

O Antropoceno e o Design Crítico e Especulativo

O Antropoceno e o Design Crítico e Especulativo

- O **conceito de Antropoceno**, proposto por **Paul Crutzen e Eugene Stoermer (2000)**, define uma nova época geológica em que as ações humanas se tornaram força dominante na Terra, alterando profundamente os sistemas naturais. O termo ultrapassou as geociências, influenciando as **ciências sociais, artes e política**, e tornou-se símbolo das **crises ambientais e ecológicas** contemporâneas.
- A discussão científica busca determinar o **marco inicial** da nova época — muitos situam em **meados do século XX**, durante a “**Grande Aceleração**”, quando a industrialização e o consumo cresceram exponencialmente. Outros defendem o início na **Revolução Industrial**.
- No campo político e ético, o Antropoceno desafia os modelos tradicionais de **governança e cidadania**, exigindo uma **cidadania planetária** baseada na **responsabilidade ecológica** e na cooperação global frente a problemas transnacionais, como as mudanças climáticas.



Cena do documentário Uma Verdade Inconveniente

O Antropoceno e o Design Crítico e Especulativo

Alternativas conceituais

- Termos críticos ao Antropoceno:
- **Capitaloceno (Moore, 2016):** relaciona a crise ecológica à lógica do capitalismo e à exploração desigual de recursos e trabalho.
- **Plantationoceno (Bernhard, 2023):** evidencia as raízes coloniais e monoculturas da degradação ambiental, especialmente no Sul Global.
- **Chthuluceno (Haraway, 2023):** propõe uma visão multiespécie e interconectada, reconhecendo a coexistência e interdependência entre seres humanos e não humanos.
- Essas abordagens não negam o Antropoceno, mas expandem suas interpretações, destacando dimensões históricas, sociais e culturais diversas.



Projeto Waterpod e seu habitat flutuante

O Antropoceno e o Design Crítico e Especulativo

Nesse cenário imaginativo, surgem abordagens no campo do design e das artes que expandem o leque de futuros possíveis a serem concebidos e estimulam a reflexão crítica sobre o presente.

Design Crítico e Design Especulativo despontam sendo abordagens criativas para imaginar o colapso. Elas propõem simulações, protótipos conceituais e narrativos e interativos que exploram cenários de colapso de maneira controlada, lúdica ou provocativa.

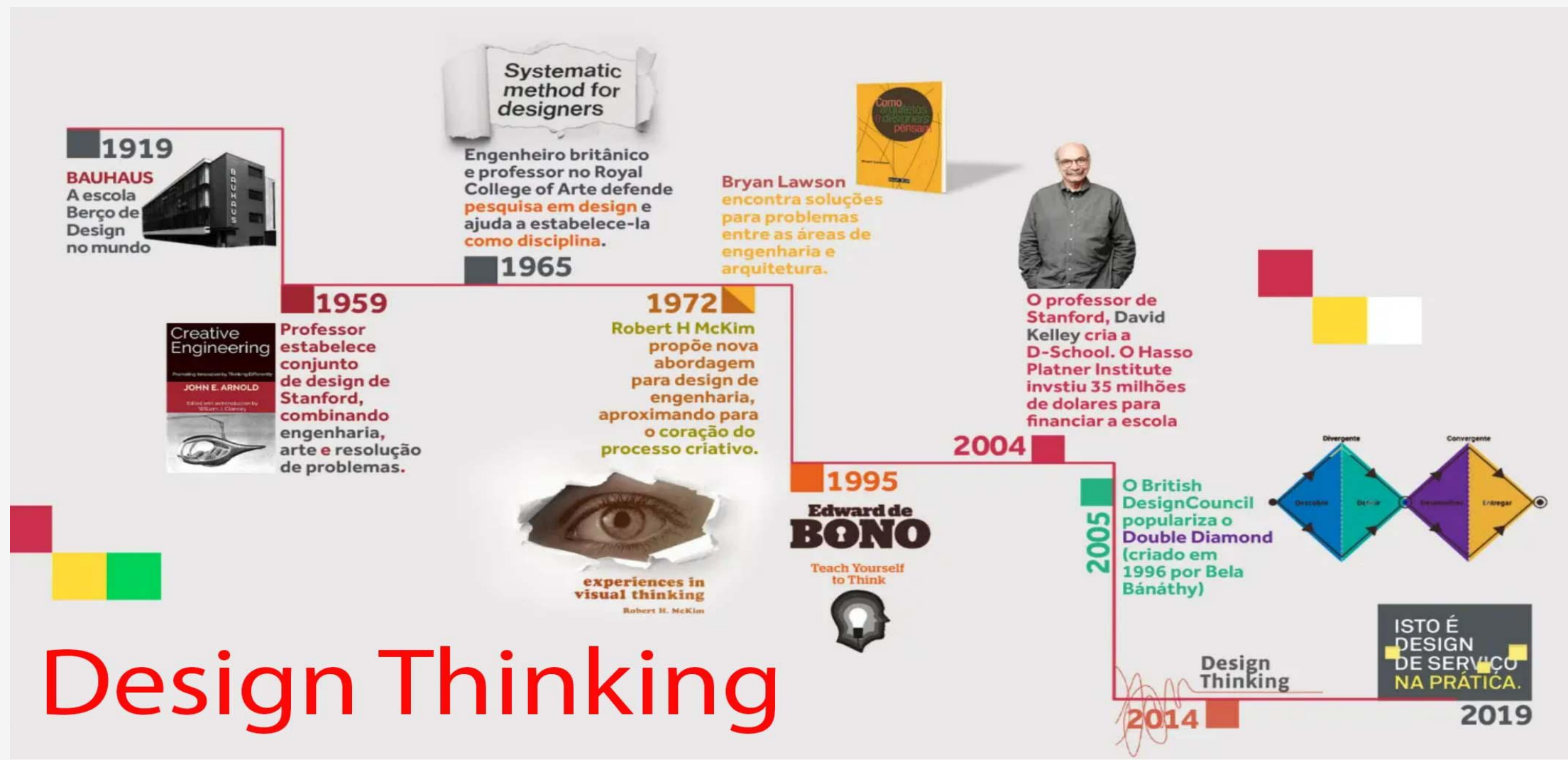
A emergência do design crítico no final do século XX e início do XXI está ligada à percepção de que o design precisava evoluir frente às profundas mudanças em curso no mundo.

