

o poder do **design**

Uma série com 5 capítulos sobre
como o Design pode criar novas
realidades e futuros desejáveis.

Juliana Proserpio

Introdução

O Design evoluiu e expandiu seus horizontes nos últimos anos. Se, no passado, o design era visto como uma área do conhecimento responsável em lidar com a estética das coisas, atualmente está se tornando um caminho e uma abordagem estratégica para resolver qualquer problema complexo.

Isso porque nós, como seres humanos, estamos nos dando conta de que a forma como temos agido, pensado e resolvido nossos problemas são cada vez mais incompatíveis com o estado de evolução da sociedade.

Em um mundo em que os recursos mais valiosos não são mais físicos, bem como negócios e problemas podem evoluir exponencialmente, é importante fazer a reflexão: como podemos navegar nessa nova realidade? E, mais importante, como podemos criar um futuro a partir dela?

A partir da perspectiva evolucionária, a principal razão que nos fez chegar até o estágio de *Homo sapiens sapiens*, não está ligada ao fato de termos sido a espécie mais rápida ou mais forte do planeta. Nossa sobrevivência está profundamente relacionada à nossa habilidade de adaptação. Mais do que isso: possuímos inteligência o suficiente para não apenas conseguirmos nos adaptar constantemente como também para transformar a realidade. Estamos constantemente nos reinventando. Nossa maior vantagem, portanto, vem da nossa capacidade de “design”, ou seja, de projetar a nossa própria evolução, o que é uma habilidade poderosa.

A capacidade de criar o futuro e a nossa própria evolução (o que chamamos de *futurecraft*), é uma habilidade inerentemente humana. Podemos ativamente criar o mundo em que queremos viver.

A série *O Poder do Design* trata desse tema, o design de futuros desejáveis, mostrando que nós seres humanos somos designers por natureza. Como designers, podemos usar todo o nosso potencial para criar a sociedade na qual queremos viver, os sistemas dos quais queremos fazer parte, as organizações para as quais queremos trabalhar, os negócios que queremos liderar. Os serviços que queremos ter acesso e os produtos que queremos usar.

O que você irá encontrar nesta série:

Capítulo 1:

Os seres humanos são inerentemente designers

Capítulo 2:

A evolução do Design

Capítulo 3:

Design Natural X Design Artificial

Capítulo 4:

Design de Futuros Desejáveis

Capítulo 5:

Nossa abordagem para desenhar futuros desejáveis

Capítulo 1

Os seres humanos são inerentemente designers

Você provavelmente nunca pensou nisso, mas estamos aqui porque somos todos muito bons designers. Os seres humanos são fisicamente mais fracos e não tão rápidos em comparação com outras espécies. Também não possuímos adaptações corporais únicas que nos permitam voar ou nadar.

No entanto, temos como maior vantagem a capacidade de criar ferramentas. São essas ferramentas que nos fizeram e nos fazem evoluir constantemente.

Ao criar ferramentas não estamos apenas evoluindo nossas habilidades, como estamos desenvolvendo também outras novas, capazes de gerar resultados intencionais ou não intencionais. Isso é o que nos faz **designers**.

as características que nos tornam designers

um pouco de loucura_

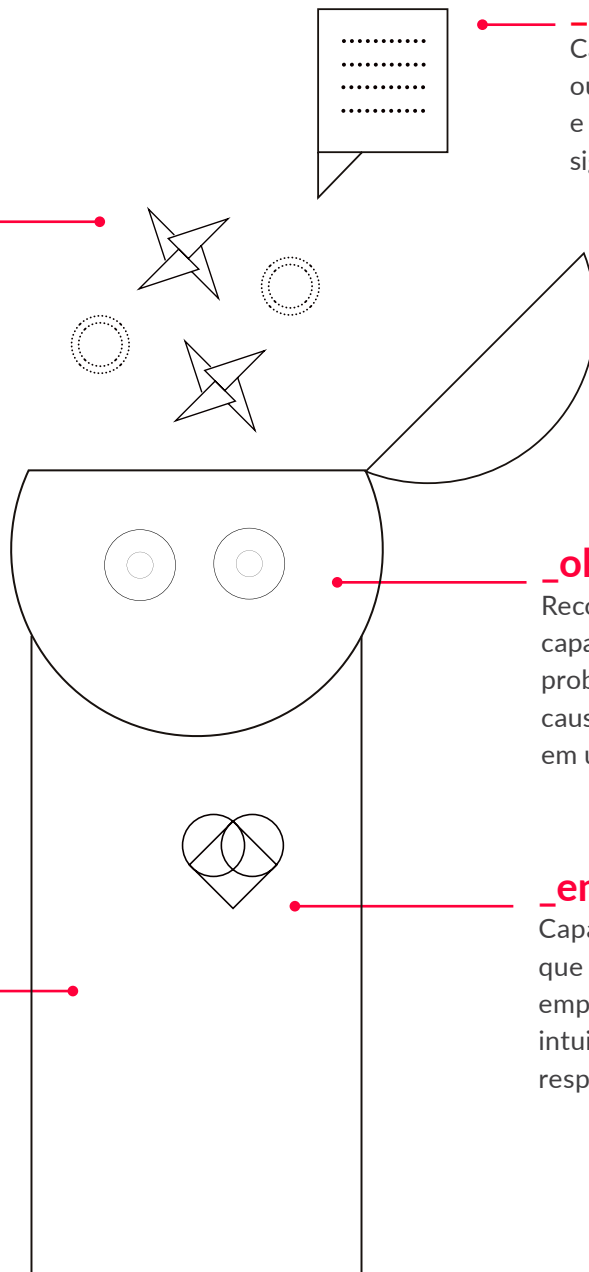
"O ponto de loucura de qualquer pessoa, é a fonte do seu charme."
Gilles Deleuze = Acreditar em si mesmo para criar mudanças.

cérebro_

Seguir aspirações e desejos
Criar conexões +
Criar intenções

mãos_

Habilidade para construir, fazer protótipos e aprender com eles ("Mãos criadoras").



_linguagem

Capacidade de engajar os outros a partir da linguagem e traduzir o pensamento em significado para o outro.

_olhos

Reconhecer padrões / ser capaz de compreender o problema / identificar a causa, efeito e as correlações em um problema.

_emoções

Capacidade de sentir o que os outros sentem; ter empatia e também usar a intuição quando não se tem a resposta "certa".

A humanidade contemporânea está muito ligada à nossa capacidade de projetar e redesenhar nossas próprias criações. Como designers estamos constantemente redefinindo nosso relacionamento com o nosso entorno e também com a nossa realidade. Tudo isso não é tão diferente da dinâmica da natureza - que combina e recombina átomos. A única diferença é que no nosso caso nós temos um poder. O poder de escolha livre e intencional se nós queremos ou não interferir em nosso próprio ecossistema.

Richard Buchanan, estudioso e professor americano de design, gestão e sistemas de informação, em sua tese sobre a evolução do design, mostra que, independente do estágio em que o design está, ele sempre nos fornece e fornece a habilidade, quer seja como indivíduos ou como um grupo, de interferir e mudar a nós mesmos, o nosso entorno e a nossa sociedade.

Victor Margolin, em seu livro “A Política do Artificial: Ensaios sobre Design e Estudos de Design”, explica que o design tem características que permitem o desenvolvimento humano.

Como seres humanos e inerentemente designers, somos então agentes de mutação. Com o avanço das tecnologias, como, por exemplo, tecnologias vestíveis e integradas ao corpo humano estamos nos tornando mutantes de nós mesmos, já que conseguimos reprogramar genomas e criar corpos avançados que possuem habilidades aprimoradas (esses corpos avançados são também chamados de ciborgues, um corpo de intersecção do ser humano com a tecnologia).

Mutações no mundo natural são aleatórias. Mas, no conceito de design é dirigido pelo “futurecraft” (a habilidade de criar futuros). Como definido por Carlos Ratti e Matthew Claudel em seu livro *The City of Tomorrow - Sensors, Networks, Hackers, and the Future of Urban Life*.

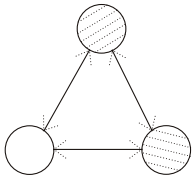
“Mais importante ainda, o futurecraft não se trata de “congelar” o presente (uma tarefa impossível) ou prever o futuro (uma tarefa fútil e provavelmente decepcionante), mas **influenciá-lo positivamente.**” (Ratti, Claudel, 2016)

Como designers, os seres humanos criaram tudo o que não foi produzido diretamente pela natureza. Pense em todas as coisas ao seu redor que foram projetadas por alguém. Mesmo as pequenas coisas como uma agulha ou a xícara que você está usando para beber chá. Agora vá um pouco mais longe: pense no computador em que você está lendo este artigo, ou o tipo de fonte, o software para criar este material, a interface entre o computador e ser o humano.

Então vá mais longe: pense sobre sua linguagem. Pense na sua cultura, os valores da sua empresa ou organização, o sistema no qual trocamos bens, dinheiro; pense na inteligência e intencionalidade usadas para criar a democracia, processos, regimes, relacionamentos e escolas. Essa lista pode não ter fim.

