

## **FABULAÇÕES E PROVÓTIPOS DE UM MUNDO FRACTAL** DESIGN ESPECULATIVO COMO PROPOSTA DIDÁTICA

Palavras-chave: design especulativo, fabulação, provótipo.

**João Roberto dos Santos Soares;** Universidade do Estado do Pará;  
Paragominas, Pará, Brasil;  
sansoar.design@gmail.com;

**Cláudio da Silva Soares;** Universidade do Estado do Pará; Paragominas,  
Pará, Brasil;  
polenflutuante@gmail.com;

### **1. Introdução**

Vivemos no Antropoceno, uma era geológica definida pelos intensos impactos das atividades humanas sobre o planeta, gerando crises ambientais, sociais e políticas cada vez mais interligadas e complexas (Crutzen e Stoermer, 2000). Essas crises não se manifestam isoladamente, mas formam redes entrelaçadas de problemas que desafiam abordagens convencionais (Danowski e Castro, 2017). No campo do design, tradicionalmente orientado pela lógica antropocêntrica e funcionalista, a resposta a esses problemas frequentemente se limita a soluções técnicas superficiais, negligenciando dimensões éticas, afetivas e ecológicas mais profundas. Dessa maneira, torna-se urgente repensar o papel e os métodos do design para enfrentar eficazmente esses desafios contemporâneos.

Este estudo situa-se exatamente nessa interseção crítica e emergente, propondo a necessidade de explorar métodos pedagógicos alternativos que transcendam o paradigma funcionalista e tecnocêntrico ainda prevalente no ensino superior em design (Ibarra, 2022). Em particular, o estudo busca responder à questão: como práticas especulativas e narrativas multiespécies podem ser incorporadas ao ensino para estimular uma percepção mais crítica, ética e consciente das relações entre humanos e outras entidades não-humanas? Trata-se, portanto, de investigar como esses métodos podem sensibilizar futuros designers para a complexidade das relações multiespécies em contextos pedagógicos (Andrade e Ibarra, 202; Ibarra e Oliveira, 2022).

# V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

Ao propormos uma ponte entre a teoria da formatividade, de Luigi Pareyson (1993), e a fabulação especulativa, de Donna Haraway (2023), entramos em um território onde a criação deixa de ser exclusivamente uma resposta à funcionalidade ou à lógica da resolução de problemas como historicamente se construiu como objetivo do Design, para se tornar um processo de co-formação de mundos. Haraway utiliza o termo "simpoiese" que se origina das palavras gregas antigas σύν ("com, juntos") e ποίησις ("criação, produção"), significando "fazer com" ou "tornar-se com". A autora esclarece que "simpoiese é um termo direto; significa 'fazer com', ser junto (2023, pg.111). A simpoiese refere-se a sistemas históricos intrincados, dinâmicos, responsivos e contextualmente localizados e evidencia um termo para companheirismo no mundo, seja ele qual for.

No campo do design especulativo, a fabulação atua como catalisadora de projetos que não buscam soluções definitivas, mas sim tensionamentos criativos. Ao integrar preocupações feministas e pós-humanistas, permite ao design imaginar mundos de vida alternativos, muitas vezes pautados por relações interespecies, bioética, cuidado e simpoiese. E os Designers têm usado a narrativa para lidar com temas complexos como biodados, fluidos corporais, envelhecimento e inteligência artificial, criando objetos e narrativas que perturbam os imaginários sociotécnicos estabelecidos (Søndergaard, 2025; Hiltunen e Campbell, 2023; Teixeira, Moreira e Nogueira, 2023; Fonseca, Irving, et al., 2022). Nesse sentido, o design junto da fabulação passa a operar não mais como resposta, mas como pergunta: "e se fosse diferente?".

Além disso, esta pesquisa é especialmente relevante ao integrar temas fundamentais à formação contemporânea dos designers, como ética multiespécie, justiça ecológica e consciência ambiental crítica. Esses temas são frequentemente negligenciados ou abordados de maneira superficial em currículos tradicionais, apesar de sua importância crescente no cenário global contemporâneo. A proposta do estudo, portanto, não apenas introduz conteúdos novos, mas também promove um modo de ensinar e aprender que é mais dialógico, interdisciplinar e colaborativo, essencial para o desenvolvimento profissional e pessoal dos estudantes.

