

**UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS – UNISINOS
UNIDADE ACADÊMICA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN
NÍVEL MESTRADO**

CÁTIA PICOLO

**EXIBIÇÕES ESPECULATIVAS ENQUANTO MODO DE
ENGAJAR O PÚBLICO EM TEMPOS DE CRISE**

**São Leopoldo
2023**

Cátia Picolo

**EXIBIÇÕES ESPECULATIVAS ENQUANTO MODO DE
ENGAJAR O PÚBLICO EM TEMPOS DE CRISE**

Dissertação apresentada como requisito parcial para
obtenção do título de Mestre em Design, pelo
Programa de Pós-Graduação em Design da
Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS.

Orientador: Prof. Dr. Guilherme Englert Correa Meyer

São Leopoldo

2023

P598e

Picolo, Cátia.

Exibições especulativas enquanto modo de engajar o público em tempos de crise / por Cátia Picolo. – 2023.

101 f. : il. ; 30 cm.

Dissertação (mestrado) — Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Programa de Pós-Graduação em Design, São Leopoldo, RS, 2023.

“Orientador: Dr. Guilherme Englert Correa Meyer”.

1. Design especulativo. 2. Design de exposições.
3. Crise. 4. Público. 5. Exposições. I. Título.

CDU: 7.05

**EXIBIÇÕES ESPECULATIVAS ENQUANTO MODO DE
ENGAJAR O PÚBLICO EM TEMPOS DE CRISE**

CÁTIA PICOLO

Dissertação apresentada como requisito parcial para
obtenção do título de Mestre em Design, pelo
Programa de Pós-Graduação em Design da
Universidade do Vale do Rio dos Sinos – Unisinos.

Orientador: Prof. Dr. Guilherme Englert Correa Meyer

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Carlo Franzato
(PUCRJ)

Profa. Dra. Debora Barauna
(UNISINOS)

São Leopoldo
2023

AGRADECIMENTOS

À minha família, Beatriz Picolo, Vanderlei Picolo e Carla Picolo Goin, pelo incentivo nos momentos difíceis e por compreender a minha ausência enquanto eu me dedicava à realização desta pesquisa. Ao meu companheiro, Fabiano Finger, por acreditar em mim em todos os momentos. Aos meus amigos, por todo o carinho. Aos meus colegas, que enfrentaram comigo os desafios do curso. Um especial agradecimento a Fernanda Sklovsky, Lara Luft, Clarissa Coelho, Lucas Becker, Marina Ciravegna da Rosa e ao grupo Iônicos, fonte de inspiração constante. Um particular agradecimento à Camila Alexandrini que tanto me apoiou com seu saudável pragmatismo.

Ao corpo docente do Programa de Pós-Graduação em Design da UNISINOS, que dividiu generosamente seus conhecimentos. Ao Prof. Doutor Carlo Franzato e à Profa. Dra. Débora Baraúna, que participaram das bancas de avaliação e disponibilizaram seu tempo para a evolução da pesquisa. Ao meu orientador, Prof. Dr. Guilherme Meyer, que apostou no tema proposto, acompanhou e contribuiu em todo o processo desta pesquisa. A todos os participantes da pesquisa de campo, que compartilharam sua experiência, expandindo meus pontos de vista.

Sou grata por tudo que vivi e aprendi nestes dois anos e pela decisão de iniciar um segundo curso de mestrado. Foram tantos os desafios, particularmente pela pandemia e por acontecimentos em termos de saúde na família, mas não parei de lutar e acreditar. Hoje vejo o quanto cresci e agora me sinto mais preparada para enfrentar os novos desafios que tenho à frente.

Não haverá verdadeira resposta à crise ecológica a não ser em escala planetária e com a condição de que se opere uma autêntica revolução política, social e cultural reorientando os objetivos da produção de bens materiais e imateriais. Esta revolução deverá concernir, portanto, não só às relações de forças visíveis em grande escala, mas também aos domínios moleculares de sensibilidade, de inteligência e do desejo.

Félix Guattari (1993)

Precisamos nos voltar para o amor, a compaixão e o cuidado, para valorizar e curar os que estão ao nosso redor, porque “sem imaginação não há esperança, nenhuma chance de vislumbrar um futuro melhor, nenhum lugar para ir, nenhuma meta a alcançar.

van der Kolk (2014)

O futuro é ancestral e a humanidade precisa aprender com ele a pisar suavemente na terra.

Ailton Krenak (2022)

RESUMO

O Design Especulativo preocupa-se com possibilidades, e não com probabilidades, levando-nos a considerar preferências sobre um conjunto de futuros possíveis e as formas pelas quais os objetos que projetamos contribuem ou prejudicam nossas tentativas de construir esses futuros. Trata-se de uma área do Design especialmente caracterizada pelo questionamento e pela discussão de novas ideias de futuro. O Design Especulativo comunica-se por meio de um conjunto de sondas tangíveis, tais como vídeos, histórias, cenários e — foco neste trabalho — exposições. Acreditamos que uma exposição de tendências, projetada de forma inventiva, comportando ideias estimulantes e, muitas vezes, emocionantes, sobre como o futuro poderá ser tem o potencial de provocar questões difíceis e, ao mesmo tempo, fundamentais, como uma nota de advertência sobre como a sociedade deveria evoluir. No entanto, estas abordagens ainda não foram suficientemente concebidas de forma participativa, geralmente restringindo-se a grupos de pesquisadores ou a espaços exclusivos. Julgamos que a inclusão de públicos mais diversos no processo seria de grande contribuição na geração de insights para os designers e para a sociedade, provocando a ruptura dos conceitos sobre o que pode ser feito no presente para que o futuro seja mais acertado. Nossa intenção é entender o potencial das exposições enquanto modo de engajamento do público em tempos de crise. Para buscar cumprir esse objetivo, foi desenvolvida uma pesquisa qualitativa e exploratória dividida em duas fases: a primeira consiste em uma pesquisa bibliográfica e documental para identificar o estado da arte sobre o corpo teórico e, a segunda, em um conjunto de entrevistas individuais aprofundadas e coleta de dados. Dentre as principais descobertas da pesquisa estão a necessidade de um conhecimento aprofundado sobre o público-alvo para promover o seu engajamento, bem como a superação da relutância demonstrada por grandes patrocinadores em posicionar-se frente a questões críticas atuais ou de eventuais conflitos de interesse.

PALAVRAS-CHAVE: Design Especulativo; Design de Exposições; Crise, Público.

ABSTRACT

Speculative Design is concerned with possibilities rather than probabilities, leading us to consider preferences about a set of possible futures and the ways in which the objects we design either contribute to or undermine our attempts to build those futures. This is an area of Design especially characterized by questioning and discussing new ideas for the future. Speculative Design communicates through a set of tangible probes, such as videos, stories, sets and — the focus of this work — Exhibitions. We believe that an inventively designed trend display containing stimulating and often exciting ideas about what the future might look like has the potential to raise difficult and fundamental questions as a cautionary note about how society should evolve. However, these approaches have not yet been conceived in a participatory way, generally being restricted to groups of researchers or exclusive spaces. We believe that the inclusion of more diverse audiences in the process would be of great contribution in generating insights for designers and for society, causing the rupture of concepts about what can be done in the present so that the future is more successful. Our intention is to understand the potential of exhibitions as a way of engaging the public in times of crisis. To seek to fulfill this objective, a qualitative and exploratory research was developed, divided into two phases: the first consists of a bibliographical and documental research to identify the state of the art on the theoretical body and, the second, in a set of in-depth individual interviews and data collect. Among the research's main findings are the need for in-depth knowledge of the target audience to promote their engagement, as well as overcoming the reluctance shown by a large number of sponsors on taking a stand on current critical issues or possible conflicts of interest.

KEYWORDS: Speculative Design; Exhibition Design; Crises, Público.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Superarchitettura (1966) instalação manifesto de Archizoom e Superstudio.....	14
Figura 2 - The Continuous Monument (1969), Superstudio	15
Figura 3 - A/B, A Manifesto (2009), Dunne & Raby.....	Erro! Indicador não definido.
Figura 4 - Diagrama inspirado no "cone do futuro" (1990), Charles Taylor.....	19
Figura 5 - Diagrama inspirado no "backcasting"(2019), Phil Balagtas.....	20
Figura 6 - The Great Exhibition (2020), Alamy.....	28
Figura 7 - Van Gogh Exhibition (1935), Beaumont Newhall	30
Figura 8 - Road to Victory (1942), Samuel Gottscho.....	30
Figura 9 - The Weather Project (2018), Robert Shaer.....	33
Figura 10 - Mori Art Museum (2019), Trendland.....	34
Figura 11 - Fountain (1917), Marcel Duchamp.....	35
Figura 12 - Exposição fotográfica na Konzerthaus (1924), Frederick Kiesler.....	36
Figura 13 - The Twelve Ideal Cities (1971), Fondazione MAXXI.....	37
Figura 14 - Italy: The New Domestic Landscape (1972), Cristiano Toraldo di Francia.....	38
Figura 15 - Gray Room, environment (1972), Archizoom.....	39
Figura 16 - Italy: The new domestic Landscape. MoMA (1972), Ramón Esteve Estudio	40
Figura 17 - Design and the Elastic Mind (2008), Massimo Mini.....	41
Figura 18 - The Foragers (2009), John O'Shea.....	42
Figura 19 - Smog Free Tower (2017), Julien Chassagne	44
Figura 20 - Unknown City — Nine Cities, Millions of Futures (2021), @yufanxieuvn	44
Figura 21 - Stark Choices (2008), Sabrina Haas & Matt Edgson.....	45
Figura 22 - Stark Choices (2008), Sabrina Haas & Matt Edgson.....	46
Figura 23 - Stark Choices (2008), Sabrina Haas & Matt Edgson.....	46
Figura 24 - Stark Choices (2008), Sabrina Haas & Matt Edgson.....	47
Figura 25 - 60° immersive video with spatial audio, introducing the potential devastation and conflict caused by large-scale climate change. (2017), Tellart LLC	48
Figura 26 - Exibição Refuge for Resurgence –	50
Figura 27 - Reelaboração do esquema de Fontanille (2014).....	55
Figura 28 - Partitura de montagem (2014)	56

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Perfil dos entrevistados	58
Tabela 2 - Categorias e subcategorias na pesquisa de campo	62