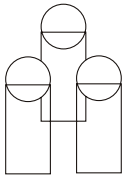
Nos conscientizarmos sobre nós mesmos como DESIGNERS pode mudar a maneira como pensamos e abordamos os nossos problemas e ainda gera uma percepção de poder ao nos colocarmos como designers para redesenhar todo e qualquer sistema em nossa volta. Os seres humanos são inerentemente designers. Isso é parte da nossa evolução e nos ajudou a sobreviver e melhorar ao longo do caminho. No entanto, ainda estamos explorando como nós, seres humanos, somos capazes de projetar soluções individuais ou coletivas, a partir de uma perspectiva mais holística. Ainda não entendemos completamente como somos capazes de **projetar**, mas temos algumas pistas sobre isso, como verá a seguir.

Como seres humanos, normalmente consideramos, consciente ou inconscientemente, 6 parâmetros para projetar qualquer coisa:



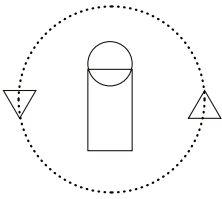
_contexto

Analisamos o contexto e as transformações do tempo que ainda não estão totalmente consolidadas ao longo dos anos (*zeitgeist*).



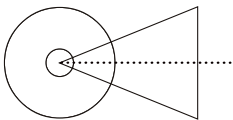
_cultura

O design geralmente emerge reafirmando uma cultura (baseada em valores ou crenças) ou reagindo a esta cultura.



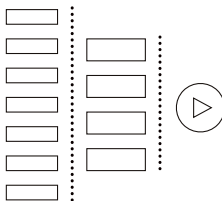
_necessidades humanas

A única maneira de se gerar valor é quando resolvemos problemas humanos ou quando criamos novas realidades de interação. O bom design vem da compreensão de padrões psicológicos, comportamentos e ações por trás de pré-conceitos que nos indicam as necessidades e desejos.



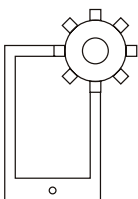
_intenção

A busca e definição de um propósito ou uma intenção* é essencial para criar uma visão de futuro. (*A intenção não é apenas um desejo de mudança, mas também uma provocação do que poderia acontecer.)



_recursos

O design está totalmente relacionado com o tipo de recurso disponível ao criar uma mudança intencional ou não intencional. Avaliamos os recursos que temos disponíveis que podem ser desde materiais, habilidades até pessoas.



_tecnologia

A tecnologia é ferramenta e impulsionadora de resultados desejados. Pode ser decisiva na adoção da mudança dentro de qualquer contexto que desejamos interferir.

Por fim, entender em profundidade como nós seres humanos usamos o poder do design e como podemos de fato projetar soluções é crucial para o próximo passo na nossa evolução como sociedade e como humanidade.

Essa evolução é importante, pois estamos embarcando em um mundo digital e exponencialmente complexo, o que significa que precisamos pensar e projetar sob uma perspectiva sistêmica. E é por isso que, todos nós como designers, temos que dar o próximo passo, sendo capazes de nos apropriar da habilidade do design de projetar e transformar sistemas.

Ao entrar neste novo paradigma do design, amplificado pelos meios digitais e onde a realidade virtual e a inteligência artificial estão inseridas, sentimos como se houvesse uma ausência de regras, métodos e um completo senso de liberdade.

Essa liberdade como designers e como influenciadores também pode ser muito assustadora. Mas como designers da própria humanidade, não podemos dizer que falhamos totalmente pois já pudemos criar e desenvolver soluções para diversos problemas do nosso passado. Como designers conscientes da nossa habilidade de projetar futuros, devemos agora começar a pensar em como criar o futuro em que

“ ...o design precisa passar do curativo ao preventivo; como seres humanos, trata-se de sermos conscientes de que somos designers do passado, do presente e do futuro.”

In: RATTI, Carlos e CLAUDEL, Mathew. The City of Tomorrow – Sensors, Networks, Hackers, and the Future of Urban Life

Capítulo 2

A Evolução do Design

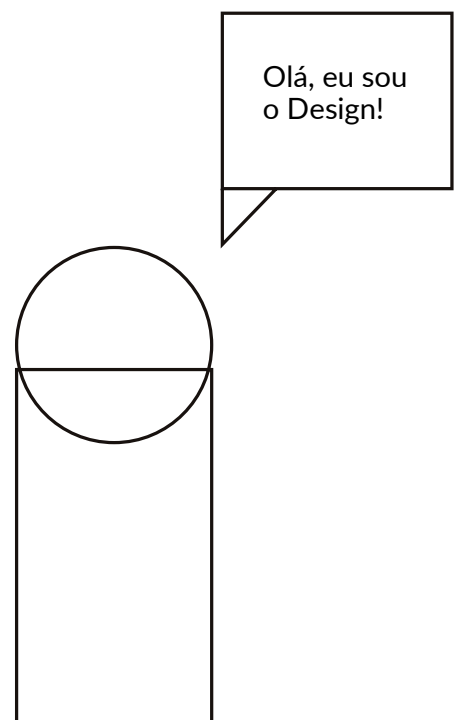
O design evoluiu e expandiu seus horizontes nos últimos anos. Uma das razões por trás dessa evolução é o aumento da complexidade na maneira como as pessoas lidam com os desafios de design.

À primeira vista, o termo **Design** nos faz pensar sobre a estética e coisas tangíveis, nos remetendo a áreas do Design como o design gráfico, o design de produto, o design de carros ou o design de calçados. No entanto, o escopo do Design é mais amplo. Trata-se de, diante de um problema, considerar quais as ações devem ser realizadas e qual o resultado se quer atingir, projetando possíveis soluções centradas no ser humano. Isso porque o Design é capaz de resolver tanto os problemas considerados tangíveis quanto os intangíveis. Identificar qual área ou conhecimento de design será demandado, dependerá da natureza do problema ou da solução desejada.

Ao lidar com problemas complexos, a MANEIRA como você faz as coisas ou COMO você resolve os problemas importa e cria resultados diferentes. A regra que afirma que “a ordem dos fatores não altera o produto” não é aplicável ao lidar com mudanças sistêmicas e com pessoas, e é por isso que o *Design Thinking*, em seu sentido literal, isto é, pensar a partir do design, tem sido tão importante hoje em dia.

O design se transformou e evoluiu nas últimas décadas e hoje abrange diferentes e diversas áreas de atuação e objetivos.

Vamos imaginar que o design é uma pessoa. Nesse caso, eu diria que ela teria começado a sua prática a partir da estética da comunicação e gradualmente progrediu para conseguir praticar e traduzir resultados de problemas relacionados a informação, resolvendo-os por meio do design gráfico e visual. Depois de fazer essa progressão, o nosso amigo Design deu mais um passo adiante e começou a lidar com coisas físicas.



O Design começou a criar produtos, espaços e todos os resultados tangíveis possíveis. Quando o Design deu esse passo, tornou-se mais fácil entender o que ele era capaz de fazer. Um dos exemplos dessa nova camada do design é a BAUHAUS, e sua máxima crença de que “a forma segue a função”. Essas habilidades foram e são importantes no desenvolvimento da sociedade. O design do tangível ajudou a moldar nossa sociedade desde a era industrial até hoje.

O “Design” já estava se tornando famoso, mas ainda era tímido e orientado para a criação de coisas materiais. Foi então que “Ele” entendeu que sua vida não poderia ser restrita à uma percepção material do mundo. A partir dessa nova visão, o “Design” começou a experimentar a criação e a manipulação de coisas que não eram materiais ou tangíveis. Aquilo que existe ENTRE as coisas materiais e as pessoas.

Assim, surgiu o design de interação, que começou a abordar as amplas e ainda subestimadas ciências da criação do intangível.

Quando o “Design” passou a entender que ele poderia trabalhar e criar soluções que não eram tangíveis, decidiu se aventurar e começou a criar soluções e futuros desejáveis. Foi então que o design cresceu exponencialmente e se tornou maduro.

Embora ninguém entenda plenamente como o “Design” cria futuros desejáveis, sistemas, culturas e comportamentos, o fato é que ele se libertou de objetos tangíveis e está agora experimentando parâmetros mais complexos e dinâmicos.

Quando o “Design” tenta se descrever, ele só diz que ele é a consciência, o modelo mental para criar uma solução. No entanto, ele é, simultaneamente, o pensamento e a ação necessários para uma solução.

Ele se define como uma ação que emerge a partir da investigação e do pensamento profundo até a intensão em criar futuros desejáveis e soluções tangíveis.

Sempre que você convidar o seu amigo “Design” para trabalhar com você, ele vai te ajudar a pensar e a criar resultados e soluções intencionais e desejáveis.

como o design evoluiu

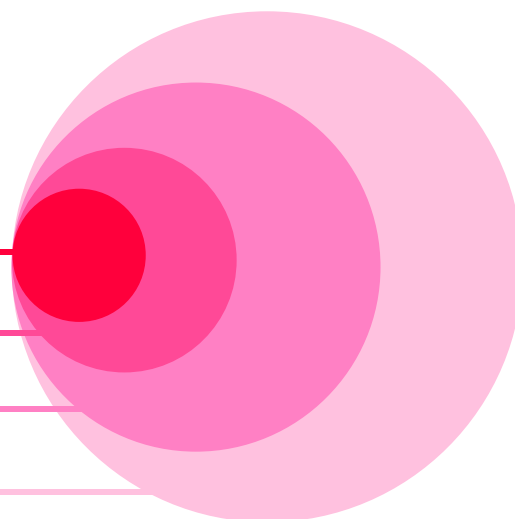
Richard Buchanan, em sua teoria sobre As Quatro Ordens do Design, aponta como o design evoluiu ao longo do tempo quanto ao seu escopo; de um contexto de criação de coisas tangíveis para o acesso às mudanças intangíveis.

