticas, envolvendo uma série de protótipos e projetos especulativos de futuros, foram todos publicados em um *site/blog* produzido para a disciplina Experimentação em Design Estratégico da Unisinos. Os materiais publicados, nessa plataforma digital, alimentam a discussão sobre a seguinte questão: que argumentos teórico-práticos da Experimentação em Design Estratégico são revelados pelos projetos e protótipos produzidos?

Palavras-chave: experimental; protótipo; especulação.

Abstract: This article addresses the issue of knowledge construction through experimental practices in Strategic Design. We depart from the activities carried out over 3 years with Master's and Doctorate Design students. The results of these practices involve the development of a series of prototypes and speculative projects, which were all published on a website/blog produced for the Experimentation in Strategic Design course at Unisinos. The materials published on this digital platform feed us the discussion on the following question: what theoretical-practical arguments of Experimentation in Strategic Design are revealed by the projects and prototypes produced?

Keywords: experimental, prototype, speculation.

INTRODUÇÃO

Quando referimos o termo *experimental*, procuramos um viés da experimentação muitas vezes distante de compreensões usuais que a área parece ter sobre o termo. Há uma compreensão recorrente que entende experimentação como no sentido empregado pela

¹ Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos) – Porto Alegre (RS), Brasil.

ciência moderna. Isto é, aquela que se utiliza da dinâmica de autoridade e é elaborada pelo expediente racional, em que a objetividade é o caminho para a busca pela verdade, em que apenas aqueles que têm o conhecimento podem elaborar experimentos válidos (Stengers, 2002). Essa noção de experimento remete-nos ao espaço laboratorial do cientista, ocupado por assegurar ao experimento condições de extremo rigor que legitimem seu valor. O experimento, nessa noção, ocupa a esfera do controle, e podem-se presumir antecipadamente os métodos e maneiras que vão determinar a validade dos achados. Logo, o experimento torna-se imaculado de interferências e variáveis externas, como explica Goher (2015).

Ao exceder um espaço de controle e tensionar a experimentação a um horizonte de abertura, trazemos ao conceito de experimentação a ação de um pluriverso pautado em saberes localizados (Haraway, 1995), em que se valoriza a coletividade processual e situada. Brandt *et al.* (2015) enfatizam que a experimentação deve pressupor uma exploração, o que não dialoga com o pressuposto da matriz predefinida, ou de um sistema de avaliação cuja referência é dada anteriormente ao processo. Meyer enfatiza sobre a experimentação como sendo um processo de inovação aberto e coletivo, em que expectativas são produzidas pelo engajamento entre os envolvidos e novas configurações sociotécnicas. “O designer é o ator ativo que opera em meio a diversos atores híbridos os quais devem dar voz por meio das atividades de materialização” (Meyer, 2018a, p. 41).

Também, quando pensamos prototipagem pelo viés experimental, especialmente em diálogo com a ideia de estratégia e em oposição à ideia de programa, identificamos uma impossibilidade, já que tal noção de protótipo se apoia numa estabilidade, o que não tem a ver com estratégia ou com o tipo de postura experimental que enfatizamos neste estudo. O protótipo, nas bases tradicionais do processo de *design* (herança do paradigma positivista), é uma instância final, associado a um tipo de fechamento, ao fim de um ciclo, a materialização para a qual convergem os esforços do *designer* e em que se chega finalmente a uma versão concreta do projeto (anterior) (Meyer, 2018b). Porém estratégia tem a ver com as instabilidades de qualquer surpresa, do incerto, do aprendizado, o imprevisto que requer o inesperado.

Trabalhamos aqui com outro sentido de protótipo, que amplia a conotação de produto, resultado, entrega, e indo em direção a uma forma processual. Desse modo, em vez de servir a uma verificação posterior a um conceito, o protótipo é pensado aqui como algo capaz de produzir alguma coisa, o que tem implicada a ideia de aprendizagem. Não se trata de um meio de comprovação, mas de uma generatividade inerente. Lim, Stolterman e Tenenberg (2008) afirmam que o protótipo mais eficiente é o mais incompleto, pois resgata as qualidades que o projetista quer explorar.

Sanders e Stappers (2014) entendem que a prototipagem seja uma forma de confrontação na qual sua capacidade exploratória põe à prova ideias ou teorias estabelecidas. Logo, compreendemos que a prototipagem possibilita uma transformação de pontos de vista, impulsionando alternativas de mundo que não seriam produzidas de outro modo.