## 2. Objetivos

Este estudo tem como objetivo geral investigar o potencial das práticas especulativas multiespécies como ferramentas pedagógicas para provocar deslocamentos perceptivos e afetivos significativos entre estudantes universitários do curso de Design, ampliando sua capacidade crítica, ética e empática em relação às questões socioambientais contemporâneas e incentivando uma abordagem interdisciplinar e experimental no processo formativo. Com isso, espera-se que os participantes não apenas adquiram conhecimento técnico e teórico, mas desenvolvam também competências éticas, críticas e empáticas essenciais para enfrentar os desafios complexos do século XXI, posicionando-se de maneira ativa e consciente no campo profissional do design.

### **3. Metodologia**

A metodologia empregada nesta pesquisa adotou uma abordagem qualitativa, interpretativa e poética, concebendo o processo pedagógico como prática poética e formativa. Inspirada pelas teorias do Design Especulativo (Dunne & Raby, 2013), da Fabulação Especulativa (Haraway, 2023) e da Formatividade (Pareyson, 1993), estruturou-se uma oficina intitulada “Fabulação, Design Especulativo e Narrativas Multiespécies”, realizada com 27 estudantes universitários de diferentes áreas, predominando alunos do curso de Design. A oficina consistiu em uma série de práticas projetuais e narrativas estruturadas em quatro etapas principais:

1. **Narrativa inicial:** divididos em pequenos grupos, os estudantes criaram narrativas especulativas a partir de temas sorteados relacionados a crises ecológicas, tecnológicas e sociais. Cada grupo desenvolveu personagens, histórias, cenários e objetos especulativos em uma dinâmica colaborativa.
2. **Construção coletiva:** nesta fase, as narrativas iniciais foram compartilhadas entre os grupos, permitindo intervenções e continuidades de perspectivas diversas. Este processo buscou promover múltiplas vozes e visões, estimulando o deslocamento do protagonismo exclusivamente humano nas histórias, ampliando a percepção da interdependência entre espécies.

3. **Design especulativo:** cada grupo escolheu um objeto especulativo descrito nas narrativas para desenvolver como provótipo - protótipo provocativo (Casnati, Ianniello e Romani, 2024). Nesta etapa, utilizaram-se técnicas específicas como *reductio ad absurdum* e design para debate, ampliando a capacidade crítica e reflexiva sobre as implicações éticas e socioambientais dos artefatos projetados.
4. **Provotipagem:** os objetos especulativos foram materializados fisicamente ou por meio de imagens geradas por inteligência artificial generativa (IA), reforçando o caráter provocativo e especulativo dos artefatos produzidos. Essa materialização enfatizou aspectos éticos, afetivos e simbólicos dos objetos projetados.

Os demais dados foram coletados por meio de questionários iniciais e finais, registros audiovisuais, fichas analíticas dos objetos criados e anotações reflexivas feitas pelos participantes ao longo do processo, permitindo uma análise interpretativa aprofundada.

#### **4. Resultados**

Os resultados obtidos evidenciaram que a abordagem especulativa e fabulatória proposta teve significativo impacto perceptivo e afetivo nos estudantes envolvidos, resultando em produções narrativas e materiais que transcenderam abordagens convencionais centradas em soluções técnicas e práticas imediatas.

Analisaram-se especificamente dois casos exemplares das narrativas produzidas: "Terra Cinzenta" e "Entomoempatia". Em "Terra Cinzenta", destacou-se a criação do provótipo denominado "Caixa 2" (Imagem 1), um dispositivo vestível que promove empatia entre humanos e outras espécies, emergindo como artefato simbólico em resposta a um mundo devastado por crises ecológicas e sociais. O objeto produzido foi interpretado como uma crítica poética à obsolescência emocional imposta pelo paradigma tecnocientífico predominante, enfatizando valores como vulnerabilidade compartilhada e cooperação multiespécies.