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	7
1.1 Contextualização	7
1.2 Motivações pessoais.....	12
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	13
2.1 Design Especulativo	13
2.2 Exibições.....	21
2.2.1 Conceito de Exibições.....	21
2.2.2 Breve história das exibições.....	26
2.2.3 Exibições no Design.....	34
2.2.4 Estudo de caso.....	49
2.2.5 Concepção de Exibições.....	53
3 METODOLOGIA DE PESQUISA	57
3.1 Os Curadores Entrevistados.....	58
3.2 Coleta dos Dados	59
3.3 Análise dos Dados	60
4. RESULTADOS	61
4.1 Categorias de Análise.....	62
4.1.1 Categoria: O Conceito de Exibição	62
4.1.2 Categoria: O Conceito de Curadoria	63
4.1.3 Categoria: Aspectos Imprescindíveis na Curadoria de Uma Exibição	64
4.1.4 Categoria: O Público na Curadoria de Uma Exibição	65
4.1.5 Categoria: Técnicas de Curadoria para Sensibilizar O Público	66
4.1.6 Categoria: Tratando de Temas Polêmicos.....	67
4.1.7 Categoria: Potencial das Exibições Especulativas.....	68
4.1.8 Categoria: O Futuro das Exibições Especulativas	69
5. DISCUSSÃO	71
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	79
7. REFERÊNCIAS	82
8. APÊNDICES.....	88

1 INTRODUÇÃO

1.1 Contextualização

Da fabricação de artefatos para mera sobrevivência à produção robótica massificada, a trajetória do homem, além de criação, também provoca destruição, guerra e crise. Estamos tornando este mundo insustentável. Desenhamos o que somos: curiosos, inventivos, tecnológicos; porém, individualistas, materialistas, ambiciosos, dominadores e, por vezes, inconsequentes. Diversos conceitos sofreram drástica mudança nos últimos anos, gerando inquietação constante. Ultrapassamos os limites do recuperável e um desastre é iminente. Segundo Scranton (2015), modificamos tão intensamente a Terra a ponto de estarmos iniciando uma nova era geológica, "o antropoceno", que, apesar de significar "a era do homem" pode, ironicamente, representar o começo do fim da própria existência humana. Segundo anuncia Scranton (2015, p2), "ou passamos a estar atentos, deixando de visualizar o futuro como mera repetição do passado, ou acabaremos por ter que nos desapegar totalmente".

O design tem o potencial para transformar contextos, não apenas por trabalhar com mudança através da imaginação, mas também por aprender com estas visões, por formar opinião e por educar (DUNNE & RABY, 2001). Essa insatisfação com os modelos existentes

configura o momento perfeito para revisitar nossos sonhos e ideais sociais, tendo o design um papel chave como facilitador de visões alternativas (DUNNE & RABY, 2001). Na visão de Alaistar (2009), o design é um agente chave para materializar e projetar nossas vidas: o que já foi projetado tem uma enorme influência sobre o nosso futuro. A imaginação e a fantasia são parte da atividade humana e entende-se que com ela o ser humano consiga visualizar diferentes conceitos e contextos. Como cita Herbert Simon (1982, p.129): "[...] desenhar é conceber cursos de ação destinados a transformar situações existentes em situações preferíveis".

Complementando esta visão, Manzini (2015) aponta que o design pode atuar como um facilitador dos processos de inovação como um estrategista que conecta e motiva que age como um ativista, podendo se tornar um promotor cultural, antecipando reflexões críticas e novas propostas de inovação da sociedade. Meroni (2008) demonstra compartilhar de visão semelhante apontando que o design permite que determinado sistema evolua e se torne sustentável promovendo estratégias de ecoeficiência e mudanças no comportamento social. Freire (2014) por sua vez acredita que o design na sua essência é capaz de interpretar a complexidade e gerar estruturas de sentido, indicando caminhos e os tornando visíveis aos demais envolvidos no contexto. Ao agir desta forma, gera efeitos de sentido que impactam em outros aspectos mais profundos que, por sua vez, influenciam no comportamento e na motivação dos indivíduos que fazem parte de determinada cultura.

O Design Especulativo se apresenta como uma abordagem capaz de nortear os esforços e a colaboração dos atores, conectando as organizações aos seus futuros desejáveis. Às vezes chamado de design crítico ou ficção de design, o Design Especulativo, nos pede para ir além do enfoque habitual do design comumente associado a resolução de problemas do mercado de consumo, ou design afirmativo, cf. Dunne e Raby (2013) e perguntar quais podem ser os efeitos de nossos designs nas sociedades futuras. Não é necessariamente solução de problemas (prototipagem); não está tentando prever o futuro (previsão) e não é pura crítica. Está preocupado com possibilidades, não probabilidades, levando-nos a refletir sobre nossas preferências sobre um conjunto de futuros possíveis e as maneiras pelas quais os objetos que projetamos ajudam ou atrapalham nossas tentativas de projetar esses futuros. A metodologia pode nos ajudar a definir futuros preferíveis para nossas economias, nossas comunidades e até mesmo nossas concentrações de poder.

Dunne e Raby (2013), em uma perspectiva sobre o Design Especulativo, estabelecem que o interesse está em utilizar os futuros possíveis como ferramentas para entender melhor o presente e discutir o tipo de futuro que as organizações desejam. Estes futuros tomam forma, normalmente, através dos cenários orientados pelo design com intenção de abrir espaço para o

debate e discussão. "Por meio de críticas, objetos e narrativas especulativas, o Design Especulativo tenta estimular o debate social sobre o que é um desenvolvimento preferível" (JOHANNSEN, 2017). Ainda segundo Dunne e Raby (2013), os cenários do design podem ser, por necessidade, provocativos, intencionalmente simplificados, e possuir caráter fictício na intenção de que os atores envolvidos em sua construção sintam-se livres para deixar sua imaginação fluir, esquecendo momentaneamente como as coisas são agora, permitindo imaginar como as coisas poderiam ser. A abordagem do Design Especulativo já foi empregada por exemplo em estudos e pesquisas como um conjunto de ferramentas visuais e uma série de workshops desenvolvidos por Forlano e Mathew (2014) que exploravam uma abordagem conceitual orientada para o futuro do espaço urbano, seus problemas e possíveis soluções, de base tecnológica. Este estudo acabou revelando o quanto a política influencia a infraestrutura das cidades e como se manifestam as diferentes tensões e desacordos a respeito da implementação de novas tecnologias urbanas. Desta forma, os cenários orientados pelo Design Especulativo podem ser uma ferramenta para o diálogo social, pois permitem que diversos atores tragam diferentes visões, questões com as quais concordam ou não, em uma composição de várias abordagens em um processo dialógico que pode gerar um ou mais cenários possíveis e aceitáveis.

No entanto, uma obra de Design Especulativo pode ser, muitas vezes, um objeto, como o Flypaper Robotic Clock de Auger Loizeau, ou pode assumir a forma de um panfleto político (Sternberg Press Solution Series), uma série de fotos (Revital Cohen Life Support), uma série de TV (Black Mirror), mas também uma Exibição. A prática da Exibição Especulativa¹ se dá por meio da pesquisa experimental e laboratório de arte; um espaço onde existe a oportunidade de testar novas ideias e temas. Às vezes, segundo apontam Anab Jain and Jon Ardern, fundadores do estúdio Superflux, esses experimentos encontram espaço em projetos de clientes, outras vezes, assumem a forma de contos de advertência, super ficções, arqueologias futuras e simulações imersivas que podem ser exibidas em espaços como Museu Nacional da China, La Biennale di Venezia, MoMA de Nova York, V&A Museum, Vitra Design Museum, Science Gallery, MAK Vienna, KUNSTHAUS Graz.

O questionamento que fazemos aqui é o quanto esta abordagem ainda é bastante restrita a grupos de pesquisadores ou a espaços exclusivos. Acreditamos, nesta pesquisa, que exposições

¹ Chamamos de Exibição Especulativa, nesta pesquisa, experiências projetadas pela abordagem do Design Especulativo que funcionam como uma alternativa crítica, um futuro possível ou um catalisador para a reflexão de qualquer forma, desde narrativas imaginárias e imersivas que contenham apresentações teatrais, protótipos físicos, colagens a storyboards.

no campo do Design Especulativo, promovidas em ambientes públicos e alternativos, possam expandir as fronteiras usuais — museus e galerias — e atingir um público cada vez mais amplo e diversificado, despertando a consciência sobre as crises que vivemos.

Vale ressaltar que o Design Especulativo não pretende gerar consenso ou servir apenas como um conjunto de ferramentas facilitador para uma tomada de decisão rápida. Não se trata de uma solução fácil para os maiores problemas do mundo, mas sim, uma maneira de recorrer ao design para perguntar “e se?” O público, formado por curadores, visitantes e designers, por meio da expressão do design e de suas características provocadoras, figurativas e experienciais, podem ponderar a respeito dos problemas da atualidade e buscar um futuro preferível. Público, neste contexto, refere-se à acepção de Di Salvo, a partir do conceito de John Dewey: "É o agrupamento de pessoas que se organiza sem nenhuma composição preexistente, formado em relação a determinadas condições prevaletentes ou de interesse comum a partir do desejo ou necessidade de obter mudança na vida em sociedade" (DI SALVO, 2009). Desta forma, o impacto público destas exposições pode ser o gatilho para um conjunto de reflexões, demandas e contribuições que concretizem este futuro preferível.

Diante deste panorama, o presente projeto de pesquisa investiga as possíveis contribuições da criação de exposições orientadas pelo Design Especulativo, abordadas a seguir, como elemento propulsor capaz de conscientizar e criar opinião pública sobre um futuro iminente.

A pesquisa foi dividida em capítulos, sendo o primeiro a introdução, que contextualiza e evidencia os problemas desta dissertação; em seguida, a revisão crítica da literatura, que aborda os tópicos necessários para a compreensão do Design Especulativo, bem como de exposições em relação aos tópicos abordados nesta pesquisa. Por conseguinte, estão os capítulos de método e resultados da pesquisa qualitativa que realizamos, bem como a discussão final da pesquisa de campo que decidimos apresentar de forma integrada aos resultados. Nas considerações finais desta dissertação, retomaremos os nossos objetivos de pesquisa, listados abaixo, a fim de costurar nossa reflexão, além de indicar possíveis desdobramentos.

a) Objetivo Geral

O objetivo geral desta pesquisa consiste em compreender as possíveis contribuições de Exposições Especulativas enquanto modo de engajar o público em tempos de crise.

b) Objetivos Específicos

- Identificar as características do Design Especulativo;

- Entender as características das Exibições no campo do Design Especulativo
- Identificar o ponto de vista de especialistas sobre o potencial das Exibições Especulativas na sensibilização do público.