Assim, partindo de tais entendimentos conceituais e viés experimental, este artigo tem a intenção de revelar argumentos teórico-práticos da Experimentação em Design Estratégico agenciados em projetos de protótipos especulativos de futuros produzidos por alunos nas três edições, entre 2020-2022, da atividade acadêmica (AA) Experimentação em Design Estratégico (EXPemDE) dos cursos de Mestrado e Doutorado em Design da Unisinos.

A EXPemDE explora processos projetuais na perspectiva crítica das teorias e métodos de *design* e seus reflexos nas experiências de *design*. Para isso desenvolve práticas de Experimentação em Design Estratégico por meio da prototipação como um processo que retifica o futuro no presente e, ao fazê-lo, modifica seus atores todos. O processo tem dinâmica recursiva, ou seja, é transformativo, de modo que não se pode discriminar o ator responsável pela agência, como nos inspira compreender Latour (2012). É nos processos que produzimos argumentos sobre como as coisas podem ser.

Entre as três edições mencionadas dessa atividade semestral, cerca de 40 mestrandos e doutorandos em Design se envolveram em exercícios de produção de protótipos especulativos com base em textos acadêmicos da área de Design ou correlatas (Meyer, 2018a; Gaver, 2012; Willis, 2006). O exercício requeria que os alunos criassem individualmente protótipos conforme se envolviam com os textos. Não havia restrição quanto ao tipo de materialidade empregada na prototipação (os protótipos podiam ser produtos digitais ou analógicos, sistemas ou serviços, vídeos e/ou *performances*).

Depois de produzidos, em um intervalo de uma semana, os protótipos eram apresentados em uma exibição em sala de aula. Durante a exposição, o autor do protótipo somente manifestava suas intenções depois de o restante da turma discutir por 10 ou 15 minutos sobre os eventuais argumentos que o protótipo trazia. As questões orientativas para a condução do exercício eram: (1) Qual o argumento central do texto trabalhado? (2) Como o protótipo explora esse argumento? (3) Que argumentação surge ao longo da apreciação (relacional) do protótipo com a audiência?

Esse trabalho feito com os protótipos ocupava um espaço introdutório da AA, que pode ser entendido como um aquecimento nas tarefas de elaboração de argumentos em contato com o processo de prototipagem. Tal dinâmica está articulada com a compreensão de prática reflexiva, como sugere Schön (1984). Depois de três semanas dedicadas a esse trabalho introdutório, os alunos formavam equipes de projetos para avançar em uma prática projetual especulativa, embasada em Dunne e Raby (2013), Auger (2013) e Tironi (2018), que lhes ocuparia por mais dez semanas.

Ao longo das três edições, desenvolveram-se 11 projetos de protótipos especulativos de antecipação de futuros pelos alunos. Os resultados projetuais dessas práticas, bem como dos exercícios de protótipos desenvolvidos relacionados aos textos trabalhados em aula, foram todos publicados em um *site/blog*², produzido para a AA em colaboração com mestrandos da própria disciplina em 2020. A plataforma digital EXPemDE acabou por constituir uma rica fonte de inspiração para os alunos, vitrine de práticas projetuais do curso e uma base de conhecimento discutível sobre a teoria e prática da Experimentação em Design Estratégico. A última condição foi explorada aqui neste artigo.

Assim, considerando essa plataforma de conhecimento, formulamos a seguinte questão de pesquisa: Que argumentos teórico-práticos da Experimentação em Design Estratégico são revelados por meio dos projetos produzidos? Dos 11 projetos, cinco foram analisados e discutidos, a fim de responder à pergunta posta. A limitação de análise dos cinco projetos se deu apenas pela questão espacial deste documento.

PROCEDIMENTOS DE ANÁLISE

Primeiramente, para a concepção da pesquisa, definimos uma base teórica comum de análise dos projetos selecionados. Tal base corresponde aos cinco pilares da postura experimental de um *designer*, indicados por Maccagnan e Meyer (2022), ao tentarem caracterizar a prática da Experimentação em Design Estratégico. O estudo dos autores desenvolveu-se conforme a *expertise* do próprio Programa de Pesquisa e Pós-Graduação em Design da Unisinos, sendo coerente com o viés experimental adotado neste artigo.