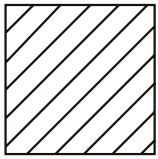
gráfico símbolos, impressos, comunicação visual

industrial produtos, objetos tangíveis

interação serviços, experiências, interfaces

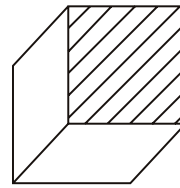
sistemas cultura, organizações, negócios





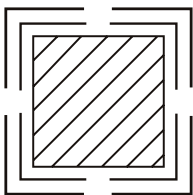
1_design de símbolos

Na primeira camada, usando os princípios do Design Gráfico e de Informação, há uma ênfase no desenvolvimento dos símbolos necessários para o processo de comunicação. Do ponto de vista visual, trata-se de projetar a mensagem a ser transmitida, argumentos persuasivos, sintaxe e semântica, possibilitando a compreensão e facilitando o intercâmbio de informações. Esta é a camada do design que envolve tipografia, ilustração, fotografias, gravuras e tudo relacionado ao universo do design gráfico, design visual e design de comunicação.



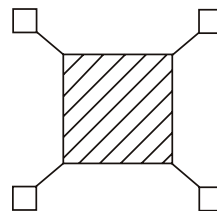
2_design industrial

A intenção do designer nesta camada é projetar objetos físicos que são úteis para as pessoas, como no Design de Produto, Design Industrial e na Arquitetura. Trata-se de selecionar e aplicar materiais diferentes, ferramentas de design e incorporar a tecnologia disponível, que dará apoio ao uso e à interação no mundo real. Esta ordem está relacionada a artefatos físicos e tangíveis, objetos e espaço (arquitetura).



3_design de interações

Esta camada está relacionada ao comportamento das pessoas, como ocorre no Design de Interação e de Serviço. A terceira camada se refere a projetar os processos envolvidos na forma como as pessoas agem; criando transações e atividades ao longo do tempo, assim como definindo os pontos de contato e opções de escolha. Na camada de interação, o campo do design está na ação. O foco aqui é na criação de experiências e não de objetos. Nesta camada, o foco está no design de interação, de serviços e de experiência.



4_design de sistemas

A última camada do design é a mais complexa, pois está relacionada a projetar ambientes e sistemas dinâmicos. Trata-se de projetar a transformação de sistemas e suas estruturas. Envolve também a concepção de suas funções e fluxos, bem como o uso de suas dimensões e restrições. A última camada enfoca os sistemas humanos, a integração de informações, objetos, interações e ambientes sociais, de trabalho e de aprendizagem. Nessa camada, o foco é o design de modelos de negócios, de experiências de aprendizagem, cultura, design organizacional e de cidades.



As quatro camadas de design podem representar quatro contextos diferentes onde o design pode ser aplicado. Quatro ordens de maturidade do pensamento em design.

Independentemente de quais ou quantas camadas do design são consideradas, em cada uma delas podemos projetar o invisível, o imperceptível ou o seu aspecto intangível. O Design transforma realidades.

Uma simples sinalização pode mudar o fluxo das pessoas. Um objeto bem projetado pode tornar a vida de algumas pessoas mais fácil. Um serviço pensado do início ao fim torna-se uma experiência memorável. Um negócio como carro compartilhado, por exemplo, está transformando a maneira como nos locomovemos na cidade e enfrentamos a mobilidade urbana. Pense agora como você pode redesenhar seu contexto, seu mundo, o sistema onde você mora.

Somos todos designers e aplicamos o design, em todas as suas camadas, muito mais do que imaginamos.

Como qualquer outra disciplina, existe o bom e o mal design. Um bom design significa projetar uma solução bem pensada e bem executada em todas as camadas do design. Bons designers são aqueles que projetam uma comunicação pensada na interação e no sistema. Um designer de sistema que pensa em como vai atingir a interação, o produto e a comunicação e consegue amarrar o significado e o impacto de transformação em todas as camadas de forma uníssona.

Na Echos, focamos na terceira e quarta camadas do design. Uma área que poucas pessoas se desafiam por causa de sua ambiguidade e complexidade. **Nós chamamos essas duas camadas do design de DESIGN DO INVISÍVEL.**

Aquilo que não se toca como a cultura, comportamento, interação, ecossistema, o serviço ou modelo organizacional não são tangíveis. Mas são na maioria das vezes o que mais importa.

Ao entender as evoluções do design nós podemos nos tornar melhores designers. Melhores designers da nossa vida, do nosso mundo e do que queremos criar intencionalmente para o nosso futuro.

Capítulo 3

Design Natural X Design Artificial

Como você descreveria o que é artificial e o que é natural? Um bom exercício é pensar o que foi criado pela natureza e o que foi criado pelos seres humanos.

Fazendas são criações da natureza ou são resultado da interferência humana? Herbert Simons acreditava que tudo que há qualquer tipo de interferência humana é artificial, e somente o que foi gerado pela natureza sem nenhuma interferência é portanto, natural.

Esta definição nos ajuda a categorizar com clareza o que é, e o que não é natural. No entanto, será que devemos pensar que as criações e produtos feitos por seres humanos, ou tudo aquilo que teve algum tipo de interferência humana, não são mais considerados naturais?

Deixe-me explicar.

Nós, seres humanos somos uma criação da natureza. Uma criação da natureza é natural e portanto, ao criarmos outra, essa criação também é natural, certo?

Ao entender o ser humano como parte do ecossistema da natureza, nossa noção de natural toma uma outra perspectiva e nos abre o horizonte para nosso impacto como designers. Por este motivo, sugiro recategorizar as criações a partir de quatro graus de naturalidade do design.

4 graus de naturalidade do **design**

1 Criado e produzido pela natureza .



2 Criado por humanos e produzido pela natureza.



3 Criado e produzido por humanos.



4 Criações humanas criando por si próprias .





1. O primeiro grau refere-se às criações geradas exclusivamente pela natureza não humana, como florestas e oceanos. O primeiro grau é projetado e produzido pela natureza.



2. O segundo grau seriam as criações que tiveram interferência humana, algum impulso humano, mas foram desenvolvidas pela natureza. Um bom exemplo aqui, são as fazendas. Uma outra maneira de dizer isso seria “projetado pelos seres humanos e produzido pela natureza”.



3. O terceiro seriam as criações geradas a partir de criações da humanidade, como o plástico, os carros, as cadeiras e os objetos. O terceiro grau é projetado e produzido por humanos. Este grau abrange tudo, desde uma lâmpada até nosso sistema democrático - ou seja, as criações não são necessariamente físicas.



4. O quarto grau seria uma criação generativa como a inteligência artificial e a “machine learning”. Essas criações são projetadas e produzidas por seres humanos, mas a diferença é que elas também são criadoras. A criação cria novas criações. Um bom exemplo é o filme *Sunspring* (2016), o primeiro filme escrito inteiramente por uma inteligência artificial chamada Benjamin que em seguida, foi produzido por humanos. Ou seja, são criações humanas que geram novas criações, sendo assim um design generativo.

Vamos falar mais sobre o quarto grau de naturalidade do design.

Pela primeira vez, em 2016, a área de Pesquisa de Inteligência Artificial do Facebook descobriu que uma inteligência artificial criou um novo tipo de linguagem que os humanos não entendem.

No quarto grau de artificialidade novas criações projetam e desenvolvem novas criações por si só, como essa inteligência artificial, criando uma nova linguagem.

Nós, como sociedade, podemos entender, medir e regular os três primeiros graus de artificialidade, mas estamos preparados para o quarto?

Eu costumo acreditar que, se alguma coisa acontecer, é porque nós de alguma forma já estamos prontos para isso. A possibilidade de existência cria a possibilidade de se relacionar com isso, mas isso não significa que compreendemos de forma plena e racional esta nova forma de existência (como todos os novos tipos de tecnologias, inovações ou projetos disruptivos).

A sociedade contemporânea costuma entender e aceitar apenas o que pode ser regulado, mas não a possibilidade do novo. O novo significa que não sabemos como responder, que é imprevisível e é isso o que nos assusta.

Como designers, muitas vezes, conhecemos mais sobre a criação em si do que sobre os resultados que a criação gera. É por isso que uma das ferramentas primárias dos designers é o protótipo para que possamos testar como a nova solução gera impacto (independente de qual ordem ou naturalidade do design ela se enquadre).

É impossível prever o resultado de algo novo sem testar. É impossível prever o que ainda não existe, e é por isso que “a única maneira de prever o futuro, é criá-lo”. (citação de Abraham Lincoln)

Para Hebert Simon, a ciência se concentra em como as coisas são. Já o design se concentra em como as coisas devem ser.

Como uma forma de futurecraft, o design tem potencial para criar condições preferíveis. À medida que o design evolui, estamos projetando e inserindo mudanças no nível sistêmico. Mas com todo esse poder, há também um tópico não tão comum: a ÉTICA do design e da criação.

Ao criar novos futuros ou novos paradigmas para a sociedade, sempre fica uma pulga atrás da orelha. Então, o que é certo? Estamos projetando futuros baseados em vieses pré determinados e antigos?

Onde devemos traçar a linha do que é uma criação ética e o que não é?