Consideramos importante salientar, antes de seguimos, os tempos de crise que acometeram também o período em que se desenvolveu esta pesquisa. A COVID-19 revelou o quão frágeis são muitos dos sistemas que consideramos seguros e permanentes. Como proclama Papanek (2019), "talvez aprendamos melhor com os desastres". Neste contexto deparei-me com um Design que passou a perguntar-se como deixar de lado conceitos ultrapassados e focar na construção de novas realidades - especialmente - a partir de um lugar de trauma e de perda decorrente da pandemia. Distante da forma e da estética, e não necessariamente pautado pela busca da marca individual ou da originalidade, o Design, no Mestrado, revelou-se interdisciplinar, colaborativo e consciente. O tema Exibições, área em que tenho experiência profissional, aliado ao Design Especulativo como ferramenta para ampliar nossa conscientização coletiva sobre crises tão presentes, mostrou-se o caminho ideal para minha pesquisa. Sinto que trilhei um novo caminho, muito mais profundo, no entendimento de quais são as grandes questões a serem endereçadas em um projeto, bem como vejo muito mais além em termos do impacto que pode, e deve, ser provocado na sociedade visando gerar ações que se propaguem na construção de um novo - e mais positivo - futuro.

Uma definição simplificada de crise poderia ser uma inquietação ou uma perturbação relevante do sistema social que extrapola sua extensão geográfica e sua duração, podendo colocar em risco a sua própria existência e a de seus mecanismos. Segundo Beinstein (2005), no primeiro caso a crise leva à decadência e, a seguir, ao colapso; no segundo, à recomposição relativamente efetiva ou perene seja como sobrevivência ou como "crise de crescimento", própria de organismos sociais jovens ou com reservas renováveis disponíveis.

O mundo atual é muito diferente do de há poucos anos: existem novas ameaças que podem destruir não apenas a economia global, mas o planeta em si. Uma possível guerra nuclear entre superpotências, as mudanças climáticas, a ascensão do populismo de esquerda ou direita, a substituição massiva de empregos pela combinação de inteligência artificial, robótica e automação ou ainda a carência de financiamento para compromissos relacionados ao envelhecimento, como aposentadorias e sistemas de saúde, são algumas das crises de maior grau de ameaça à humanidade mencionadas pelo economista Nouriel Roubini (2022).

Muitos desses futuros tornaram-se nosso presente durante os últimos anos, revelando falhas e fragilidades em vários âmbitos de nossos sistemas. Porém, segundo argumenta Ladurie

(1976), a crise é um período de decisão onde o sistema opta, se tiver essa chance, entre reconstituir-se ou decair. Na base desta opção está a cultura, o conjunto de valores e de conceitos adotados pelas pessoas, bem como a dinâmica de interações e a evolução do pensamento, que inclina para um comportamento coletivo mais reformista ou mais conservador.

Sendo assim, o Design Especulativo, em sua melhor forma, atua como um elemento de coesão, unindo públicos de diversas origens e especialistas de diversas disciplinas para discussões críticas sobre o futuro. "Nós precisamos assumir uma posição que é oposta ao conformismo e ao tanto faz." (MANN 2022).

1.2 Motivações pessoais

Cursando a disciplina Metadesign, ministrada pelo Prof. Dr. Carlo Franzato, um experimento Especulativo em especial modificou as minhas percepções sobre o papel do Design Estratégico e alterou a minha opinião sobre meu foco de pesquisa: o projeto Homeless Vehicle, de Krzysztof Wodiczko, do final dos anos 1980. Além disso, após a leitura do livro "Speculative Everything — Design, Fiction, and Social Dreaming", de Anthony Dunne e Fiona Raby, e depois das participações na disciplina de "Experimentação em Design Estratégico", da Profa. Dra. Débora Baraúna e do Prof. Dr. Guilherme Meyer, e na disciplina da Profa. Dra. Ione Bentz, "Processos de Significação e de Comunicação", decidi alterar o tema de minha pesquisa. Busquei orientar meu foco a um assunto que ajudasse a sociedade a responder a determinadas crises que vinham sendo retratadas no curso. Percebi que se uma imagem já é capaz de gerar reflexão sobre uma crise, uma exibição com caráter especulativo poderia provocar uma reação ainda mais potente. Destaco que estávamos em plena pandemia do COVID 19.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 Design Especulativo

O Design Especulativo é composto por ampla gama de termos, tais como *design fiction*, *discursive design*, *interrogative design*, *adversarial design*, *lucid design*, *design probe* ou *critical design*. Malpass (2013), por exemplo, enfatiza que os termos se misturam e, muitas vezes, descrevem as mesmas práticas. Auger (2013), por sua vez, também aponta estas incertezas salientando as várias sobreposições entre as práticas do *design crítico*, *discursivo*, *sondas de design e ficção*, sendo as diferenças bastante sutis, baseadas no uso geográfico ou contextual. Di Salvo (2012) traz estas contradições à tona ao afirmar que o Design Especulativo engloba uma gama muito ampla de práticas e disciplinas, incluindo formas de arquitetura futurista ou visionária, design de ficção e de interação, design para debate ou design crítico, sendo destas a arquitetura a área com maior histórico.

Assim, diante de tantas definições e contradições, sentimos a necessidade de investigar a trajetória e as origens históricas da prática para identificar a acepção mais adequada a esta pesquisa, bem como esclarecer a nossa interpretação sobre o conceito de especulação.

Nos anos sessenta, impulsionados pelo movimento italiano Design Radical, originado no movimento Anti Design, coletivos de arquitetura e design, como Superstudio, Archizoom, Archigram, Grupo Strum, UFO e 999, desenvolveram práticas que produziram modelos possíveis de estruturas, mobiliário, produtos domésticos, prédios e cidades, explorando as qualidades estéticas e simbólicas em detrimento aos aspectos funcionais usuais (FIELL & FIELL, 2005; DI SALVO, 2012). Segundo Di Salvo (2012), estas práticas, embora raramente resultassem em construções propriamente ditas, testaram e modificaram o discurso e os limites da arquitetura e expandiram a imaginação da cultura relacionada ao ambiente construído. "A arquitetura especulativa envolve uma investigação do possível, o que é arraigado nas limitações materiais e tecnológicas da prática tradicional da arquitetura" (DI SALVO, 2012, p. 25). O movimento Anti Design, ou Design Radical, criticou intensamente a tecnologia avançada e o consumismo, chegando a propor o "design de evasão", que pretendia demonstrar e questionar, através de projeções provocadoras — como as superestruturas do Superstudio e a Non-Stop City do Archizoom — as consequências do racionalismo e do funcionalismo da época (FIELL & FIELL, 2005, p. 19)

Figura 1 - Superarchitettura (1966) instalação manifesto de Archizoom e Superstudio



Fonte: <<https://www.poltronova.it/it/1966/12/04/superarchitettura-1966-3/>>
Acesso em 29 de mai de 2022.

A proposta inicial do grupo foi a criação de hipóteses sobre as superestruturas urbanas. A superarquitetura é a arquitetura da superprodução, do superconsumo, da superindução do consumo, do supermercado, do super-homem e do supercombustível. Assim se lê o manifesto da exposição de 1966 que assinala o nascimento oficial do Archizoom e do Superstudio, os dois grupos mais influentes do movimento de vanguarda radical. O Superstudio estava no coração do design crítico italiano. Pessimista em relação à política, o grupo desenvolveu cenários visionários na forma de fotomontagens, esboços, colagens, storyboards, filmes e exposições de uma nova cultura anti-design em que todos têm um espaço escasso, mas funcional, para viver livre de objetos supérfluos (MALPASS, 2013).

Figura 2 - The Continuous Monument (1969), Superstudio



Fonte: <https://de-architects.com/The-Continuous-Monument-St-Moritz-Revisited-Project-Perspective>
Acesso em 29 de mai de 2022.

Em 1960, o arquiteto Ettore Sottsass fez uma declaração a respeito do movimento: "O design é uma forma de discutir a sociedade, a política, o erotismo, a comida e até mesmo o design. No final, é uma forma de conceber utopias figurativas ou metáforas a respeito da vida²" (DORMER, 1993).

O Anti Design somente voltou a retomar intensidade através do Studio Alchimia, nos anos 70, focado nos aspectos funcionais do design, do Grupo Memphis, nos anos 80, na Itália, e dos críticos americanos do Modernismo, os quais evoluíram para o Pós-Modernismo (FIELL & FIELL, 2005). O Studio Alchimia foi um grupo interdisciplinar cujas atividades incluíam seminários, cenografia de peças teatrais, design de produto, arte decorativa, arquitetura, produção de vídeos experimentais e design de vestuário (SATO, 1988).

Em 1999, por meio do trabalho do designer industrial Anthony Dunne e da arquiteta Fiona Raby, o interesse pelo design crítico surgiu novamente. Inspirado pelo Design Radical, Dunne, professor do Royal College of Art (RCA) de Londres, abordou o termo "Critical Design", em seu livro *Hertzian Tales - Electronic Products, Aesthetic Experience and Critical Design*, publicado pela primeira vez em 1999, um ícone na literatura do design. "Enquanto a arquitetura e o design de móveis operaram com sucesso no reino da especulação cultural ao

² Ettore Sottsass was famously eloquent on this topic, declaring in the late 1960s that design "is a way of discussing society, politics, eroticism, food and even design. At the end, it is a way of building up a possible figurative utopia or metaphor about life".

longo do tempo, os fortes laços do design de produtos com o mercado deixaram pouco espaço para especulações sobre a função cultural dos produtos eletrônicos."³ (DUNNE, 2005).

O pesquisador Bardzell indica, em seu texto de 2013, *What's critical about critical design* que a motivação da dupla, ao formular o termo "Critical Design", teve grande afinidade com as teorias da Escola de Frankfurt e da Teoria Crítica, assumindo uma estratégia de pesquisa dedicada a transgredir a conformidade e a passividade social da ideologia capitalista, na esperança de uma ruptura. Bardzell argumenta que, enquanto os teóricos da escola estavam vinculados a práticas filosóficas e às ciências sociais, Dunne e Raby voltavam-se à pesquisa em design. (BARDZELL, 2013, p. 3298).

Questionados, os autores esclareceram sua posição com relação à origem: "O design como crítica já existia antes sob vários disfarces. O Design Radical italiano da década de 1970 criticava de forma acirrada os valores sociais prevalentes e as ideologias do design; o design crítico baseou-se nessa atitude, estendendo-a até hoje"⁴ (DUNNE & RABY, 2013).