Tendo sido os cinco projetos selecionados por uma variedade de futuros e situações explorados, em seguida, realizamos leitura completa dos projetos publicados no *site/blog* da disciplina EXPemDE, produzindo recortes de trechos. Ao fim, tratamos o conteúdo analisado pautando cada projeto em um movimento de revelar argumentos que agenciavam os cinco pilares ponderados.

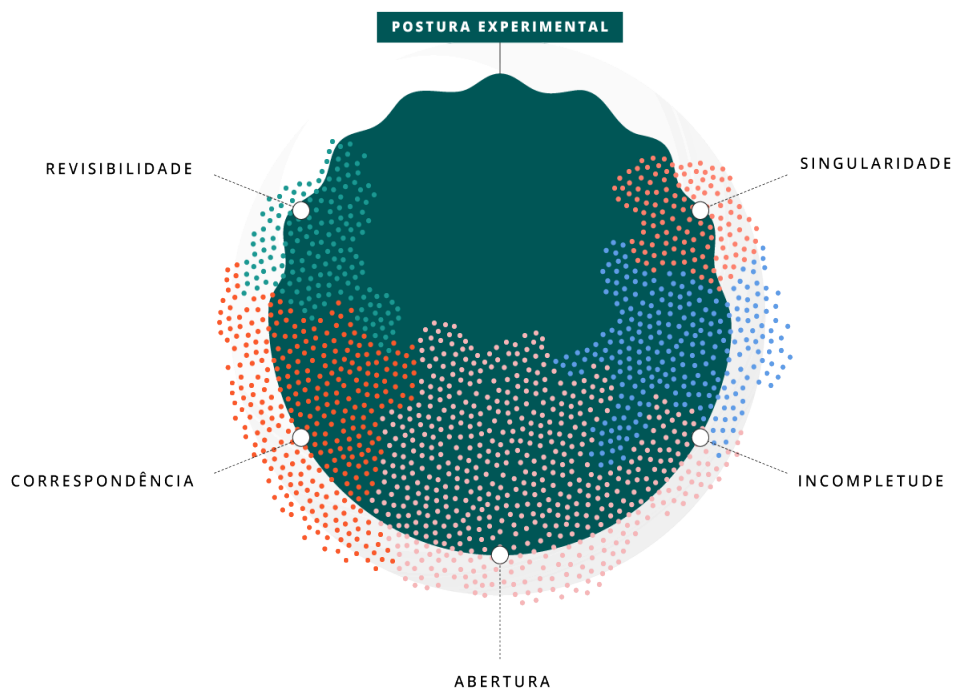
² <https://ppgdesign.wixsite.com/expemde>.

Nesse movimento, passamos então a discutir argumentos teórico-práticos da Experimentação em Design Estratégico, de modo a compreender como eles ratificam a intenção da disciplina de formar mestres e doutores críticos e capazes de projetar/antecipar futuros por meio da prática experimental e da produção de protótipos especulativos.

Postura experimental e agência dos protótipos

Ao buscar argumentos que nos revelassem a relação da teoria e prática da Experimentação em Design Estratégico, destacamos a teoria de Maccagnan e Meyer (2022). Tais autores propõem cinco pilares, que podem ser pensados aqui como características para essa compreensão de experimentação, que depois possibilita um alicerce para pensarmos nos protótipos referidos neste artigo. Os autores falam de uma postura experimental (figura 1), o que seria possibilitada por pilares como: (i) revisibilidade (um alimentar-se insistente, que impulsiona a transformações no processo), (ii) singularidade (no sentido de que as práticas sejam sempre situadas, contingentes e provisionais), (iii) correspondência (uma sensibilidade sobre outros modos de ser), (iv) incompletude (ou o desejo por aprendizados incessantes) e (v) abertura (uma disposição para a surpresa).

Figura 1 – Pilares da postura experimental



Fonte Maccagnan e Meyer (2022)

Os pilares apresentados devem ser descritos sem que se perca seu caráter relacional implicado, isto é, não permitem segregação, pois deixam de caracterizar a ideia de experimentação adotada aqui. O pilar *revisibilidade* confere ao processo experimental uma dinâmica em que a experiência vivenciada alimenta o ciclo seguinte, sendo este sempre decorrente, portanto. É um modo de transformar qualquer referência pregressa em função da situação experienciada, impulsionando-a a um processo de reflexão que modifica os modos de operação.