Isso é complicado porque, como sabemos, a intenção não é o único fator decisivo para esse julgamento. Uma criação com boas intenções pode tornar-se algo ruim que impacta negativamente a sociedade ou sua organização, e uma criação com más intenções pode se tornar algo que gere impacto positivo.

A linha de ética do design também é difícil de ser desenhada porque, à medida que a naturalidade do design evolui, a ética também o faz, e então, não podemos confiar apenas em nossas experiências passadas para projetar a ética do futuro.

A intenção de projetar para o bem é linda e nobre, mas ao mesmo tempo, pode estar baseada em muitas tendências do contexto atual. Esse é um dos principais fatores de ambiguidade do design.

Voltando ao conceito do futurecraft defendido no Capítulo 1, podemos alcançar, projetar e pensar em um ciclo virtuoso baseado em necessidades reais. A desvantagem dessa lógica é que, se estamos apenas pensando nas necessidades, estamos apenas pensando em abordar o passado que está cheio de pré concepções e designs invisíveis, estáticos e antigos.

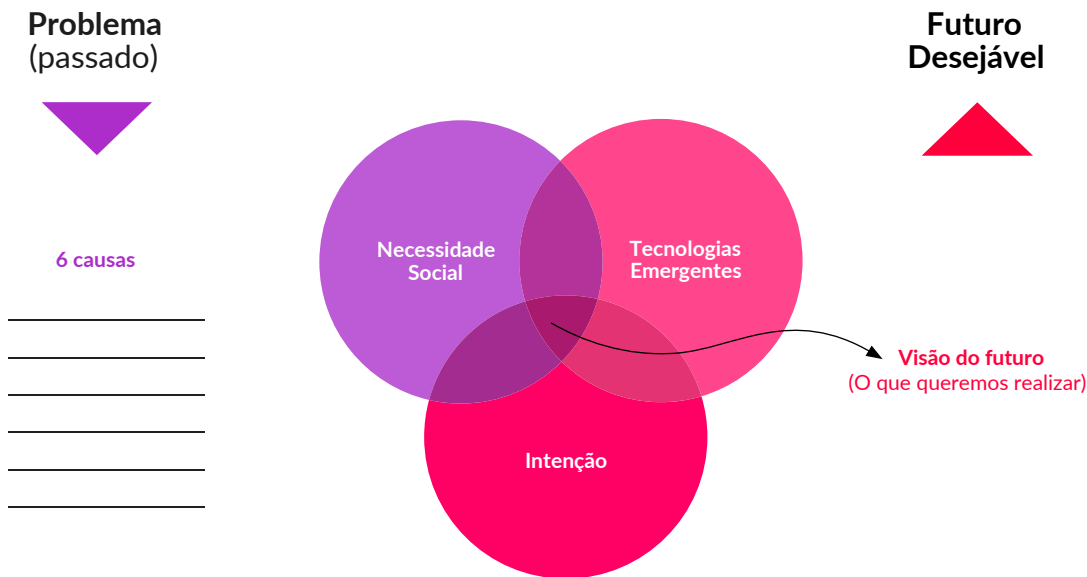
A maneira oposta seria projetar para a intenção, pensando no surgimento do novo. Entretanto, com essa maneira de pensar, o surgimento do novo pode ser tendencioso e desconectado da humanidade ao ser projetado pelas lentes de um só indivíduo ou grupo.

A única maneira de ultrapassar esse paradigma, na minha opinião, seria trabalhar com essas duas perspectivas opostas de forma sempre equilibrada e testar continuamente os resultados em pequena escala antes de alcançar expansão ou exponencialidade.

Ao entrar na ação de projetar futuros desejáveis ou até mesmo no design generativo, (onde seu projeto gerará uma nova criação) todo nosso viés pode escalar e ecoar tanto para o bem quanto para o mal. **Projetar futuros desejáveis e o design generativo são o próximo paradigma e desafio para designers em todo o mundo.**

Ao tentar abordar o design de futuros desejáveis, desenvolvemos uma abordagem que tenta equilibrar o paradigma de um design temporal (só considerando o presente e o passado ou só considerando o futuro) e para isso nos baseamos em três fatores principais:

- 1. Necessidade Social** (presente e passado)
- 2. Intenção** (do presente para o futuro)
- 3. Tecnologias Emergentes** (emergência do futuro)



A intenção é o valor e direcionador de evolução e criação do futuro que apenas os seres humanos podem imaginar. É o facilitador da mudança e da ruptura do mundo. É essência humana que está ligada a transição do presente ao futuro.

As tecnologias emergentes são nossas habilidades mais recentes para impulsionar a mudança da melhor maneira possível. São nossas habilidades e ao mesmo tempo as nossas restrições que nos fazem tornar uma visão em realidade.

Como seres humanos e designers desde o nascimento, podemos conceber futuros desejáveis ou não tão desejáveis, e por isso que é nossa total responsabilidade conceber melhores futuros conscientemente.

À medida que o design evolui constantemente, eu e os meus colegas designers (com formação em design clássico ou não) também estão projetando novas metodologias e técnicas que abraçam o novo e o design de futuros preferíveis.

Capítulo 4

Design de Futuros Desejáveis

“To Design,” ou o ato de projetar em português, significa planejar ações para mudar as situações existentes em situações preferidas.”

Herbert Simon

queremos prever o futuro ou criá-lo?

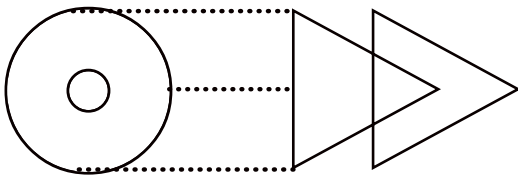
As abordagens futurísticas mais conhecidas se apoiam em ferramentas de previsão para visualizar e influenciar o futuro. Essas abordagens nasceram durante as guerras mundiais quando algumas organizações - incluindo os próprios governos e a indústria armamentista - queriam prever os próximos passos e ter vantagem em um cenário de constantes mudanças. Não há melhor maneira de ganhar uma guerra do que poder antecipar o futuro, certo?

Essas ferramentas entraram no mundo dos negócios no último século e viralizaram como o único jeito possível de criar futuro, ou melhor, nem mesmo criar, mas apenas prever os próximos acontecimentos de um futuro próximo.

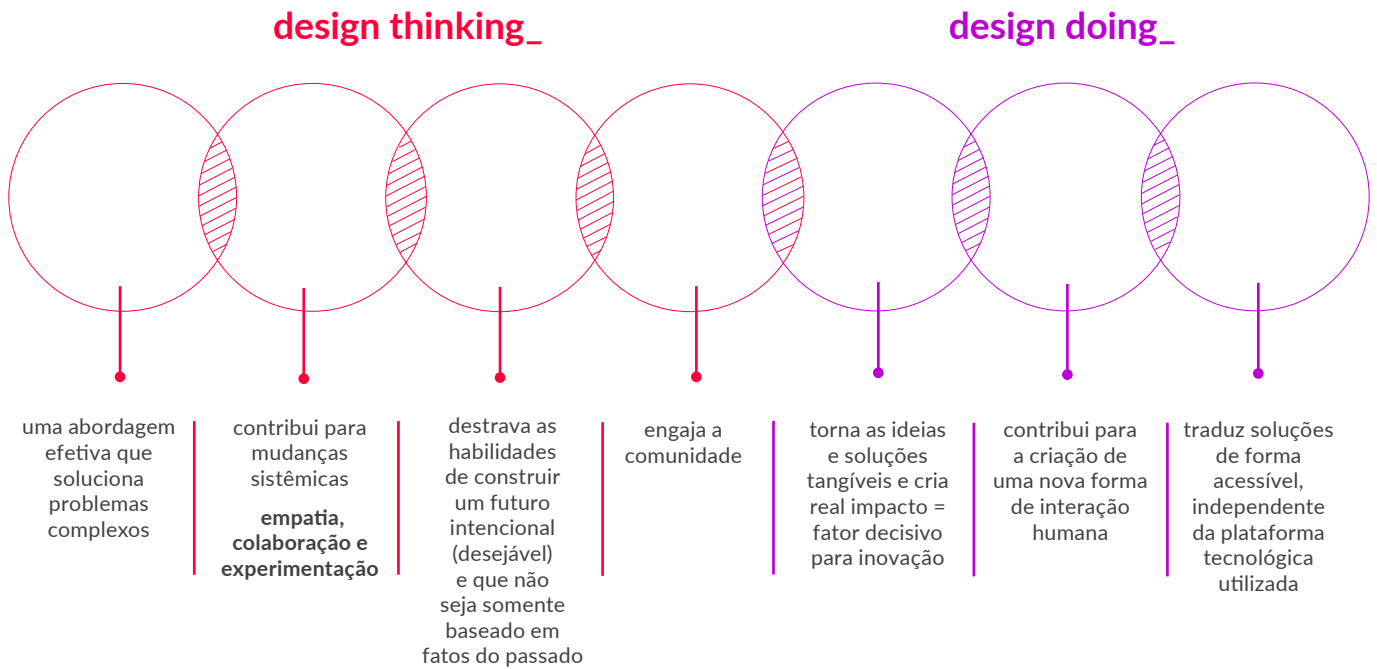
Estas abordagens não estão erradas, mas são limitadas.

O futuro é sempre uma possibilidade, não uma previsão.