O campo do Design Especulativo tenta romper com a rigidez da sociedade atual e apresenta múltiplas possibilidades de desenvolvimento futuro. Os cenários criados pelo Design Especulativo têm o potencial de despertar para problemas da atualidade na direção de um futuro preferível. Por esta razão, cabe esclarecer que, a palavra "especulativo", seja a que consideramos mais adequada para nossa pesquisa, por tentar antever uma situação ou um caminho de várias possibilidades.

O termo Design Crítico, adotado desde então, abrange todo o tipo de design que ofereça possibilidades além da resolução de problemas (MALPASS, 2017, p. 4). "Design Crítico, ou design que faz perguntas cuidadosamente elaboradas e nos faz pensar, é tão difícil e tão importante quanto o design que resolve problemas ou encontra problemas"⁵ (DUNNE, 2001).

Dunne, nos anos seguintes, lança, em parceria com Raby, o contundente "Manifesto A/B", onde ambos listam tópicos que diferenciam a prática industrial (A) da prática crítica (B), ou seja, o que o Design Crítico é, do que o Design Crítico não é.

Complementando esta visão, Lopez & Milliaken (2005) argumentam que o design quase sempre se enquadra nas categorias amplas do design afirmativo e do design crítico. O primeiro

³ "Whereas architecture and furniture design have successfully operated in the realm of culture speculation for time, products design's strong ties to the marketplace have left little room for speculation on the cultural function of electronic products."

⁴ "Design as critique has existed before under several guises. Italian Radical Design of the 1970s was highly critical of prevailing social values and design ideologies, critical design builds on this attitude and extends it into today's world". Disponível em: <<http://dunneandraby.co.uk/content/bydandr/13/0>> Acesso em 29 de mai de 2022.

⁵ "Critical design, or design that asks carefully crafted questions and makes us think, is just as difficult and just as important as design that solves problems or finds answers."

reforça como as coisas estão agora, em conformidade com expectativas culturais, sociais, técnicas e econômicas; e o último rejeita como as coisas são agora como única possibilidade, fornecendo uma crítica da situação prevalecente por meio de projetos que incorporem valores sociais, culturais, técnicos ou éticos alternativos.

[a]	[b]
affirmative	critical
problem solving	problem finding
design as process	design as medium
provides answers	asks questions
in the service of industry	in the service of society
for how the world is	for how the world could be
science fiction	social fiction
futures	parallel worlds
fictional functions	functional fictions
change the world to suit us	change us to suit the world
narratives of production	narratives of consumption
anti-art	applied art
research for design	research through design
applications	implications
design for production	design for debate
fun	satire
concept design	conceptual design
consumer	citizen
user	person
training	education
makes us buy	makes us think
innovation	provocation
ergonomics	rhetoric

Figura 3 - A/B, A Manifesto (2009), Dunne & Raby

Fonte: DUNNE & Raby (2013).

De qualquer modo, o manifesto é guia para o desenvolvimento do livro *Speculative everything — Design, Fiction, and Social Dreaming*, no ano de 2013, quando então é introduzido o ato do Design Especulativo. Neste livro, os autores definem o Design Especulativo como um método de pesquisa do design que considere a possibilidade de aplicação de tecnologia e ciência na vida futura e como ela afetará a trajetória de desenvolvimento da sociedade. Segundo aponta Johannssen (2017, p.4): "Uma atividade onde conjecturas valham tanto quanto conhecimento, onde cenários futuristas e alternativos transmitam ideias e onde o objetivo seja enfatizar as implicações de decisões irracionais, para a humanidade".⁶ O Design Especulativo procura modificar percepções contemporâneas de produtos e normas, em vez de reproduzi-los e reforçá-los. Por meio do design de críticas,

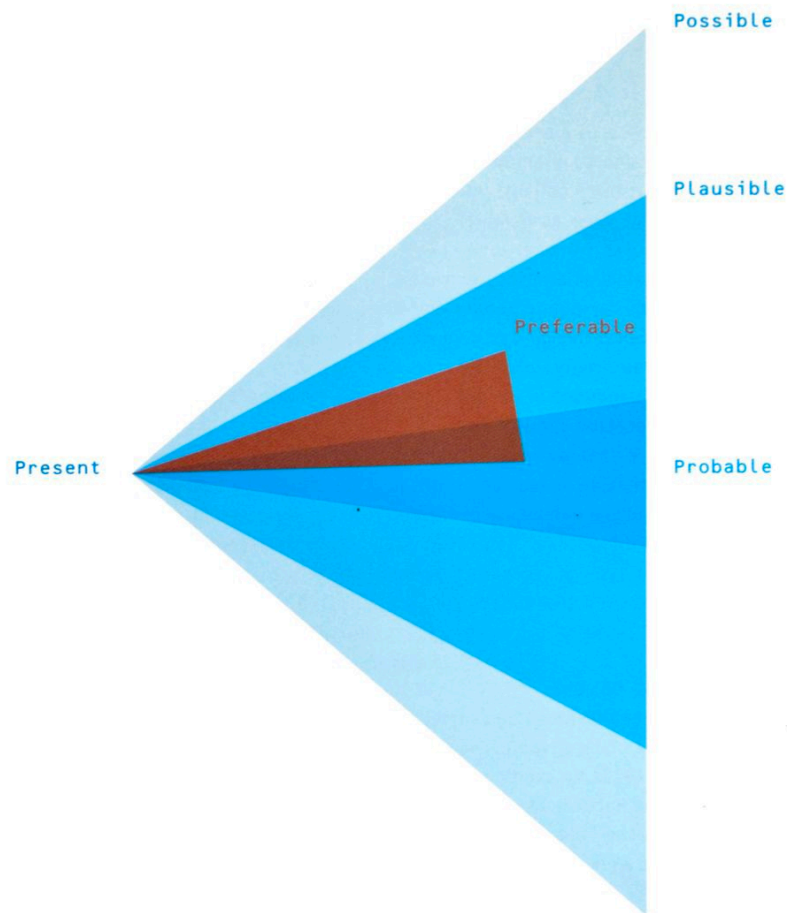
⁶ "An activity where conjectures is as good as knowledge, where futuristic and alternative scenarios convey ideas and where the goal is to emphasize implications of mindless decisions for mankind."

objetos e narrativas especulativas, o Design Especulativo tenta estimular o debate social sobre o que é um desenvolvimento preferível (JOHANNSEN, 2017. p 1). Já segundo argumenta Bardzell (2013), projetos do Design Especulativo colocam em primeiro plano a ética da prática do design, tentando evidenciar valores e atribuições potencialmente ocultos e alternativos.

Há também um campo do Design Especulativo que permeia o mundo das artes e que se baseia no pensamento crítico e no diálogo para questionar o momento que vivemos, a partir da projeção de possíveis futuros. A pergunta constante entre os adeptos desta abordagem, os quais vêm sua prática como transdisciplinar, ou até mesmo pós-disciplinar, é sempre "e se?"

Não se trata apenas de prever o futuro, mas sim manifestar alternativas sobre um futuro possível, provável e plausível, o qual possa ser demonstrado de várias formas, como cenários, artefatos, narrativas, filmes, livros, entrevistas, jogos, entre outros. Um dos diagramas mais conhecidos e que explica esta visão é o "cone do futuro" ou "cone de plausibilidade", originalmente criado por Charles Taylor em 1990 e reinterpretado por Dunne e Raby os quais (2013) consideram o primeiro cone o principal ponto de atuação do design hoje: os futuros prováveis. O segundo cone é o espaço de atuação da disciplina de planejamento: os futuros plausíveis, não se tratando de uma previsão, mas da exploração de uma série de futuros alternativos que possam nos conduzir à prosperidade. O próximo cone trata de futuros possíveis, capazes de fazer uma ligação entre o mundo de hoje e o mundo sugerido. Por fim, o último cone cruza o provável e o plausível: os futuros preferíveis.

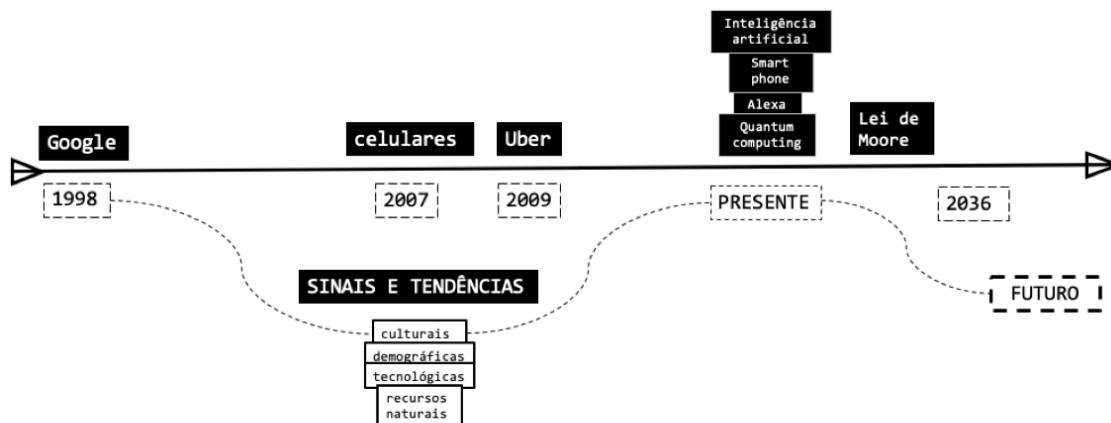
Figura 4 - Diagrama inspirado no "cone do futuro" (1990), Charles Taylor



Fonte: DUNNE & Raby (2013)

Além do cone do futuro, segundo a palestra apresentada por Phil Balagtas, *Design is (Speculative) Future Design Thinking — a new toolkit for preemptive design*, outra técnica aplicada pelos pesquisadores consiste em análises retrospectivas de elementos da cultura, da tecnologia, do comportamento social, da ética, do meio ambiente e de formas de governo, por exemplo. A partir disso, buscam prever e formar estratégias que direcionem a uma visão mais positiva e ética do futuro. "Os designers não devem definir o futuro para todos os demais, mas trabalhar com especialistas, incluindo especialistas em ética, cientistas políticos, economistas, e assim por diante, para gerar futuros que atuem como catalisadores para o debate público sobre os tipos de realidade que as pessoas realmente desejem." (DUNNE & RABY, 2013)

Figura 5 - Diagrama inspirado no "backcasting"(2019), Phil Balagtas



Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=wNQVwSzBtvQ>>
Acesso em 29 de maio de 2022.