No passado, movimentos entre os anos 1960 e 1970 já desafiavam os valores e ideologias dominantes do design.

Esse movimento representou uma ruptura com os paradigmas funcionalistas e modernistas na época predominantes. Movimentos segundo o Dadaísmo, Surrealismo e Situacionismo Internacional estabeleceram precedentes importantes para o uso de objetos e situações em ferramentas de crítica social e política.



O Antropoceno e o Design Crítico e Especulativo



O Antropoceno e o Design Crítico e Especulativo

No contexto do design crítico e especulativo, os imaginários de colapso representam um desafio metodológico e uma oportunidade para repensar as relações entre design, sociedade e futuro.

As visões especulativas de futuro, mesmo ficcionais, são como profecias que norteiam investimentos e decisões estratégicas de pesquisadores, corporações e governos.

Nesse sentido, o filme *Minority Report*, dirigido por Steven Spielberg influenciou o desenvolvimento de tecnologias reais de interação e moldou a direção de bilhões de dólares em pesquisas voltadas para IA, interfaces gestuais além de projetos de policiamento preditivo.

Cena do filme *Minority Report*



O Antropoceno e o Design Crítico e Especulativo

Um colapso evidente é dos sistemas de transporte baseados em combustíveis fósseis que poderiam abrir espaço para o desenvolvimento de novas formas de mobilidade urbana, incluindo tecnologias que atualmente são consideradas marginais ou experimentais.

Grande parte das narrativas acerca do colapso ambiental reproduz visões eurocêntricas pressupondo a universalidade de determinadas formas específicas de organização social e econômica, desconsiderando a pluralidade de sistemas de conhecimento e práticas sociais presentes em contextos globais.

Hoje, nossa sugestão é que o design crítico e especulativo representa uma evolução como mediador social, político e ecológico. A conexão estabelecida entre o Antropoceno, Design Crítico e Especulativo e ARGs (Jogos de Realidade Alternativa) revelaram como o DESIGN pode utilizar padrões estéticos para criar narrativas e artefatos que provoquem uma reflexão sobre a crise ecológica do Antropoceno.

O desenvolvimento futuro destas práticas dependerá de sua capacidade de manter tensão produtiva entre rigor crítico e relevância prática, entre sofisticação conceitual e acessibilidade pública, entre especulação imaginativa e responsabilidade ética.

O Antropoceno e o Design Crítico e Especulativo

A contribuição do design crítico e especulativo para enfrentar os desafios do Antropoceno reside em sua capacidade de criar experiências que tornam tangíveis as abstrações das transformações ambientais, facilitando formas de compreensão e engajamento que transcendem tanto negação quanto paralisia.

Através da criação de objetos, experiências e narrativas que materializam aspectos das transformações em curso, estas práticas podem contribuir para desenvolvimento de capacidades coletivas necessárias para percorrer as realidades complexas do Antropoceno.

Através da criação de objetos, experiências e narrativas que materializam aspectos das transformações em curso, estas práticas podem contribuir para desenvolvimento de capacidades coletivas necessárias para percorrer as realidades complexas do Antropoceno.

Ao reconhecer o design como linguagem mediadora entre narrativas do colapso e possibilidades emergentes de recomposição, esta pesquisa convida outros pesquisadores a explorarem com maior profundidade os limites e interseções entre design, ecologia design ficcional.

Dando continuidade a esta tese, pesquisadores podem desenvolver estudos focados na recepção pública desses artefatos e experiências, observando como diferentes grupos sociais interpretam e respondem às narrativas ecológicas.

O design pode se tornar uma voz que confronta os paradigmas dominantes para reimaginar futuros em que a coexistência, cuidado e ancestralidade sejam valores centrais.

O Antropoceno e o Design Crítico e Especulativo

A contribuição do design crítico e especulativo para enfrentar os desafios do Antropoceno reside em sua capacidade de criar experiências que tornam tangíveis as abstrações das transformações ambientais, facilitando formas de compreensão e engajamento que transcendem tanto negação quanto paralisia.

A experimentação com mídias híbridas, inteligência artificial e tecnologias imersivas poderá enriquecer essas experiências e torná-las ainda mais impactantes sem perder de vista os cuidados éticos e o compromisso com os impactos reais que tais narrativas podem gerar.

Essa proposta a partir do Design está comprometida com a crítica e a imaginação. É nas fissuras, nos desvios e nas fabulações que o design encontra espaço para se reinventar através de suas práticas e, ao fazer isso, é capaz de contribuir para imaginar futuros possíveis, além de torná-los tangíveis, desejáveis e ser construído a partir da coletividade.

Essa proposição é um ato político e acadêmico de resistência, além de tratar de provocações em tempos de crise.