# V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

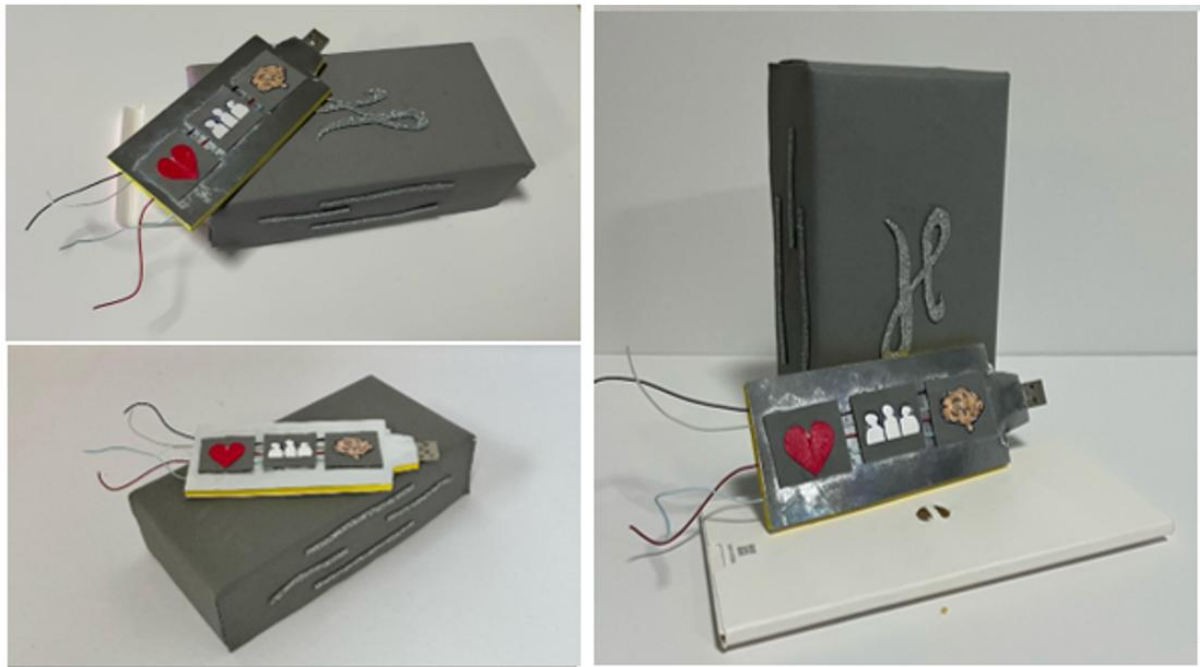


Imagem 1 – Provótipo da narrativa Terra Cinzenta, Caixa 2  
Fonte: Autores (2025)

No caso da narrativa "Entomoempatia", os estudantes desenvolveram um dispositivo especulativo intitulado "Óculos Ent" (Imagem 2), que permitia aos usuários perceberem sensorialmente o mundo pela perspectiva dos insetos. Esse objeto foi projetado para desestabilizar a centralidade da percepção humana, provocando reflexões profundas sobre ética, poder e justiça ambiental, demonstrando claramente a capacidade da fabulação especulativa em confrontar o antropocentrismo e questionar práticas coloniais e tecnocêntricas ainda presentes na formação tradicional em design.

# V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

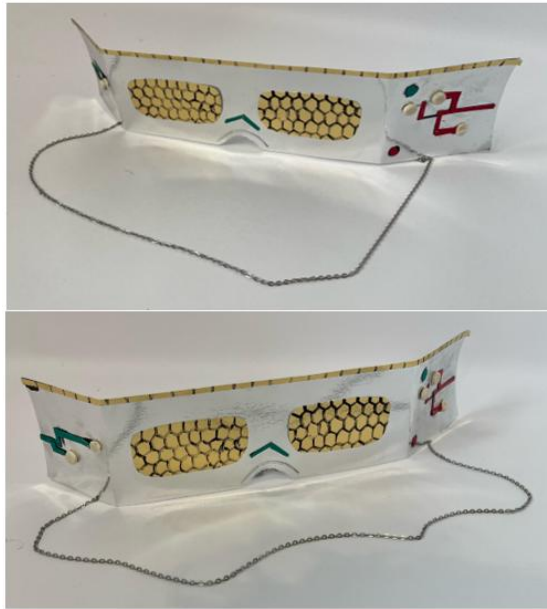


Imagem 2 – Provótipo da narrativa Entomoempatia  
Fonte: Autores (2025)

As avaliações reflexivas finais dos estudantes indicaram transformações perceptivas e afetivas importantes, revelando deslocamentos epistêmicos sobre as relações entre humanos e mais-que-humanos, além de reconhecerem a importância ética e política das práticas especulativas no contexto contemporâneo. Estes deslocamentos se materializaram explicitamente nas narrativas e objetos criados, confirmando o potencial pedagógico e crítico das metodologias adotadas.

## 5. Conclusões

Este estudo permitiu constatar que a inclusão das práticas especulativas multiespécies no ensino superior em design oferece uma potente alternativa às metodologias convencionais ainda dominantes no campo. Ao adotarem estratégias pedagógicas centradas na fabulação e no design especulativo, os estudantes desenvolveram uma percepção mais crítica e sensível sobre a complexidade dos desafios contemporâneos, percebendo claramente os limites e insuficiências das abordagens técnicas tradicionais.