Alguns projetos de Design Especulativo podem parecer improváveis ou ter uma característica onírica, mas, em um futuro muito próximo, podem tornar-se extremamente usuais. Exemplo disso são narrativas de ficção-científica contadas em livros como *Frankenstein* (1831) ou filmes como *O Vingador do Futuro* (1990) e *Vanilla Sky* (2001), ou até mesmo comerciais, como o *Apple Knowledge Navigator*, lançado pela Apple, em 1987, um dos primeiros a adotar esta corrente do design. Na época, algumas das tecnologias, como mecanismos de busca, reconhecimento por voz, *tablets* e até a própria internet poderiam ser consideradas muito improváveis, porém hoje fazem parte do nosso dia a dia sem causar estranheza. A ficção, fundamentada cientificamente, faz-se necessária para que o público reflita sobre suas próprias perspectivas e decisões contemplando esta lacuna entre dois mundos possíveis, muitas vezes, chamados de "utópico" ou "distópico".

Entretanto, como Dunne e Raby apontaram, em 2013, o Design Especulativo não é apenas um futuro imaginário e fantasioso, mas sim um método para explorar todas as possibilidades e para tentar definir um futuro desejável para o maior número possível de pessoas, em todos os meios, da cidade à empresa. Trata-se de uma cooperação entre pesquisadores do design e vários outros profissionais, como especialistas em ética, cientistas políticos e economistas na tentativa de produzir um futuro realmente plausível.

Existe um número crescente de designers que empregam o Design Especulativo como uma forma de crítica e especulação dentro de estruturas disciplinares, sociais e científicas e que

compartilham uma perspectiva crítica sobre o futuro, reconhecendo a capacidade de construir públicos ao redor de objetos para mobilizar debates. Porém, uma das preocupações dos autores desta disciplina, entre eles Malpass, é a respeito do Design Especulativo tornar-se excessivamente elitista, restrito e auto-reflexivo (MALPASS, 2013, p.334)

Vimos, portanto, que o Design Especulativo é uma prática de pesquisa em design e um exercício fundamental de cidadania, pois tenta romper com o rigor da sociedade atual, confrontar a prática comercial do design tradicional, traduzir a revolução tecnológica e científica em objetos e experiências que mudem a vida das pessoas e o mundo. Segundo argumenta Trioni (2018), os processos de Design Especulativo desempenham um papel fundamental no esforço de testar novas condições para políticas de participação, pois podem facilitar o surgimento de momentos políticos que vão além da ideia de consenso, reconhecendo em tais fricções e rupturas um modo de exploração. Nesta pesquisa, acreditamos que os modelos e cenários criados pelo Design Especulativo exibidos em ambientes públicos e alternativos têm o potencial de estimular a reflexão e a discussão tanto sobre o próprio design quanto sobre o ambiente social, sua história, sua cultura e sua ética, "estimulando o pensamento sobre o momento em que vive e sua realidade".

2.2 Exibições

2.2.1 Conceito de Exibições

Uma exibição é composta por diferentes elementos, organizados no espaço e elaborados de forma a permitir que uma determinada mensagem seja lida por quem o navega. Os conteúdos textuais, os objetos cênicos e a forma como eles estão dispostos conferem ainda mais significado à história contada. A tríade de objeto, apresentação e espaço define a impressão geral de uma exposição, gera a primeira impressão e determina a narrativa. Como escreveu Ruffins (1985):

Para compreender realmente uma exposição, deve-se pensar nela como um cenário emocionante para objetos e informações. As cores, os níveis de luz, os estímulos visuais, o som, o drama da montagem e do design, a beleza e a originalidade dos objetos idealizados – tudo isso tem um papel no desenvolvimento da metáfora, da narrativa construída, da ficção que é a exibição.

No século XVII, durante o Iluminismo, os europeus criaram os “gabinetes de curiosidades” para expor achados procedentes das novas explorações e navegações. Envolviam artefatos e instrumentos tecnicamente avançados e, em alguns casos, mostras de objetos e

pinturas. Podem ser considerados os precursores dos atuais museus de arte e das exposições (POMIAN, 2004).

O termo "exibir", em português, refere-se ao ato de pôr à vista, mostrar, expor, tornar patente, ostentar algo. No contexto das exposições, para Dernier (2006), "exibir" é o mesmo que oferecer, acomodar e mostrar objetos.

Segundo Monteiro (2013), no âmbito das exposições de design e arte, o ato de expor, é um exercício de estruturação complexo, cuidadoso e sensível, que implica em uma percepção global concreta, sábia e sistemática da teoria e da prática, onde a visão do curador e o sucesso das decisões tomadas no decorrer da exposição, aliadas a um certo equilíbrio e detalhismo, assumem qualidades de excelência.

Cabe esclarecer que a escolha pela expressão "*design* de exposições" nesta pesquisa, deve-se a três razões: à tradução livre para o português da expressão em inglês "*exhibition design*"; ao fato de a palavra "exibição" ser a que guarda maior proximidade sonora ao termo "*exhibition*" e ao nosso interesse pelo evento em si. No inglês britânico, assim como no português, a palavra "exposição" é usada com o significado de "coleção de itens colocados em exposição". Já, no inglês americano, utiliza-se o termo "exibição" para referir-se "ao evento como um todo".

No sentido mais geral, exposição é considerada uma apresentação organizada de uma seleção de itens. Na prática, a maior parte das exposições ocorre em ambientes culturais ou educacionais, como museus, galerias de arte, bibliotecas, salas de exposição, ou em ambientes comerciais, como feiras de negócios e shopping centers. "Todos os tipos de exposições visam comunicar uma mensagem por meio do envolvimento de seu público em interações significativas e atraentes" (HUGUES, 2010, p.26).

Dernier amplia esta visão afirmando que as exposições são tradicionalmente divididas entre culturais ou comerciais, permanentes ou temporárias, variando entre experiências de branding, trade shows, eventos de lançamento e feiras, podendo acontecer em todos os tipos de museus, desde os direcionados à arte, aos direcionados à ciência. Porém, para o autor, os limites entre um tipo de exposição e outro são extremamente nebulosos, ainda que empreguem as mesmas técnicas e imagens. Dernier (2006) aponta que a aparência de uma galeria comercial pode vir a ter a mesma linguagem visual de um museu, por exemplo.

Para Gonçalves, o conceito de exposição fundamenta-se na presença de objetos que façam sentido num espaço que os torne acessíveis aos sujeitos sociais. Segundo o autor, funciona como um espaço de representação. E entende que a *mise-en-scène* da exposição tem papel fundamental no processo comunicativo de seus conteúdos. "A exposição pode ser entendida

como um processo de comunicação, uma mediação. Ela implementa informações culturais voltadas para o visitante, para seu receptor. Ela é, sempre, uma ativação" (GONÇALVES, 2004, p.18).

[...] a exposição enquanto dispositivo comunicacional pode ser considerada como uma *media* cuja técnica é de natureza essencialmente espacial, dos objetos e do ambiente social. Esta especificidade mediática da exposição exige observar com atenção os dois processos através dos quais se constrói a relação do visitante com o mundo do objeto. O primeiro é aquele posto em prática a partir de uma estratégia comunicacional por parte do produtor em direção ao visitante; estratégia que tem por resultado a organização formal e semiótica da própria exposição. O segundo consiste na instauração de uma relação entre o visitante e o mundo a que pertencem os objetos por intermédio destes últimos. (DAVALLON, 2003, p. 29).

Já Urbach (2010) considera que exposições são motivadas pelo objeto exposto e por seu arranjo, mas julga míope a visão de que um visitante retenha apenas um quadro ou uma fotografia, sem nenhuma relação ao seu entorno. "Uma exibição, não é um *"slide show"* acontecendo em um espaço. A este espaço, que tem suas características, eu gostaria de chamar de atmosfera". E continua: "A atmosfera de uma exibição é sua *vibe*. É algo para ser sentido e habitado, não apenas visto, mas podendo ser lembrado. Em uma exibição realmente convincente, o ar é carregado de energia, é vibrante e até mesmo vital"⁷ (URBACH, 2010, p.17).

Na visão de La Rosa, as exposições determinam o modo como a obra de arte é mostrada e recebida, influenciando o seu impacto no panorama artístico geral, na crítica da arte e no mercado. A autora reconhece que, em algumas exposições, possa ser reconhecida uma dimensão artística própria, definida, quer pela intervenção mais explícita de museógrafos, designers, arquitetos e artistas, quer pela qualidade criativa, por vezes, vanguardista, das montagens propostas (LA ROSA, 2014, p. 1).

Complementando a visão de La Rosa, Sardo destaca que a exposição é um dispositivo fundamental da arte do século XX, desenvolvendo-se em paralelo à afirmação dos museus de arte moderna e contemporânea. Segundo o autor, "os artistas começaram a produzir obras para situações expositivas específicas, ou como intervenções num espaço definido, que se torna o próprio assunto da intervenção, ou como concepção da questão expositiva enquanto narrativa central da arte" (SARDO, 2022).

A história ou a narrativa contada por uma exibição é considerada por vários autores um dos elementos principais para seu sucesso. Segundo Hugues, não existem exposições com design

⁷ "The atmosphere of an exhibition is, simply, its *vibe*. It is something to be felt and inhabited, not only seen, and it can be remembered. In a compelling exhibition, the air, this atmosphere, is charged and vibrant, even vital."

excelente que tenham uma narrativa ou uma curadoria ruim, ou que não atendam adequadamente ao seu público. Semelhante ao desenvolvimento de ideias para produção de filmes, uma exibição bem-sucedida precisa de pessoas que entendam a narrativa a ser contada de forma que possam desenvolvê-la em um determinado formato, com intriga, surpresa, drama (HUGUES, 2021).

Uma exposição é sempre uma construção, uma narrativa que apresente uma representação do real, um texto tridimensional construído por elementos de diferentes naturezas semióticas que busquem a imersão do visitante em sua narrativa e a “impregnação dos sentidos”. (SCHEINER, 2003, s/p).

Outro aspecto importante destacado pelos pesquisadores é a grande quantidade de especialidades necessárias para a construção de uma exibição bem-sucedida. "Especialistas em exposições trabalham juntos e as equipes de produção que fazem exposições são necessariamente colaborativas" (HUGUES, 2021, p 32). George destaca o papel do curador de exposições, considerado, até o final dos anos 1980, apenas como administrador de coleções ou aquele que tomava conta das obras expostas (GEORGE, 2015; O'NEILL, 2012). Gradualmente, aponta George, a posição de curador tornou-se uma atividade criativa, requerendo habilidades que vão desde o desenvolvimento do conceito da exibição como um todo à comunicação entre designers e artistas. "O curador de exposições tornou-se o conector e comunicador entre obras e público" (GEORGE, 2015, p.122). Já a pesquisadora Monteiro (2013) afirma que existe uma múltipla gama de atividades no decorrer da construção de uma exibição, porém destaca o papel do designer enquanto agente ativo e criativo da engrenagem expositiva, considerando-o crucial para o cumprimento das práticas museológicas e museográficas. Complementa que o discurso expositivo se constrói a partir da intenção de comunicar uma ideia ou uma síntese sobre um determinado conteúdo.