Ao enxergar o futuro como uma possibilidade, podemos interfferir em sua construção e por isso, mudá-lo. Podemos então atuar como designers de futuros desejáveis, criando cenários alternativos as previsões matemáticas ou tendências meramente tecnológicas, e assim construir intencionalmente futuros desejáveis.



o papel do **design** ao projetar futuros desejáveis



O processo de projetar futuros é, basicamente, especulativo. Queremos criar futuros alternativos para assim exercitar o que queremos - e o que não queremos - em nosso amanhã, e com isso ser capaz de projetar um amanhã desejável, inclusivo e estratégico para corporações, governos, pequenas empresas e a sociedade civil. Ao projetar futuros desejáveis, estamos abraçando cenários plausíveis e possíveis, criando assim, futuros **preferíveis**.

O papel do design está profundamente enraizado em futuros alternativos e preferíveis.

O design é uma abordagem intencional de mudança e transformação, ele acelera a criação de futuros intencionais e o traduz para o momento presente. O design vai além da análise preditiva e chega a criações especulativas e prescritivas porque é centrado no ser humano.

Através do design, podemos parar de reagir a previsões de futuros e então sermos proponentes ao criar as realidades que queremos para nossas organizações e para nossa sociedade.

design é uma abordagem prática: o ato de pensar depende de fazer e o fazer depende do pensar

Quando pensamos através da abordagem do design, abordamos desafios e cenários a partir de uma perspectiva sistêmica. Usamos os valores da empatia, da colaboração e da experimentação para engajar e convidar os que fazem parte do ecossistema a serem co-criadores e influenciadores da mudança. Como uma abordagem inclusiva, o design também pode ser visto como uma poderosa ferramenta social que ajuda a unir comunidades. O design nos ajuda a desbloquear os limites invisíveis que criamos ao construir um futuro. Futuros não devem ser somente uma extrapolação dos parâmetros do passado, mas sim uma especulação que cria alternativas, especulando novas oportunidades de futuros intencionais, desejados e co-criados.

Por outro lado, quando estamos “fazendo” através do design, estamos criando mudanças intencionais. Não estamos deixando com que as tendências desenhem as mudanças, ao invés disso, interferimos no rumo do futuro.

Quando criamos através das lentes do design, estamos transformando ideias e soluções em algo tangível e real que pode criar impacto imediato. Ao fazer e criar algo novo, estamos transformando ideias em soluções, tornando-as tangíveis e passíveis de interação. A partir desta interação e exposição essa ideia não é mais uma ideia privada, ela se torna parte da natureza, e por conta disso se torna independente.

A criação que se torna tangível começa a ter vida própria e depois pode crescer ou morrer dependendo do valor que oferece para a sociedade, ou para um grupo de pessoas. Em resumo, quando uma solução nasce, tornando-se real de alguma forma, ela se torna acessível para experimentação, independente da plataforma ou tecnologia escolhida.

“ Futuros devem ser uma exploração colaborativa de possibilidades, formações e ações situadas na intersecção do design e da vida cotidiana.”

a quem pertence o futuro?

Cuidado! Todo projeto de futuro é um ato político, não é inocente e gera efeitos.

A concepção do futuro geralmente vem de espaços e pessoas privilegiadas. Pense em lugares como o Vale do Silício ou a desconexão entre algumas políticas públicas e a real necessidade das pessoas. Por essa razão, precisamos conscientizar e abrir espaços para a diversidade. A diversidade é crucial para a co-criação de futuros desejáveis, ou então podemos facilmente cair em modelos distorcidos e autocráticos em que já caímos diversas vezes.

A ética por trás da influência e da criação de futuros não é muito discutida geralmente. Ao projetar futuros intencionais, podemos e devemos sempre pensar em co-criar futuros com diversidade, como um ato político para um futuro desejado. Designers de futuros desejáveis têm uma responsabilidade.

Ao observar a emergência de novas tendências e tecnologias, e atuando como intervencionistas, designers podem acelerar o tempo para explorar e fomentar futuros possíveis e intencionais.

No entanto, como L.Watts disse no livro "The Future is boring", *"contar histórias de futuros é sempre uma prática social, material e política. Sempre tem efeitos e não são inocentes"*. Por essa razão, há uma grande responsabilidade ao se projetar futuros.

A ética por trás do design de futuros é crucial para a prática. Ela nunca deve ser autocrática, mas sempre construída de forma colaborativa, social e intencional, através da diversidade e inclusão no contexto onde ocorre.

“ O design pode ser entendido como um profundo ato político, sendo ele intencional ou não. Damos forma ao que e como uma realidade particular (ou futura) pode ser confrontada com os outros.”

Tradução livre do livro: Design Anthropological Futures

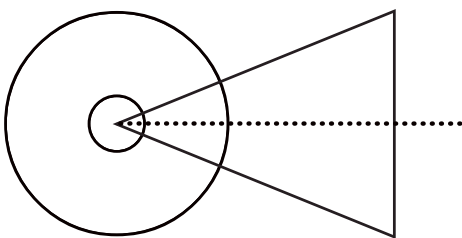
a ética do futuro

Não há fórmula exata quando se trata de prever o caminho da ética no futuro. Ao criar transformações, especialmente quando ligadas a maiores lacunas de tempo, devemos considerar a ética como um **processo em constante evolução**.

Na maioria das vezes, ao criar futuros, não temos todo o conhecimento, clareza e recursos suficientes para saber exatamente como a moral e a ética evoluirá nos próximos anos, e por isso é impossível antecipar a evolução da ética.

O que é moralmente aceito hoje provavelmente não será aceito em alguns anos. Hoje por exemplo, é inconcebível o uso e a aceitação da escravidão, mas há não muito tempo isso ainda era uma atividade normal. Por esta razão, uma visão de futuro nunca deve ser estática, simplesmente porque se ela for, ela pode ser perigosa. Visões de futuro devem ser revisitadas de tempos em tempos, colaborativamente e acompanhando a evolução moral e ética que se estabeleceu no curso do tempo.

Nossos direcionamentos éticos dependem de nossa evolução e por esta razão, a prática de design de futuros desejáveis também precisa ser iterativa e evolutiva.



como ativar o **futuro**?

Todo futuro começa no presente, nunca é vazio e tem um espectro de possibilidades.

Partindo da perspectiva de criar o novo e não de replicar o passado, quando projetamos futuros, estamos criando intencionalmente mudanças. Após a construção de uma visão de futuro intencional, o design nos ajuda a ativar este futuro através de experimentos no presente e no futuro próximo como um mapa para o futuro desejado. Cada experimento ou pequeno passo é um movimento em direção ao futuro desejado. Esta ativação é a melhor estratégia para criar futuros intencionais em organizações, governos, campos da sociedade civil, startups e até na sua vida pessoal.

Diferentemente de outras abordagens de futuro, o design vai além da visualização de futuro e aterrissa na ação, criando as etapas e os protótipos para a mudança que constrói um futuro mais significativo e desejável.

A partir do design, podemos sair de um papel de espectador ou precursor e nos tornarmos articuladores e intervencionistas do futuro.

“ O futuro nunca está vazio, mas será ocupado por ambientes construídos, estruturas, políticas e estilos de vida que diariamente reproduzimos por hábito ou com intenção a partir do seu design.”