# V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

As práticas pedagógicas desenvolvidas mostraram-se especialmente eficazes em promover a descentralização da perspectiva humana como agência única e predominante, incentivando uma visão integrada e plural das relações socioambientais. Esse deslocamento epistêmico revelou-se fundamental para que os estudantes compreendessem suas próprias práticas profissionais como intrinsecamente políticas, éticas e afetivas, capazes de contribuir significativamente para uma coexistência mais justa e sustentável entre diferentes espécies e ecossistemas.

A pesquisa contribuiu também para fortalecer um ambiente educacional mais experimental e interdisciplinar, onde o aprendizado se deu de maneira colaborativa, aberta ao risco e à incerteza criativa. Essas características são essenciais para a formação crítica de futuros designers, especialmente diante dos desafios ecológicos, sociais e éticos emergentes no século XXI.

Por fim, destaca-se que os provótipos ao invés de respostas fechadas, propuseram novas perguntas, abrindo caminhos para contínuos debates sobre justiça ecológica, ética multiespécie e sustentabilidade real e profunda. Deste modo, conclui-se que práticas especulativas multiespécies no ensino de design não apenas ampliam o repertório técnico e conceitual dos estudantes, mas principalmente promovem competências éticas, empáticas e políticas indispensáveis para enfrentar e repensar os modos de habitar um mundo em crise.

## REFERÊNCIAS

ANDRADE, D.; IBARRA, M. C. Aproximações em Design para além do Racionalismo: tecendo caminhos para o pluriverso. **Estudos em Design**, Rio de Janeiro, 29, n. 1, 2021. 155 – 169. Disponível em: <<https://estudosemdesign.emnuvens.com.br/design/article/view/1155>>. Acesso em: 22 jan. 2025.

CASNATI, F.; IANNIELLO, A.; ROMANI, A. Provocation Through Narratives: New Speculative Design Tools for Human-Non-Human Collaborations. In: ZANELLA, F., et al. **Springer Series in Design and Innovation**. Design! OPEN 2022: Springer Nature, v. 37, 2024. p. 747–755. ISBN 978-3-031-49811-4. Disponível em: <<https://doi.org/10.1007/978-3-031-49811-4>>. Acesso em: 25 nov. 2024.

# V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

CRUTZEN, P. J.; STOERMER, E. F. The “Anthropocene”. **Global Change Newsletter**, 41, Maio 2000. 17-18.

DANOWSKI, D.; CASTRO, E. V. D. **Há mundo por vir? Ensaio sobre os medos e os fins**. São Paulo: ISA, 2017.

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

FONSECA, R. A. A. et al. Por outros modos de bem viver: o pluriverso de alternativas e as ecovilas nas confluências comunitárias. **e-cadernos CES** [Online], 2022. Disponível em: <<http://journals.openedition.org/eces/7715>>. Acesso em: 23 jan. 2025.

HARAWAY, D. **Ficar com o problema: fazer parentes do Chthluceno**; traduzido por Ana Luiza Braga. São Paulo: N-1 Edições, 2023. 364 p.

HILTUNEN, K.; CAMPBELL, G. Creating Feminist Futures by Imagining Lessons Differently: Using Speculative Fabulation and Poetic Inquiry as Methods to Trouble Classroom Expectations. **Australian Feminist Studies**, 38, 2023. 103-122.

IBARRA, M. C. Design como correspondência: uma proposta para o design a partir de conceitos do antropólogo Tim Ingold. **Anais do 14º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**, Rio de Janeiro, 10, n. 5, dezembro 2022. 641-655. Disponível em: <<https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/design-como-correspondencia-uma-proposta-para-o-design-a-partir-de-conceitos-do-antropologo-tim-ingold-37924>>. Acesso em: 10 mar. 2025.

IBARRA, M. C.; OLIVEIRA, L. Laboratório de Designs para o Pluriverso: Práticas educacionais críticas no ensino de Design. **Anais do 14º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**, Rio de Janeiro, v. 10, p. 3776-3791, dezembro 2022. ISSN 5. Disponível em: <<https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/laboratorio-de-designs-para-o-pluriverso-prticas-educacionais-criticas-no-ensino-de-design-38100>>. Acesso em: 18 fev. 2025.

PAREYSON, L. **Estética: Teoria da Formatividade**. Petrópolis: Vozes, 1993.

SØNDERGAARD, M. L. J. What mosses can teach us about design fabulations and feminist more-than-human care. **Human-Computer Interaction**, 40, n. 1-4, 2025. 43-64. Disponível em: <<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/07370024.2023.2269893>>.