Por *singularidade* entende-se a fragilização de qualquer visão universalizada dos modos de condução criativo. Não há, portanto, na prática experimental um conhecimento dominante

que possa ser aplicado a qualquer circunstância, mas, ao contrário, um estímulo empírico da condução situada. Essa noção confere ao processo a compreensão de capacidades sempre parciais, nunca totalizantes, que estimula a sensibilidade do *designer* em relação aos movimentos vulneráveis da situação em que trabalha.

O pilar *correspondência* recomenda acompanhar o fluxo dos processos, seguindo os materiais e a maneira como se deformam. O conceito, trazido de Ingold (2020), fala em uma arte de investigação que avança em tempo real. Uma forma de diálogo sensível sobre diversos modos de vida, em suas mais ligeiras transformações. Ainda, um processo dialógico de conjugação que não distingue os agentes envolvidos.

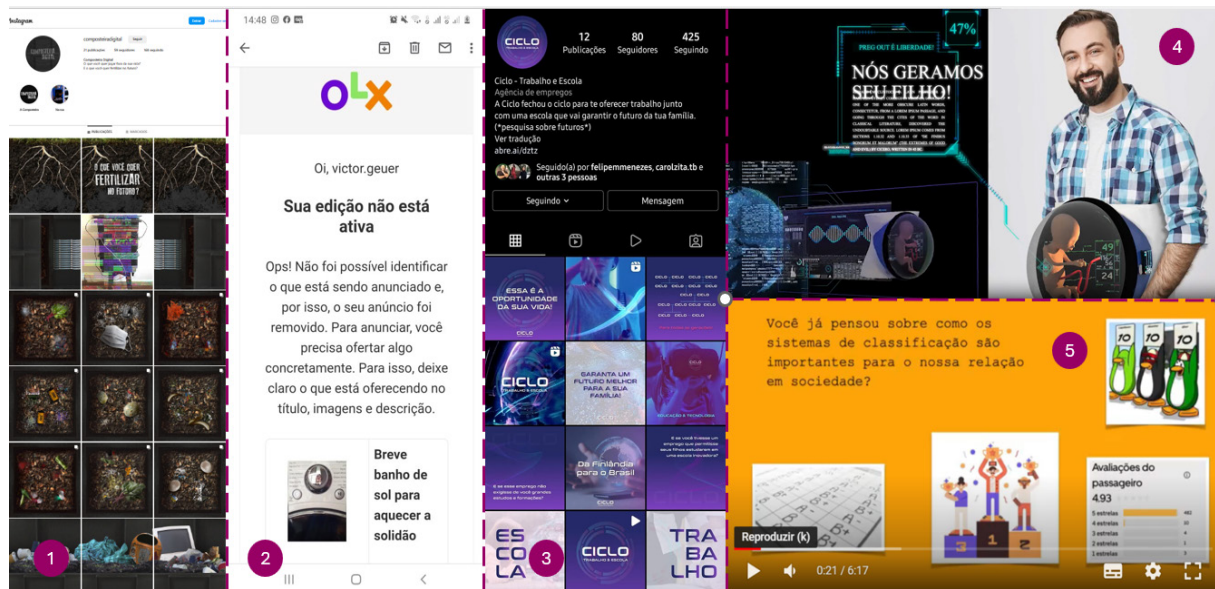
A ideia de *incompletude* possibilita pensar a prática experimental como processo, desinteressada do resultado ou produto. É o que confere à transformação o principal *status* da maneira experimental. Assim, incorporam-se à prática os riscos, as ambiguidades, as indeterminações, não como algo a ser resolvido ou eliminado, e sim como aspectos permanentes da prática, posicionando uma instabilidade incessante.

Por fim, o pilar *abertura* estimula o processo para a surpresa, o excedente, a ampliação. É um estímulo oposto ao dogma, que implica um fechamento, uma restrição. Abrir-se é manter-se disponível, com os sentidos aguçados para uma ampliação; é reconhecer, sobretudo, que não se pode saber o que vai acontecer antes da experiência vivida.