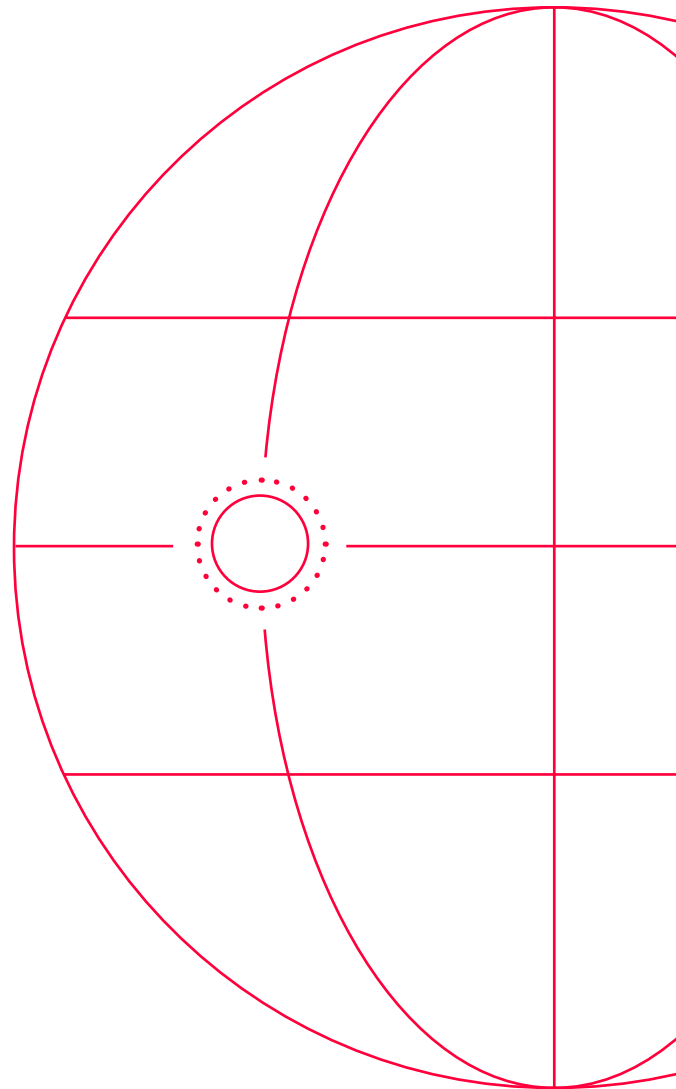
Ramia Mazé

Capítulo 5

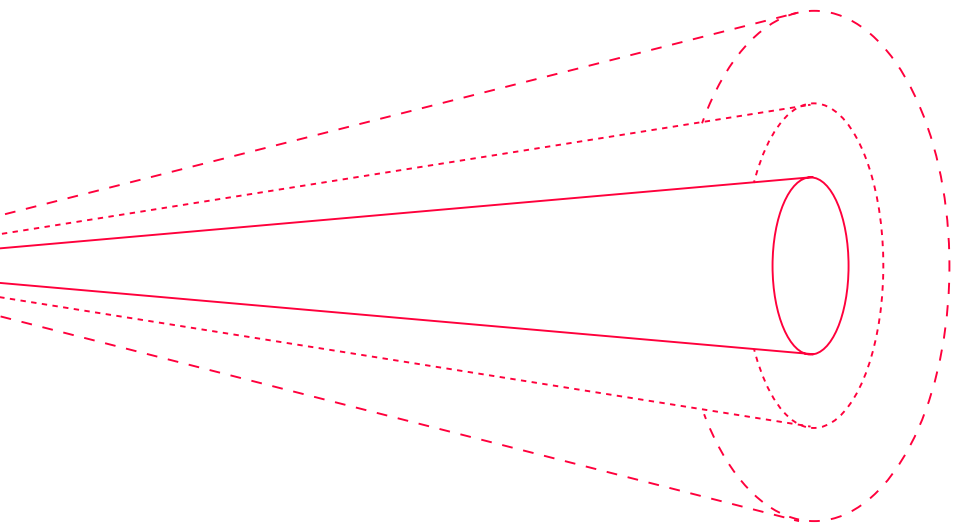
Nossa abordagem para desenhar futuros desejáveis

“ **Eu prefiro ser
essa metamorfose
ambulante.**

Raul Seixas; cantor e compositor brasileiro.



*E se o mundo pudesse
falar, ele provavelmente
diria a mesma coisa.*



futuro design visão

Para encarar o futuro, precisamos estar abertos para as novas coisas que estão emergindo enquanto estamos planejando nossos próximos passos.

Como designers de futuros, estamos ao mesmo tempo lidando com a incerteza e agindo como antropólogos de um novo mundo a ser descoberto, e também agindo como líderes ao ajudar a ativar um poder de um novo mundo que está prestes a nascer.

Nossa metodologia foi criada para nos ajudar a navegar e equilibrar essas principais características do design de futuro: a emergência e a criação.

Quanto devemos interferir? Quanto devemos deixar espaço para o que irá emergir? Quanta responsabilidade temos como designers para criar futuros positivos e justos? Quanto poder ou liberdade devem existir em um espaço de design ao criar futuros?

Trabalhando com diferentes organizações e contextos nos quais o futuro emergirá, aprendemos que a dose de interferência deve sempre ser a mesma: o designer age como um tradutor, ultrapassando barreiras enquanto encontra significado e oportunidades para o novo e o futuro emergirem.

Como designer, seu compromisso é com o futuro, mas também com o engajamento e a habilitação do presente que irá influenciar o futuro desejável.

O design de futuros desejáveis é uma abordagem colaborativa e coletiva, e por essa razão, o

engajamento e a tradução são essenciais. O ato de projetar futuros é significativamente tanto criar uma visão de futuro quanto ativar esses futuros. Portanto a capacidade de criar artefatos que ajudem a dar esse salto para o futuro é tão importante quanto a visão e o engajamento do futuro em si.

No design, o processo não tem valor suficiente se não houver resultados. Em um processo de design de futuros desejáveis, a visão futura deve ser criada, assim como o primeiro passo para o futuro como um meio de transformação.

Na Echos, temos usado nossa metodologia em diferentes tipos de projetos e aprendemos com eles. Trabalhamos em parceria com o governo brasileiro para reformular o modelo de remuneração do sistema de saúde privado. Lidar com várias partes interessadas, com diferentes disponibilidades de agenda e em uma escala tão grande nos ensinou que definir uma intenção compartilhada com os envolvidos é crucial para alcançar um futuro desejável.

Em outro projeto, fizemos uma parceria com uma cooperativa do setor de saúde no Rio de Janeiro. O processo de construção de um futuro desejável neste projeto foi totalmente diferente do anterior. A necessidade de projetar o futuro neste projeto não veio de um problema; veio de uma busca por propósito e busca por longevidade da organização. Essa organização já havia alcançado a sua visão de futuro, mas agora tendo atingido sua meta, não tinham certeza do que fazer a seguir. Qual seria a capacidade máxima de sonhar com futuros que uma organização como essa poderia ter? Como uma cooperativa do setor da saúde atuando como um plano privado e como hospital, qual seria o seu papel na região nos próximos dez anos? Ao final deste projeto,

aprendemos que incluir diversas perspectivas de dentro da organização, bem como da comunidade, era crucial para um futuro mais disruptivo.

Em um projeto totalmente diferente, usamos nossa metodologia para projetar um futuro desejável de transformação social. Com o projeto IRIS, começamos a usar nossa abordagem de futuros desejáveis como um tipo de movimento social, possibilitando o futuro da igualdade de gênero e liberdade do feminino no Brasil. Trabalhar como uma plataforma distribuída foi o ponto-chave para a ativação de futuro.

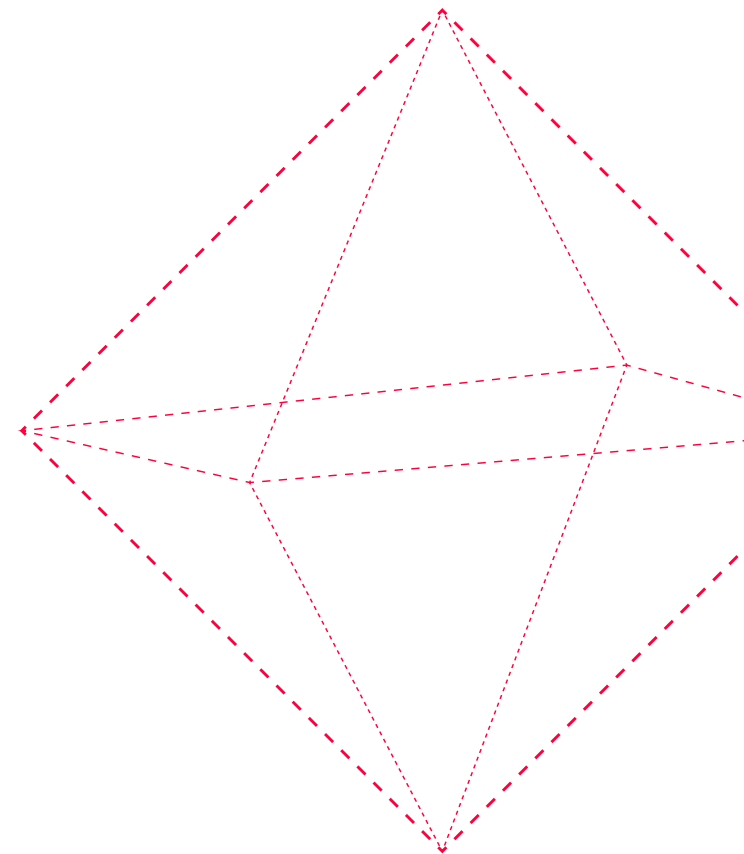
O processo desse projeto se tornou o meio de transformação e, a partir daí, aprendemos na prática que o futuro é sempre uma possibilidade e que quando a sociedade não especula sobre diferentes possibilidades futuras, o futuro está condenado à estagnação.

Este projeto nos mostrou que especular futuros é crucial para a evolução e que o design de futuros é um poder que deve ser compartilhado com a comunidade e não apenas com aqueles que estão no controle e no poder.

Na Austrália, trabalhando em parceria com uma instituição de um governo estadual, constatamos que o futuro pode por vezes ser difícil de ser vislumbrado, principalmente quando o presente é satisfatório - devido a uma boa economia e um contexto cultural e político estável.

Em projetos como este, onde o presente não oferece perigo eminente, a elaboração futura não é tão clara. Trabalhando com este cenário, aprendemos que, em algumas ocasiões, é importante nos distanciarmos dos futuros de curto prazo para que possamos ser livres para pensar em um amanhã diferente. A equipe do projeto tinha como objetivo projetar futuros para a instituição para os próximos 30 anos. Esse distanciamento de tempo tornou o espectro de especulação fascinante.

O papel da ética no futuro também foi um grande aprendizado neste projeto; o futuro pode emergir em múltiplos formatos, mas qual é a direção ética que uma organização ou um grupo deve escolher para lidar com as emergências apresentadas? A ética desempenha um papel tão significativo em nosso futuro, mas parece que ainda não estamos preparados para lidar com as novidades e os poderes tecnológicos que estamos criando. Como designers do futuro, que tipo de futuros estamos criando? Estamos perpetuando a injustiça e a desigualdade ou estamos promovendo um mundo mais justo?



O mundo é uma metamorfose ambulante.