Segundo Souza e Meliande, expor é propor um sentido ou uma interpretação a um grupo de objetos, de imagens ou grupo de experiências. Essa proposição requer a construção de um discurso, tanto visual quanto verbal e espacial. O curador é responsável por formular o discurso ao selecionar e criar o conteúdo especialmente para aquele espaço de exposição. O designer, ao escolher as linguagens visuais e meios de comunicação utilizados, ao criar relações entre objetos pela disposição visual, ao criar estratégias de interpretação do conteúdo pelo público, é coautor desse discurso (SOUZA & MELIANDE, 2012). Souza define "o designer como construtor de discurso considerando que é o intermediador em um processo comunicacional". Na posição daquele que projeta discursos visuais, o designer é “maestro de uma polifonia” se levarmos em conta a “sua competência em trafegar em um sistema complexo de discursos

interagentes, onde a noção de interdiscursividade se faz absolutamente necessária” (SOUZA, 1997, p.59).

Hugues (2021) também ressalta em suas pesquisas que o conceito atual das exposições considera amplamente a opinião e o sentimento do público, fugindo totalmente do conceito tradicional que seguia o modelo limitado a transferir a informação do curador para o visitante. "A exposição encontra um público que tem suas próprias preocupações, teorias e ideias; a chave para iniciar um diálogo bem-sucedido com os visitantes é levar este aspecto em consideração" (HUGUES, 2021, p.160).

Esche acredita que, no contexto do museu do século XXI, o qual deveria ser uma mistura entre centro comunitário, academia e laboratório, estimulando divergências de opinião, incoerências e resultados imprevisíveis, a exibição deva ser entendida como uma instalação focada nos aspectos cognitivos, emocionais e sensitivos, contribuindo para o desenvolvimento holístico do visitante (ESCHE apud SMITH, 2012, p. 213). Para Ben Gammon, "uma grande exposição é aquela que encoraja os visitantes a fazer uma pausa, refletir, suspender o julgamento, questionar os outros e a si mesmos"⁸ (HUGUES apud GAMMON, 2021, p. 456).

Desde o início do século XXI vários artistas trabalham a ideia da exposição como instalação e fazem do espaço expositivo uma obra em si. Hoje, com as fronteiras entre conteúdo (objeto) e contentor (espaço) cada vez mais diluídas, a exposição é pensada como uma atmosfera, o discurso é menos linear, fechado e conclusivo, enquanto o espaço expositivo reforça a sua natureza performática, *site-specific*, laboratorial e teatral. Esta prática de curadoria concede ao visitante um papel mais participativo na construção do próprio discurso, valorizando a sua autonomia. (COUTINHO & TOSTÕES, 2014, p.1).

O conceito do espaço expositivo tornou-se um importante meio para a difusão de ideias, emoções e valores. A presente pesquisa filia-se às exposições direcionadas a cenários de Design Especulativo, campo do diálogo entre público e curador. Acreditamos que uma exposição especulativa possa não apenas estimular o interesse do público, mas, até mesmo, subverter uma corrente de pensamento. Segundo Ryan (2017), o momento é particularmente fértil para examinar a importância de projetos de exposições. A arquitetura e o design estão sendo reformulados considerando seus novos métodos de trabalho e processos de produção. O design cultural, social, conceitual, crítico e especulativo desencadeou novas linhas de investigação focadas tanto em levantar questões quanto em sugerir soluções. O autor também aponta que o momento é crucial pela rápida e dramática evolução das instituições culturais. Não apenas

⁸ “As interpretive planner Ben Gammon says, ‘a great exhibition is one which encourages visitors to pause, reflect, suspend judgment, question others and themselves.’”

novas abordagens ocupacionais e plataformas de exposição agora se aproximam, mas, também, novas ferramentas, especialmente digitais, estão mudando as experiências em si e o engajamento com as exposições, criando novas oportunidades para feedback e discurso crítico.

2.2.2 Breve história das exposições

Segundo aponta Vogel (2010), é curioso que o tema exposição e sua história tenha se estabelecido adequadamente como objeto de pesquisa somente nos últimos vinte anos, particularmente na última década. Lorenc (2007) argumenta que provavelmente a forma mais tradicional de exposição tenha sido o gabinete de curiosidades: cômodo, em ricas casas particulares ou em palácios, que emergiu no século XVII, e que servia para exibir os objetos exóticos oriundos de todas as partes do mundo, colecionados pela nobreza europeia.

O ato de exibir algo é elemento natural do comportamento humano. A maioria das casas têm arranjos casuais de relíquias, pertences valiosos ou imagens organizadas de acordo com o gosto pessoal e com a imagem que seus donos querem transmitir (DERNIER, 2006; HUGUES, 2010).

Shoppings e mercados desenvolveram um processo para apresentar seus artigos de forma estratégica e cada vez mais atraente aos seus consumidores. Espaços religiosos, como templos, igrejas e mesquitas, são um dos exemplos mais fortes do poder das técnicas de apresentação. Muitos dos espaços de exposição, através da arquitetura, geram um senso de reverência ao emoldurar pontos de vista que concentrem a atenção dos visitantes a um único ponto focal (o altar, por exemplo) e estimulem os sentidos através de cheiros, música e imagem. Muitos destes, assim como os museus, fazem uma conexão com a atmosfera de espaços religiosos, já que costumavam ser edifícios inspirados nos templos greco-romanos (HUGHES, 2010). Findlen (1994, p.3) argumenta que a cultura de colecionar foi "uma tentativa de gerenciar a explosão empírica de elementos, que a disseminação mais ampla de textos antigos, as viagens de descoberta e as formas mais sistemáticas de comunicação e troca produziram".

No final do século XVII, museus e galerias de arte expunham principalmente as coleções das famílias de mercadores, abertas para outras famílias da mesma classe social, apenas. Porém, ao final do século XVIII, um grande número de coleções passou a ser reunido e organizado para exposição ao público. Em Florença, trabalhos de arte comissionadas por patronos — como a Família Médici — foram agrupados em palácios adaptados exclusivamente para este fim. Grandes coleções eram transportadas de um país a outro e exibidas, gerando um interesse não só pelas obras em si ou pelo mérito dos artistas, mas também pela visão que traziam sobre a vida estrangeira.

Em diversos momentos, as exposições tiveram duplo propósito: não apenas abrigar coleções existentes, mas também oferecer mais oportunidades de educação para a crescente população. A perspectiva de aprimoramento pessoal e uma maior compreensão sobre o mundo tornaram-se os maiores atrativos das exposições (HUGUES, 2010).

A Dulwich Picture Gallery, no sudeste de Londres, foi a primeira galeria pública dedicada à arte, expondo obras de arte da coleção do Rei da Polônia, Stanislaw Augustus, após sua abdicação em 1795. A galeria tornou-se um grande modelo de como um espaço expositivo de arte deveria ser, especialmente quanto ao uso de luz natural, inspirando muitos arquitetos e designers (HUGUES, 2010).

A partir disso, segundo Hugues, instituições começaram a adquirir artefatos buscando saciar o interesse do público. Embora o transporte dos itens não fosse fácil, eram poucas as restrições para a circulação destas entre países, o que estimulava objetos históricos insubstituíveis fossem removidos de suas origens. Alguns deles nunca retornaram, como o Friso do Parthenon de Atenas, hoje no The British Museum, em Londres. A intenção, neste período, foi priorizar o espetáculo. Em função disso, muitos itens foram mal catalogados, organizados sem conhecimento sobre sua importância ou sua verdadeira história. Porém, em um período em que as possibilidades de viajar e explorar o mundo eram limitadas, as exposições proporcionavam uma experiência fascinante, causando muito impacto e gerando uma percepção, ainda que nem sempre verdadeira, sobre os mais variados assuntos (HUGUES, 2010).

Segundo Artmonsky (2014), o Reino Unido vem exibindo-se em feiras e afins desde tempos medievais. No entanto, o auge das exposições nesta região ocorreu nas eras vitoriana e eduardiana, por meio de pavilhões grandiosos, instalados em centenas de acres e atraindo milhares de visitantes. Já a história das grandes exposições em pavilhões teve seu apogeu no final do século XIX, no Reino Unido, com a Exposição do Império Britânico, que, segundo Blevis (2008) buscava mostrar aos habitantes da metrópole as diferentes facetas das colônias e, na França, com a Exposição Universal de Paris, que incluiu um pavilhão para as Belas-Artes (SANTOS, 2017). Estas nações passaram a adquirir vastas coleções, celebrando e promovendo suas conquistas industriais e tecnológicas por meio de exposições públicas.

Figura 6 - The Great Exhibition (2020), Alamy



Fonte: <<https://www.historyextra.com/period/victorian/great-exhibition-1851-victoria-albert-what-crystal-palace/>>

Acesso em 29 de maio de 2022.

Considerado o marco mais importante na história das exposições, a *The Great Exhibition*, de 1851, realizada em Londres, no revolucionário Palácio de Cristal, deu início ao *World Expo Movement*. Berço da Revolução Industrial, o Reino Unido tinha a necessidade crucial de vender sua produção a um mercado disposto a consumir. A industrialização mudou a forma e a velocidade de produção, além do consumo e das relações sociais da população. (ARTMONSKY, 2014).

Neste contexto, o desenho industrial afirmou sua importância, não só no Reino Unido, mas também na França e na Alemanha, onde, em 1919, na cidade de Weimar, foi fundada a escola Bauhaus. Neste momento, o Design passou a ter estatuto legal próprio (SCHWARTZ, 2017). Influenciados pelo pensamento de artistas de vanguarda e por designers como Marcel Duchamp, o ambiente das exposições foi reelaborado. Duchamp, assim como muitos dos surrealistas, futuristas e construtivistas, foi estudante e educador na Bauhaus e pioneiro na criação de instalações de arte inspiradas nos movimentos modernos (HUGUES, 2017). “Os arquitetos e designers do Movimento Moderno reinterpretaram as salas dos edifícios de uma

nova forma, usando a linguagem das “relações espaciais” e dos “volumes” para influenciar os ambientes de exibição" (HUGUES, 2017 p. 14).