Assim, ao partimos dessa base teórica, na sequência discutimos os argumentos revelados em cada um dos cinco projetos analisados (figura 2), sendo eles:

- 1) Composteira Digital;
- 2) Subvertendo a Rede;
- 3) Ciclo – Trabalho e Escola;
- 4) Gravidez, sem abrir mão de você! Liberdade é tudo!;
- 5) Sistemas de avaliação: caminhos possíveis ou retrocesso?.

Figura 2 – Projetos de EXPemDE analisados



Fonte: autores (2024)

Análise argumentativa da teoria e prática em EXPemDE

O primeiro projeto discutido é o da Composteira Digital, que faz uma crítica socioambiental bastante evidente, pela problemática da ideia de “jogar fora” utilizada de modo metafórico também para aludir o descarte de sentimentos, pessoas, objetos etc. No contexto ambiental, o projeto foca na degradação da matéria; no contexto social, faz críticas desde a questões políticas até à facilidade do ato de jogar coisas fora tanto no meio físico como digital.

Na publicação do projeto Composteira Digital, o discurso produzido revela uma jornada aberta e “contingente” dos alunos: “A ideia de compostagem como um artefato especulativo inicia-se através da aleatoriedade e do embaralhamento das diversas respostas e atores humanos e não humanos encontrados na prática experimental (tanto *wandering* como demais observações)”.

Também foi um processo “insistente” em situar o projeto, em um ir e vir recursivo e singular: “Começamos a vasculhar no fundo das gavetas em busca de objetos antigos que nos lembrassem – de alguma maneira – alguns sentires outrora esquecidos”. Conforme imergiam na prática, novas questões surgiam promovendo modificações no processo: “Através destes objetos fizeram calhar espontaneamente novos questionamentos: Qual é o tempo de sentir destas coisas? É esgotável? Como é esse tempo que nos faz sentir? Assim recorreremos mais de uma vez aos objetos para obter uma possível resposta”. Esses dois últimos argumentos nos levam ao entendimento da agência dos pilares abertura, revisibilidade e singularidade. A frase “a composteira digital [...] muito provável que caia em esquecimento, assim como os objetos em nossas gavetas” revela ainda a condição “provisória” da singularidade da prática e do protótipo concebido.

O pilar correspondência é explicitado no projeto quando os alunos compreendem a influência da existência dos objetos em sua vida e na natureza: “Passamos a entender que se tratava de coisas que ainda nos despertavam sentimentos, e que, o fato de estarem obsoletas ou inutilizáveis, não amenizava o seu potencial de influência sobre nós”.

O pilar incompletude é revelado pelo trecho: “Tendo em vista o caráter interminável de uma experimentação especulativa, não nos contentamos em tratar o protótipo como encerrado em si mesmo. Do ‘chorume digital’ resultante de nossos processos, sugerimos uma nova pergunta: o que você quer fertilizar no futuro?”.

Já o segundo projeto analisado, Subvertendo a Rede, oferece uma crítica socioeconômica direcionada à insensibilidade da plataforma OLX a outros modos de interação dos seus usuários com a plataforma, uma interação para além de uma transação comercial; uma relação na esfera do sentir, da estética e do compartilhamento.

No projeto Subvertendo a Rede, o pilar singularidade é explicitado pela prática situada da pesquisa na plataforma digital de compras e vendas *online* OLX, que, ao propor um diálogo sensível com esse não humano (a plataforma), acabou por revelar o pilar correspondência empregado no projeto: “Nos incomodou muito a questão de oferecermos tantos elementos para que a plataforma nos indexe, nos torne alimento de algoritmos de Inteligência Artificial, e pense nos compreender, nos perceber, dentro do limitado contexto dela”.

Tal pilar também é percebido quando os alunos notam o consumo energético da sua prática: “Criamos várias contas, em vários ambientes para a realização do experimento, e com isso deixamos várias ‘pegadas’, estamos consumindo vários recursos energéticos invisíveis para sustentar nossa reflexão”.

A incompletude do processo é demonstrada pelo desejo dos alunos de seguir com a experimentação: “O experimento continua, a pulga atrás da orelha – nos virando a cabeça para enxergar diferente”.

O pilar revisibilidade é explicitado no projeto quando os alunos dizem na publicação: “Voltamos várias vezes à literatura base (Do sentir, Net-ativismo, Sentir em rede, Saberes Localizados) para nos certificarmos de que estávamos ‘no caminho certo’, o que quer que isso queira dizer”, além das recorrentes tentativas de produzir um diálogo com a plataforma.