O novo mundo vem mudando a dinâmica da política e do poder.

A política e o poder também estão mudando a uma velocidade acelerada. Os governos tinham poder soberano ao direcionar futuros, mas essa dinâmica parece estar mudando. Os impérios tecnológicos tornaram-se mais relevantes no contexto global e também foram intencionalmente se tornando líderes e ocupando o pensamento futuro.

As barreiras entre governos e tecnologias tornaram-se turvas. Como por exempli o crédito social chinês. Até 2020, o sistema de crédito social na China estará totalmente operacional.

Matthew Carney escreveu um relatório para a ABC News que explica:

“O crédito social é como um cartão de pontuação pessoal para cada um dos 1,4 bilhão de cidadãos da China.

(...)

O sistema será reforçado pelos mais recentes sistemas de vigilância de alta tecnologia, à medida que a China for se tornando líder mundial em inteligência artificial. Câmeras de vigilância serão equipadas com reconhecimento facial, varredura do corpo e rastreamento geográfico para lançar um olhar constante sobre todos os cidadãos.

(...)

Aplicativos para smartphones também serão usados para coletar dados e monitorar o comportamento online no dia-a-dia. Então, grandes dados de fontes mais tradicionais, como registros governamentais, incluindo avaliações educacionais e médicas, de segurança do estado e registros financeiros, serão alimentados em pontuações individuais.

(...)

Esse é provavelmente o maior projeto de engenharia social já tentado, uma maneira de controlar e coagir mais de um bilhão de pessoas.

(...)

Se for bem sucedida, será a primeira ditadura digital do mundo. ”

Referência: Leave No Dark Corner - <https://www.abc.net.au/news/2018-09-18/china-social-credit-a-model-citizen-in-a-digital-dictatorship/10200278>

Estamos acostumados a ter nossas informações monitoradas por empresas como Google, Facebook, Amazon, Instagram e Apple, sem saber exatamente o que fazem com isso. No entanto, estamos prontos para o governo monitorar nossas vidas 100% do tempo?

Por outro lado, pessoas como Jeff Bezos, Elon Musk e Mark Zuckerberg estão liderando o design do futuro. Elon Musk iniciou a SpaceX, uma empresa de exploração espacial. Recentemente, seu primeiro viajante lunar foi revelado: Yusaku Maezawa, um bilionário japonês, que não irá sozinho para a lua; ele convidou artistas para a primeira viagem, que acontecerá em 2023. Este é um projeto que irá explorar a vida possível na Lua.

Anand Giridharadas, ex-colunista do The New York Times e escritor do livro “Winners Take All”, manifestou suas preocupações:

“Chegamos a um lugar onde Elon (Musk) e Jeff (Bezos) ocuparão o espaço, Mark (Zuckerberg) vai acabar com todas as doenças. Nos últimos 30, 40 anos, não esperava-se que empresas deveriam mudar o mundo. No entanto, não há uma visão clara sobre como estamos mudando o mundo, e dentro desta ideia de “mudar o mundo” que essas pessoas têm, há também a ganância. Esses líderes têm interesses por trás disso. Vivemos em uma época em que muitas pessoas aparentemente estão se saindo bem, mas é a mais desigual em 100 anos nos EUA ”.

(Extraído da palestra de Giridharadas no Wired Festival, em São Francisco, em 2018.)

Você não precisa concordar com Anand. A motivação por trás desses esforços pode não ser apenas a ganância, mas temos que pensar em quanto deixamos para os outros pensarem e inventarem o futuro.

Devemos ser espectadores na criação de futuros ou devemos participar e criar uma visão mais inclusiva e diversa?

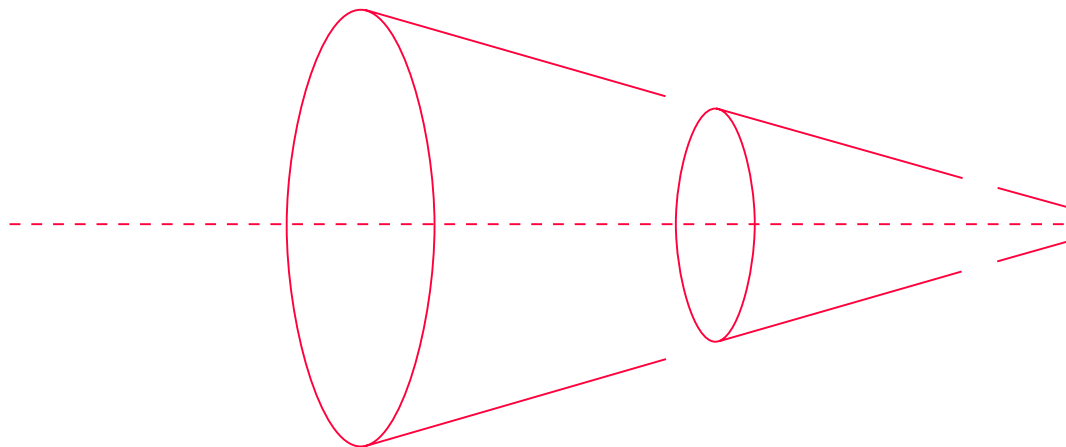
O que precisamos pensar nesses casos não é apenas quem está criando esses futuros, mas também quais são os padrões que criam esses futuros que não necessariamente refletem o que queremos deles?

A evidência nos diz: projetar futuros significa poder.

Como Monika Bielskyte - futurista, pesquisadora de futuros, designer de futuros e fundadora da All Future Everything - diz: ***“Aqueles que controlam a fantasia também podem ser aqueles que controlam o futuro.”***

Nós temos criado e recriado tantos futuros distópicos, como o seriado “Black Mirror” ou o filme “Minority Report”, que estamos agora, como sociedade, acreditando que estes são os únicos futuros possíveis; e se continuarmos acreditando nisso, este pode realmente ser o caso.

Atualmente, a criação do futuro está ocorrendo principalmente em espaços privilegiados, com baixos níveis de diversidade, e refletindo o viés e controles estruturais do mesmo tipo de pessoas que estiveram no poder nos últimos séculos. Essas estruturas arquitetônicas, tecnológicas e políticas perpetuam a injustiça. É por isso que, ao trabalhar com diferentes organizações, percebemos ser crucial determinar alguns princípios básicos para qualquer tipo de criação de futuros.



Princípios ao projetar futuros desejáveis:

Projetar futuros pode ser um empreendimento complicado. Com frequência, criações de futuros são prejudicadas porque seguem um viés inconsciente, reproduzindo parâmetros do passado, seguindo uma única voz ou ponto de vista, ou apenas acompanhando a evolução tecnológica. Essas falhas podem nos levar a futuros enviesados ou distópicos.

Após trabalhar em diferentes projetos de design de futuros desejáveis, desde projetos com o governo até empresas privadas e movimentos sociais, alguns princípios surgiram como macro-diretrizes para projetar futuros desejáveis.

Princípios orientados:

Projetar futuros devem sempre ser...

1

A PARTIR
DAS PESSOAS

Todas as pessoas envolvidas na transformação de futuro devem sempre ser as orientadoras do design desse futuro. O futuro não deve ser impulsionado apenas pelo aprimoramento tecnológico. Todo design de futuro é intencional, portanto, precisa ser centrado no ser humano. Geneviève Bell, antropóloga australiana mais conhecida por seu trabalho na interseção da prática cultural e desenvolvimento de tecnologia na Intel e mais recentemente na Universidade Nacional Australiana, diz: ***“Precisamos reconhecer que as conversas do futuro têm um passado e precisamos pensar nos sistemas sócio-tecnológicos que construímos, não apenas na tecnologia.”***

2

EMERGENTE

Os futuristas tradicionais tendem a olhar predominantemente para a tecnologia emergente. Como designers de futuros desejáveis, nós intencionalmente olhamos também para comportamentos, culturas e movimentos político-sociais que estão emergindo. Quando falamos de “emergência” aqui, estamos nos referindo a emergência da ciência de complexidade. “Emergência é um termo que é usado para descrever eventos imprevisíveis, que parecem resultar das interações entre elementos e que nenhuma organização ou indivíduo pode controlar. O processo de evolução exemplifica a emergência”. A emergência pode ser descrita como as coisas que começam e crescem de baixo para cima, que ainda não são mainstream, e que geralmente ainda estão escondidas dos olhos comuns.

Essas emergências não podem ser encontradas nos lugares óbvios, mas à margem da sociedade. Amy Webb, futurista e fundadora do Future Today Institute, diz:

“O futuro simplesmente não chega completamente formado durante à noite, mas surge passo a passo. Aparece primeiro em pontos aparentemente aleatórios ao redor da periferia da sociedade, nunca no lugar comum. Sem contexto, esses pontos podem parecer díspares, não relacionados e difíceis de serem conectados de maneira significativa. Mas com o tempo eles se encaixam em padrões e formam uma tendência completa: uma convergência de múltiplos pontos que revelam uma direção ou tendência, uma força que combina alguma necessidade humana e nova tecnologia capacitadora que moldará o futuro. [...]”

Os primeiros passos da previsão do futuro exigem uma viagem às margens da ciência, da tecnologia, do design e da sociedade, para onde a experimentação incomum está ocorrendo. Pois é à margem que todas as tendências nascem.”