Segundo Klonk (2009), no final dos anos 1920, dois tipos de exposições foram desenvolvidos, abandonando formatos anteriores que se ocupavam mais da intimidade do que da experiência pública coletiva. Algumas delas foram desenvolvidas por membros da Bauhaus enfatizando as características discursivas e racionais das exposições. Essa forma de exposição praticada na escola alemã é uma evidência de como uma exposição pode propor uma nova estética e promover uma mudança social através do seu planejamento e discurso.

Dentre as características de exposição surgidas no Movimento Moderno, a mais influente foi a de ambientes minimalistas e despojados, com paredes brancas, desenvolvida no Museu de Arte Moderna (MoMA), em Nova York. Considerada uma das exposições mais emblemáticas do início do século XX, a exposição *Van Gogh Exhibition, MoMA*, de 1934, notabilizou-se pelo uso do espaço vazio entre as pinturas. Este método de suspensão das obras tornou-se quase universal nas mostras de pintura moderna. A exposição *Machine Art*, de 1934, no MoMA, apresentou produtos industriais do cotidiano de forma sóbria, com pouca informação ou adornos, seguindo a tradição da Bauhaus (HUGUES, 2017), e muito inovadora, afirmando que bens e maquinários funcionais poderiam ser percebidos como arte, o que despertou amplo interesse do público. Outro exemplo foi a exposição *Road to Victory*, de 1942, no MoMA, de Herbert Bayer, que concebeu o ambiente como uma experiência abrangente para estimular os sentidos dos participantes e que envolveu muitas disciplinas criativas para alcançar o efeito desejado. Exibida durante a Segunda Guerra Mundial, foi concebida literalmente como um único caminho, o caminho para a vitória, a ser percorrido pelos visitantes, ao lado de imagens de soldados em tamanho real, como se estivessem contribuindo para o esforço da guerra. A história pretendia obter o máximo impacto psicológico e emocional. “A mensagem era de uma vitória predestinada e um futuro certo; em outras palavras, uma aliança idealista e determinista, com o que foi e o que será, manifestada em cada prego, pedaço de madeira, legenda e fotografia deste projeto de instalação" (STANISZEWSKI, 1999).

Figura 7 - Van Gogh Exhibition (1935), Beaumont Newhall



Fonte: <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/1996?installation_image_index=5>
Acesso em 29 de maio de 2022.

Figura 8 - Road to Victory (1942), Samuel Gottscho



Fonte: <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/3038?installation_image_index=30>
Acesso em 29 de maio de 2022.

A partir da década de 1960, uma reformulação na forma de expor foi provocada pelo crescimento das exposições *"hands-on"*, desenvolvidas e adotadas por instituições como o Museu de Ciência *Exploratorium*, de São Francisco. Em contraposição aos métodos

tradicionais de ensino de ciência, alguns museus introduziram uma nova concepção de aprendizagem, onde os visitantes interagiam ativamente com os conteúdos expostos. O "fazer" tornou-se uma abordagem padrão para as exposições e continuou a permear outras áreas da prática expositiva. Por sua vez, as exposições se tornaram mais interativas, dialogando cada vez mais com o mundo virtual (HUGUES, 2010).

Em algumas instituições, as exposições concentraram-se em oferecer experiências projetadas explicitamente para atingir objetivos educacionais. O sucesso da forma interativa destas exposições incentivou alguns museus a reposicionar-se, focando no propósito de ensino-aprendizagem, tornando-se locais alternativos de pesquisa e exploração (CROWLEY; PIERROUX; KNUTSON, 2014). Neste contexto, a exposição torna-se um instrumento de comunicação único, e a interatividade faz com que crianças e adultos aprendam diretamente com a experiência (AHMAD *et al.*, 2014; HUGHES, 2010).

Nas décadas de 1970 a 1980, outros experimentos procuraram dissipar a natureza elitista das exibições. Um dos destaques foi a inauguração do Centro Pompidou, de Paris, em 1977, que, segundo argumenta novamente Hugues, criou uma atmosfera provocante e experimental para atrair o público jovem. O caráter minimalista e a ausência de colunas ou paredes internas de suporte possibilitam ao projetista da exposição maior liberdade para ocupação do espaço (HUGUES, 2015. p. 16).

Nesta mesma época, exibições interativas ou "*Kinaesthetic*" — "aprender cinestésico", em inglês — deram os primeiros passos no sentido de projetar obras de arte capazes de reagir, em tempo real, aos movimentos do espectador. Isso deveu-se a pesquisas de artistas visuais como Myron W. Kruger, pioneiro na criação de ambientes responsivos e espaços mediados eletronicamente⁹.

A partir dos anos 1980, a presença endêmica da tecnologia digital em nossas vidas transformou a forma como experimentamos, aprendemos e cocriamos. Os avanços tecnológicos mudaram o modo como nos comunicamos e utilizamos a informação (MOGGRIDGE, 2006). Com a digitalização, a sobreposição de espaço físico e digital tornou-se norma. Além disso, o que é tecnicamente viável e possível foi ampliado. Novas mídias permitem estratégias diferentes de comunicação e personalização (ANTONELLI, 2008). Os visitantes de um museu podem escolher em qual aspecto de um determinado tema estão interessados, e as formas de narrativas derivam de uma infinidade de perspectivas. Considerando que os museus geralmente mostram objetos históricos fora de seu contexto original, ferramentas tecnológicas como a

⁹ Disponível em: <<https://www.britannica.com/technology/virtual-reality/Living-in-virtual-worlds>> Acesso em 29 de mai de 2022.

realidade aumentada (RA) contribuem para preencher esta lacuna que, de outra forma, seria deixada à imaginação dos visitantes. Neste contexto, a sobreposição do objeto real ao nível contextual virtual contribui para a ilustração da narrativa. Dessa forma, o conhecimento pode ser comunicado e percebido de formas multifacetadas ou até personalizadas (HOLZER, 2007).

Um número cada vez maior de espaços expositivos utiliza da abordagem multissensorial e interativa para criar uma conexão duradoura com seus visitantes. Entre os anos de 2003 e 2004, a Tate Modern expôs uma de suas mais marcantes exposições de arte, a *The Weather Project*, tendo o clima como tema. Em uma cidade onde transita-se por vários "weather moods" ao longo do dia, o artista e designer dinamarquês Olafur Eliasson empregou a meteorologia, onipresente, como base para explorar ideias sobre experiência. A Turbine Hall, um dos acessos de entrada à Tate Modern, foi completamente transformada por Olafur. A instalação empregou uma tela semicircular, um teto de espelhos, 200 luzes de monofrequência e névoa artificial para criar a ilusão de um sol. O semicírculo e seu reflexo recriavam a imagem de um enorme pôr de sol, visto através da névoa emitida na sala. Em pleno inverno, os visitantes viam-se diante de um sol deslumbrante e envolvente, brilhando em um cenário alaranjado que parecia a continuação do ambiente externo (TATE MODERN, 2003). Para surpresa de Olafur, as pessoas tornaram-se muito mais literais fisicamente, explorando o espaço não apenas visualmente, mas deitando-se no chão como se estivessem em uma praia, praticando yoga e também realizando manifestações políticas. (THE GUARDIAN, 2018).

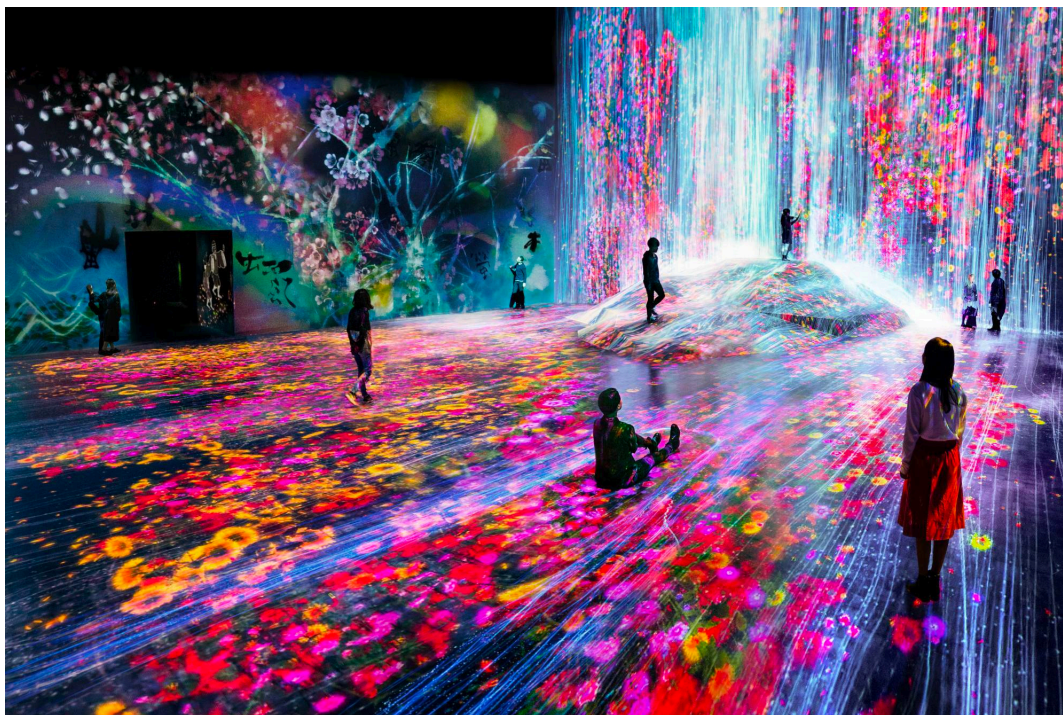
Figura 9 - The Weather Project (2018), Robert Shaer



Fonte: <<https://robshaer.com/2012/11/23/todays-archive-image-the-tate-modern-2003/>>
Acesso em 29 de maio de 2022.

Outro exemplo significativo desta evolução das exposições é o Mori Art Museum. Considerado um dos museus mais inovadores de Tóquio, ocupa uma área de dez mil metros quadrados, em cinco andares do edifício Roppongi Hills. O museu, sem coleção permanente, abriga instalações e obras de arte temporárias como a experiência tridimensional criada pelo TeamLab, líder mundial em arte digital, e a Mori Building Co. Ltd., desenvolvedora de cenários urbanos. Em um fluxo contínuo, os visitantes podem navegar livremente por obras digitais imersivas, explorando-as fisicamente e interagindo com outros visitantes. Os espaços desafiam a capacidade de reconhecimento do nosso cérebro sobre o que é real e o que é imaginário.