Já abertura se dá pelos próprios movimentos insistentes do projeto, em que os alunos se moviam diante das incertezas ou ausências de respostas da plataforma, sendo de certa forma surpreendente o modo desinteressado ou indiferente da plataforma às provocações produzidas pelos alunos.

O terceiro projeto pautado, Ciclo – Trabalho e Escola, pondera a situação de vulnerabilidade de moradores da Vila Planetária e faz uma crítica à alienação de pensamentos provocada nesses indivíduos em virtude da situação socioeconômica imposta por um sistema desigual, hegemônico e capitalista, fazendo-os acreditarem em propostas que se vendem como oportunidades, mas na verdade são novas formas de manter a dominação de classes. A tecnologia é colocada aqui como um mediador da “barganha”.

Na prática de projeto denominada de Ciclo – Trabalho e Escola, os alunos situam o projeto com base na seguinte questão: “Qual foi o impacto causado na Vila Planetário, em Porto Alegre, com o fechamento das escolas durante a pandemia?”. Identificando-se, assim, a presença do pilar singularidade no projeto. Muito embora esse seja um pilar que dificilmente não estaria presente nas práticas projetuais concedidas, já que, ao operar pelo Design Estratégico, se condiciona a uma ação situada.

No caso do pilar correspondência, a percepção de outros modos de ser se deu mediante o contato com outra realidade bastante diferente da qual os alunos vivem: “A experimentação mexeu muito conosco, pois escancara como as classes com menos estudos e oportunidades são mais manipuláveis”. Com esse ponto de análise sobre os projetos, nós, autores, passamos a perceber a similaridade ou imbricamento dos pilares constituídos por Maccagnan e Meyer (2022).

Por exemplo, os pilares reversibilidade e incompletude em comum conferem à prática a necessidade de produzir conhecimento; logo, necessita-se de um movimento em direção ao aprender. Por sua vez, a transformação no processo só ocorre diante do movimento do aprender e de produzir conhecimento. O trecho a seguir entendemos que carrega argumentos que revelam a sobreposição necessária de tais pilares: “A semana seguinte, expusemos a jornada que tínhamos percorrido para a turma. Fomos provocados a pensar sobre o que escutamos na Vila e como isso poderia impactar no futuro. Quais as consequências na vida das crianças ou dos pais, principalmente? Trazendo a temática de Estudos de Futuros e nos desafiando a refletir sobre o tema”.

Também aqui passamos a compreender que o pilar da abertura é uma atitude de projeto inerente à abordagem do Design Estratégico, que lida com as incertezas. Todavia o ato de acolher o inesperado e/ou o modo como se lida com os ditos “erros” de projeto e de rotas é o que diferencia a ação experimental. Imbrica-se aqui novamente o entendimento dessa prática como um processo de aprendizagem, portanto, inseparável das ideias de reversibilidade e incompletude.

O seguinte trecho do projeto Ciclo revela essa compreensão: “Nas redes sociais não conseguimos atingir o público da forma como tínhamos planejado, por meio de postagens e anúncios patrocinados. Não tendo retornos significativos, optamos por uma estratégia mais direta, onde direcionamos uma mensagem às pessoas, compartilhando o vídeo e solicitando suas impressões”.

Por fim, nos projetos Gravidez, sem abrir mão de você! Liberdade é tudo! e Sistemas de avaliação: caminhos possíveis ou retrocesso?, as críticas produzidas são de paradigmas socioculturais, em que novamente questões como poder e controle, mediados pela tecnologia ou por modelos de avaliação, acabam por moldar uma sociedade intolerante, extremista, avessa à diversidade e suscetível à frustração pela incapacidade de atingir níveis de sucesso impostos pela “régua” escolar, que nivela todos pelos mesmos parâmetros e distingue pelo abismo que há entre as oportunidades de conhecimento e desenvolvimento que instauram em escolas de âmbito privado e pública.

Gravidez e Sistemas, em síntese, são dois projetos que situaram suas práticas em conceitos ou temas, respectivamente, conforme segue: intolerância e sistemas de avaliação. Tal amplitude dificultou o posicionamento do pilar singularidade e levou os alunos a investirem mais fortemente nos pilares revisibilidade e incompletude: “Depois de algumas tentativas para desenvolver um protótipo que desse conta de propor a reflexão sobre o tema escolhido e que provocasse a discussão entres os atores escolhidos, o grupo optou pela produção de um vídeo propondo um novo cenário para sistemas de avaliação das escolas atuais e seus objetivos”.