3

ÉTICO E DIVERSO

Toda criação do futuro é um ato político, e por isso deve ser ético e trazer diversidade. Monika Bielskyte - mencionada anteriormente neste capítulo - é uma grande defensora dos futuros inclusivos. **Ela acredita que muitas vezes nos acostumamos com exclusões do futuro.** Além disso, origens culturais diferentes podem nos levar a diferentes visões do futuro. Um exemplo disso é o filme Pantera Negra, baseado em valores da cultura africana, a visão de futuro e as relações de poder retratadas são muito diferentes das visões mais convencionais de futuro.

(*Ao escrever este texto, percebi que a frase “visões mais convencionais de futuro” pode parecer idiossincrática, mas na realidade não é. O futuro é muitas vezes controlado pelo passado, e também pelas estruturas de poder que perpetuam sistemas que não queremos fomentar em futuros desejáveis).

Projetar futuros deve ser uma tarefa colaborativa, inclusiva e ética.

4 UMA POSSIBILIDADE

O futuro é sempre uma possibilidade e não um destino. O ato de projetar futuros desejáveis é especulativo. Para criar um futuro desejável, precisamos especular além das tendências, tecnologias e previsões econômicas. Como um ato intencional de mudança, e como designers do futuro, precisamos ver o futuro sempre através de um espectro de possibilidades, onde coisas imprevisíveis podem acontecer, e diferentes resultados podem emergir do que é convencionalmente esperado. Como possibilidade, o futuro ainda não está escrito e pode ser potencialmente instigado ou pelo menos influenciado, mas, ao mesmo tempo, também precisamos reconhecer que eventos imprevistos podem alterar o caminho do futuro, por isso é sempre importante lembrar que o futuro é sempre uma possibilidade.

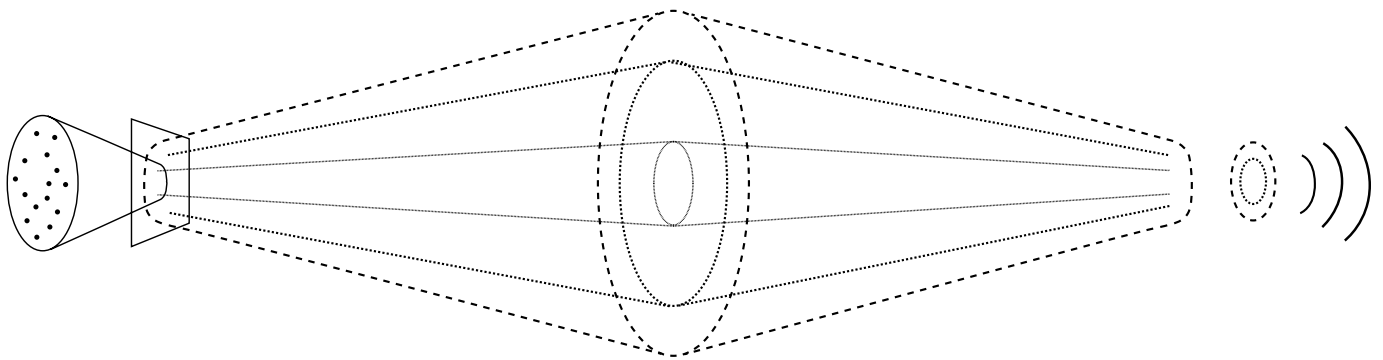
“Estudar o futuro pode ser descrito como ‘arte’ em vez de ciência.” - Bonisch

Esses quatro princípios foram projetados para nos ajudar a criar futuros desejáveis. Futuros desejáveis passam longe de distopias - uma forma de visão futura frequentemente apocalíptica ou negativa. Por outro lado, também não fica perto de utopias, muitas vezes fictícias e idealistas. Futuros desejáveis são futuros preferíveis e realizáveis, projetados de forma co-criativa, trazendo a diversidade das pessoas, formas emergentes e éticas futuras que ajudam a nos informar como chegar a futuros melhores.

Nossa abordagem para projetar futuros desejáveis

Nossa abordagem de Design de Futuros Desejáveis apresentada aqui ainda está em fase de desenvolvimento, e será potencialmente iterada, por isso deve ser usada como uma diretriz e também como um espaço para experimentação. A razão pela qual desenvolvemos essa abordagem foi ajudar-nos a esclarecer nossa prática e nunca esquecer de projetar futuros através dos princípios mencionados anteriormente; estes são os pontos básicos para atingir nossas metas de futuros preferidos.

Nesta abordagem, existem quatro áreas significativas de exploração:



futuros que emergem

especulação de futuros

calibragem do futuro

ativação de futuros

1. Futuros que emergem

“Crie o seu futuro a partir do seu futuro, não do seu passado.” - Werner Erhard

A criação de futuros envolve explorar as margens para identificar emergências sociais, culturais, tecnológicas e econômicas, que representam uma calibração de futuro ainda desconhecido, com comportamentos futuros, práticas e aplicações que podem redefinir o caminho de futuro.

Explorar esses sinais em pesquisas de design de futuros é uma tarefa ampla. Nossa abordagem de exploração de futuro emergente consiste em usar os chapéus de um antropólogo de futuro, bem como um criador de sentido. Veja aqui algumas das técnicas que usamos:

A) Identificação de emergências tecnológicas/econômicas:

- Pesquisa de sinais fracos
- Busca por tecnologias exponenciais e emergentes
- Busca pela adoção de novas tecnologias
- Análise econômica e preditiva
- Pesquisa on-line de utopias e futuristas especialistas

B) Identificar emergências socioculturais:

- Pesquisa etnográfica e empática (pesquisa de triangulação a partir do design thinking: entrevistas, observações e pesquisa participativa)
- Pesquisa sobre comportamentos emergentes
- Pesquisa intervencionista com objetos e cenários do futuro
- Pesquisa de foto-elicitación.

2. Especulação de futuros

“Acreditamos que ao especular mais, em todos os níveis da sociedade, e explorar cenários alternativos, a realidade se tornará mais maleável e, embora o futuro não possa ser previsto, podemos ajudar a definir hoje fatores que aumentarão a probabilidade de futuros mais desejáveis realmente acontecendo. E igualmente, fatores que podem levar a futuros indesejáveis podem ser vistos desde o início e tratados ou pelo menos limitados ”.
- *Speculative Everything (em tradução livre)*

A especulação de futuros envolve o praticar a criação de futuros alternativos, estabelecendo a intenção e criando uma visão tangível do futuro. Quando especulamos caminhos de futuros, estamos primeiro ampliando possibilidades e indo além do futuro plausível, e depois materializando o futuro - ou tornando-o real o suficiente - para ter uma conversa significativa sobre ele.

Veja aqui algumas das técnicas que usamos:

A) Práticas de futuros alternativos:

- Cone do futuro
- Escopo de futuro
- Quatro arcos
- Roda de futuros
- Artefatos do futuro
- Alternativa desconhecida
- Mapa de polaridade

B) Definindo a intenção:

- Premissas compartilhadas
- Estruturação de intenção
- Ética e diversidade

C) Criando uma visão para o futuro:

- Design fiction
- Alusões de futuro
- Artefatos do futuro

3. Calibragem do futuro

A calibragem do futuro é uma verificação de direção. É muito mais fácil criar futuros sensacionalistas como os criados em Hollywood do que criar um futuro compartilhado onde as organizações, comunidades e sociedades desejem fazer parte. A fase de calibragem do futuro envolve uma avaliação do futuro criado, para então abrir possibilidade de refinamento e alteração desse futuro. A calibragem de futuro é também utilizada como uma análise da lacuna entre o contexto presente e o estado futuro preferido.

Técnicas que usamos:

A) Calibragem do futuro:

- Momento de avaliação
- Suspensão de descrença
- Medos e desejos
- “Design como uma forma de investigação”
- Análise de resultados e impactos (ética e diversidade)
- Calibragem social, comercial e tecnológica

B) Identificando a lacuna entre presente e futuro:

- Backcasting

4. Ativação de Futuros

“Os bilionários entendem o mundo como algo flexível. Com pressão suficiente aplicada a um empreendimento, pessoas com recursos suficientes podem realmente mudar o mundo. Em contraste com isso, o resto de nós, pessoas comuns são mais propensas a assumir o estado do mundo como estático ou dado.”- Methieson

(referência: https://www.businessinsider.com.au/steve-jobs-difference-between-billionaires-and-the-rest-of-us-2016-1?utm_content=buffer786a7&utm_medium=social&utm_source=linkedin.com&utm_campaign=BI-linkedin&r=US&IR=T)

Nosso objetivo ao projetar futuros desejáveis é, obviamente, trabalhar não apenas com bilionários, mas também com pessoas comuns e democratizar o design do mundo para o futuro.

A última fase envolve um road mapping das etapas para o futuro desejado e também a criação de experimentos que promoverão mudanças para o futuro.

Técnicas que usamos:

A) Road mapping: passos para o futuro desejável

- Road mapping
- Ciclos de experimentos
- Projeto piloto
- Mínimo futuro viável

B) Teste, recalibração

- Medição do impacto no presente (análise de ressonância)

Nosso papel como **designers de futuros desejáveis** é o de atuar como observadores da emergência (comportamental e tecnológica) e intervencionistas de ação. Como designers, aceleramos o tempo para explorar e fomentar futuros possíveis e intencionais que não podem se tornar autocráticos, pois são sempre construídos de forma colaborativa e social.



ECH
OS

echos.cc