Contudo, no caso do projeto da intolerância, a imensidão do tema possibilitou a manifestação do pilar abertura: “Procurou-se refletir qual seria a intolerância do futuro, pensando hipoteticamente no ano de 2030. Diversas ideias surgiram, uma delas foi com relação a práticas insustentáveis, mas concluiu-se que essa pauta já é uma realidade, visto o nível de destruição em que se encontra nosso planeta. Uma das integrantes do grupo então comentou de um sonho que teve, no qual uma mãe retirava a barriga com o bebê para provar uma roupa. Imediatamente muitas reflexões surgiram no grupo como: as dificuldades impostas no mercado contra as mães, a questão do corpo perfeito, e como isso poderia ser um objeto de especulação visto os avanços que a ciência vem tendo na área da medicina genética e nos mecanismos de reprodução e manutenção da vida”.

Ainda, esse trecho traz que o projeto acabou por se situar no sonho da colega do grupo, revelando o pilar da singularidade. O argumento que se evidencia aqui é que os três modos de projeto propostos aos alunos pela disciplina (modo engajando-se, modo prototipando e modo transformando) não são lineares, ou seja, que ao projetar o engajamento na situação de projeto nem sempre é a ação primária e de uma única inserção. Assim como o argumento anterior do projeto de sistemas de avaliação aborda “algumas tentativas para desenvolver um protótipo”, explicitando que o modo prototipando não se desenvolve em apenas uma e única direção.

Por fim, sobre o pilar correspondência, no projeto da intolerância, é percebida uma sensibilidade ou agência com a produção de sentido de palavras ou termos com os quais o grupo de projeto deparou: “Outro ponto a ser ressaltado refere-se a expressões e palavras utilizadas nos enunciados dos produtos, ‘corpo deformado’, ‘programação’, ‘processo antiquado’ foram amplamente criticados, além disso os seguidores do perfil alertaram sobre o teor dos conteúdos que estavam sendo divulgados, sugerindo melhorias na condução do conteúdo do perfil”.

Já no projeto de sistema de avaliação, o grupo sensibilizou-se com a agência de um filme: “O protótipo audiovisual inicia com provocações sobre os diversos sistemas de avaliação que classificam as pessoas no dia a dia e traz como ilustração trechos do episódio 2 da série Black Mirror, que mostra como as avaliações e a tecnologia conseguem nos unir e ao mesmo tempo segregar”.

Enfim, com a análise desses projetos foi possível perceber uma relação direta entre a teoria e a prática da atividade de Experimentação em Design Estratégico, em que a materialização experimental de protótipos especulativos de futuro foi capaz de agenciar, de forma orgânica, uma postura experimental nos alunos, revelada pelos próprios argumentos de projetos e elucidada pelos pilares de Maccagnan e Meyer (2022).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste artigo, destacamos a atividade acadêmica de EXPemDE e a sua peculiaridade de fomentar a elaboração de argumentos a partir de uma dinâmica experimental; mais precisamente com o desenvolvimento de protótipos que denominamos de especulativos de futuros. A retórica que emprega os protótipos revela potencial transformador, uma vez que tem suas maneiras dissociadas de *frameworks* predefinidos. Esse processo dissociado de referências pregressas é uma forma de se alcançar originalidade.

Além da teoria e prática da Experimentação em Design Estratégico reveladas pela análise dos projetos destacados, entendendo a intencionalidade da disciplina em operar em tempos de crise e de sentir em rede, os projetos evidenciam também o seu teor social, político e crítico de futuros: ao se criar alternativas de mundos futuros, acaba-se por estimular rupturas com o plano de crise em que vivemos. Ainda, essa é uma disciplina que nos faz perceber a importância do sentir, considerando uma rede de atores humanos e não humanos; é uma oportunidade de estimular a criatividade, ao pensar, experimentar e imaginar propostas sociotécnicas por meio da prática projetual experimental e da prototipação.

Por fim, partindo da apreciação de uma série de atividades projetuais, pensamos as argumentações produzidas pelos protótipos com base nos pilares de uma postura experimental. Tal processo revela uma maneira de se apreciar a atividade de prototipagem tendo como fundamento uma teoria que estimula uma crítica particular: a que repousa nos valores experimentais da proposição em análise. A análise feita aqui nos conduz também a avançar nas questões relacionadas ao exame da natureza experimental de projetos de *design*. Entender o projeto de *design* pelo viés experimental é uma forma de aprender sobre qualidades que excede o campo da funcionalidade e amplia a área para outros espaços.

O artigo mostra, sobretudo, que os próprios relatos dos alunos sobre o processo projetual evidenciam a postura experimental sugerida pela AA e praticada/incorporada por eles.

AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes), mediante apresentação de trabalho no VIII Simpósio de Design Sustentável + Sustainable Design Symposium – SDS 2023.

REFERÊNCIAS

AUGER, J. Speculative design: crafting the speculation. **Digital Creativity**, v. 24, n. 1, p. 11-35, 2013.

BRANDT, E.; BINDER, T.; AGGER ERIKSEN, M.; REDSTRÖM, J. The Perform Codesign Experiment – on what people actually do and the relation between program and experiment in research through design. *In*: ASSOCIATION OF SOCIETIES OF DESIGN RESEARCH (IASDR) 2015 Interplay. Queensland University of Technology, 2015. p. 234-249.

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

GAVER, W. What should we expect from research through design? *In*: SIGCHI CONFERENCE ON HUMAN FACTORS IN COMPUTING SYSTEMS, 2012. **Proceedings** [...]. p. 937-946.

GOHER, L. Explosive experiments and the fragility of the experimental. *In*: ASSIS, P. de (ed.). **Experimental affinities in music**. 2015. p. 15-41.

HARAWAY, D. Saberes localizados: a questão da ciência para o feminismo e o privilégio da perspectiva parcial. **Cadernos Pagu**, Campinas, v. 5, p. 7-41, 1995.

INGOLD, T. **Correspondences**. 1. ed. Cambridge: Polity Press, 2020.

LATOUR, B. **Reagregando o social**: uma introdução à Teoria do Ator-Rede. Salvador / Bauru: Edufba / Edusc, 2012.

LIM, Y.; STOLTERMAN, E.; TENENBERG, J. The anatomy of prototypes: prototypes as filters, prototypes as manifestations of design ideas. **ACM Transactions on Computer-Human Interaction (TOCHI)**, v. 15, n. 2, p. 1-27, 2008.

MACCAGNAN, A. M. C.; MEYER, G. E. C. Perspectivas da experimentação no Design e a proposta de uma postura experimental. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN, 14., 2022, São Paulo. **Anais** [...]. São Paulo: Blucher, 2022. p. 1.229-1.247.

MEYER, G. A experimentação como espaço ambivalente de antecipação e proposição de controvérsias. **Estudos em Design**, Rio de Janeiro, v. 26, n. 1, p. 29-47, 2018a.

MEYER, G. O caráter último-primeiro do protótipo. *In*: DESIGN CULTURE SYMPOSIUM 2018, 1., 2018, Porto Alegre. **Anais** [...]. Porto Alegre: Unisinos, 2018b.

SANDERS, E.; STAPPERS, P. Probes, toolkits and prototypes: three approaches to making in codesigning. **CoDesign**, v. 10, n. 1, p. 5-14, 2014.

SCHÖN, D. A. The architectural studio as an exemplar of education for reflection-in-action. **Journal of Architectural Education**, v. 38, n. 1, p. 2-9, 1984.

STENGER, I. **A invenção das ciências modernas**. Rio de Janeiro: Editora 34, 2002.

TIRONI, M. Speculative prototyping, frictions and counter-participation: a civic intervention with homeless individuals. **Design Studies**, v. 59, p. 117-138, 2018.

WILLIS, A.-M. Ontological designing. **Design Philosophy Papers**, v. 4, n. 2, p. 69-92, 2006.

REGISTRO DE CONTRIBUIÇÃO DE AUTORIA:

Taxonomia CRediT (<http://credit.niso.org/>)

DB. Análise formal, Curadoria de dados, Conceitualização, Investigação, Metodologia, Gestão de projetos, Visualização, Redação – original, Redação – revisão e edição

GEEM. Conceitualização, Análise formal, Redação – original, Redação – revisão e edição

Declaração de conflito: nada foi declarado.