Figura 10 - Mori Art Museum (2019), Trendland



Fonte: <<https://borderless.teamlab.art/>> Acesso em 29 de maio de 2022.

A história das exposições fornece ferramentas críticas para entender a história em si. Ao revelar debates culturais do passado, ajudam a reconstituir ideias. Seu campo ampliado pode destacar as conexões da arte e do comércio ou as políticas de uma instituição, por exemplo, criando narrativas para entender o presente e imaginar o futuro (CAGOL, 2015)

Esta pesquisa não visa a apresentar um estudo detalhado sobre as exposições dos séculos XVII a XIX, já aprofundadas por outros autores. Nosso foco são as exposições de design desenvolvidas a partir do século XX, seu caráter e evolução. Durante este período histórico, as exposições deixaram de ser apenas uma forma de expor obras criativas com beleza artística. Artistas, designers e teóricos passaram a usar as exposições como um meio de comunicação e os espaços expositivos tornaram-se uma forma de difundir a visão de artistas e pesquisadores de design (HOWARTH, 2000).

2.2.3 Exposições no Design

Nesta etapa, buscamos entender a trajetória das exposições no design que enfrentaram temas de crise a partir do início do século XX.

Durante o século XX, houve uma grande transformação na forma de expor obras de arte e design. *Fountain*, concebida por Marcel Duchamp, em 1917, que consistia em um mictório comum representado em posição invertida nas exposições, foi um dos grandes ícones da arte do século XX. Criada com o intuito de testar a sociedade americana da época, com sua liberdade de expressão e sua tolerância sobre novas concepções de arte, foi uma obra precursora em exposições voltadas para o pensamento crítico.

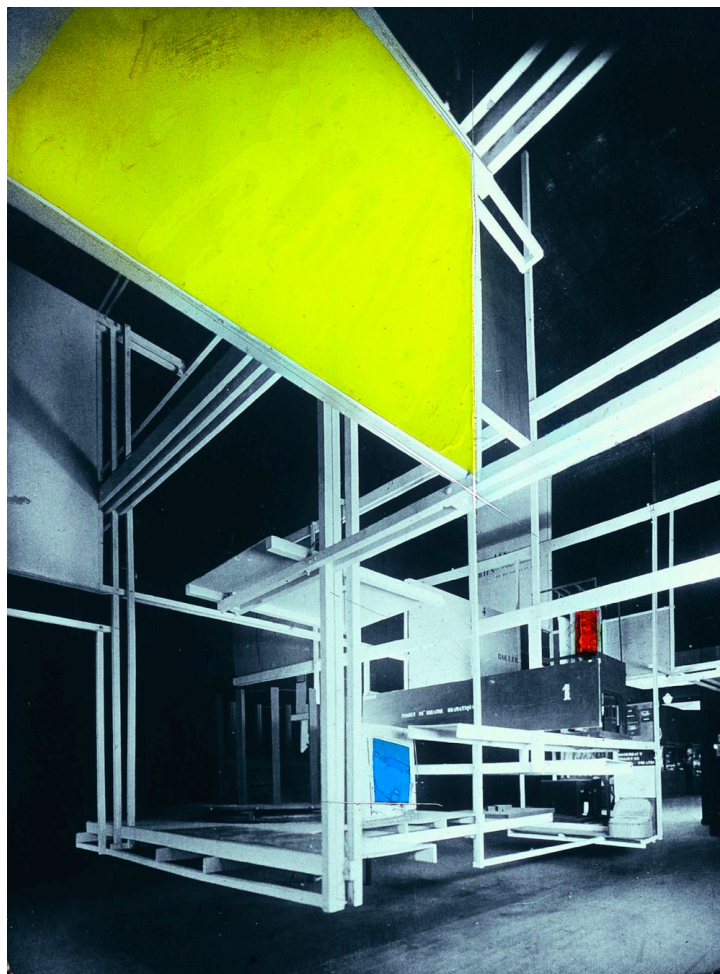
Figura 11 - Fountain (1917), Marcel Duchamp



Fonte: <<https://www.tate.org.uk/art/artworks/duchamp-fountain-t07573>>
Acesso em 29 de maio de 2022.

A partir dos anos 1920, seguindo os preceitos da escola Bauhaus, muitas exposições passaram a considerar, em sua concepção, a estética, a funcionalidade e a experiência coletiva. O conceito de design da escola fundada por Walter Gropius, em Weimar, em 1919, deu aos designers uma missão criativa e abrangente, baseada no design social e aberto, incentivando uma compreensão abrangente do design, não apenas para criar objetos para uso diário, mas para cumprir, inclusive, um papel ativo na formação da sociedade (DESIGN FATHER, 2016). Novas abordagens ao design enfatizaram uma dedicação maior à combinação de funcionalidade e estética. "Em 1924, Frederick Kiesler, influenciado pela Bauhaus, projetou um sistema de exibição independente e desmontável, o sistema L&T, no estilo geométrico distinto do Movimento Moderno, que aplicou para a exposição fotográfica na Konzerthaus em Viena" (HUGUES, 2010, p.14).

Figura 12 - Exposição fotográfica na Konzerthaus (1924), Frederick Kiesler



Fonte:

<<http://www.johannesreponen.com/journal/2017/3/24/raumstadt-city-in-space-1925-by-friedrich-kiesler>>

Acesso em 29 de maio de 2022.

A década de 1960 marcou uma década de grande otimismo. O trauma da Segunda Guerra Mundial finalmente começou a desaparecer e a prosperidade econômica estava se tornando mais difundida. A ciência era vista como a potência para fornecer uma visão de liberdade social e econômica para a próxima geração. Dormer (1993) argumenta que a década de 1960 foi repleta de impressionantes exercícios de utopia, não apenas pela produção de design, mas também pela imaginação filosófica, chegando a ser chamada de "triunfo da utopia criativa".

Neste contexto, nesta época, foi iniciado um movimento de desenvolvimento de exposições com caráter questionador, abordando questões importantes ao momento. Inspirada em histórias de fantasia e ficção-científica e buscando encontrar respostas para os principais problemas da época, a dupla de estudantes de arquitetura Cristiano Toraldo di Francia e Adolfo

Natalini, formou o Superstudio. A abordagem, que ficou conhecida por "anti-arquitetura", buscava não só reinventar o próprio significado do que é ser arquiteto, mas também chamar a atenção para o campo político, a crítica ao capitalismo e ao idealismo modernista.

Figura 13 - The Twelve Ideal Cities (1971), Fondazione MAXXI



Fonte: <<https://www.archdaily.com.br/br/tag/superstudio>>
Acesso em 29 de maio de 2022.

Já a década de 1970 foi transformadora para o design por tratar-se de um momento de crise e violência mundial, no qual agitação e atividade foram alternadas a momentos de torpor. O senso de otimismo começou a diminuir e a promessa inicial não trouxe uma nova realidade. Em 1978, o Superstudio se desfez, enquanto o Archizoom fechou em 1974 com a declaração final de que “a arquitetura estava morta”. Segundo argumenta Cristiano Toraldo di Francia, um dos fundadores de Superstudio, foi no momento do surgimento da expressão “*architettura radicale*” que Archizoom e Superstudio perceberam que o seu projeto havia chegado ao fim, sendo reduzido a mais um episódio da história (AURELI, 2008, p. 81).

Com curadoria do arquiteto Emilio Ambasz, a exibição *Italy: The New Domestic Landscape*, realizada no MoMA em 1972, foi uma das primeiras a tratar a arquitetura e o design como "mainstream concern", o que, em parte, segundo Ryan, ocorreu porque considerava vetores transformadores do pensamento convencional, iniciando um diálogo sobre

"preocupações com as mudanças sociais da época". É tida como uma exibição divisora de águas devido a sua escala, impacto visual, formato de display e também por ser a primeira vez em que ideias vanguardistas italianas foram apresentadas em uma instituição americana — país, até aquele momento, com pouca noção sobre a posição ideológica que este design representava. A exibição era dividida em duas partes principais: *Objects*, com designs inovadores como a Plia Chair, de Giancarlo Piretti, e *Environments*, com o espaço Microevent/ Microenvironment, do Superstudio. (RYAN, 2017).

Figura 14 - Italy: The New Domestic Landscape (1972), Cristiano Toraldo di Francia



Fonte: <<https://www.archdaily.com.br/br/tag/superstudio>>
Acesso em 29 de maio de 2022.

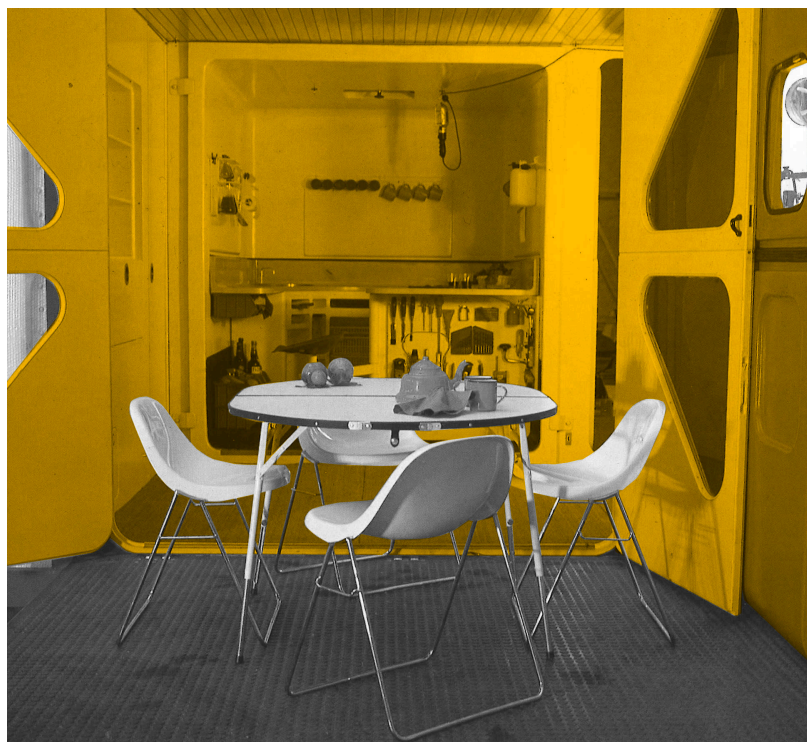
Figura 15 - Gray Room, environment (1972), Archizoom



Fonte: <<https://www.archdaily.com.br/br/tag/superstudio>>
Acesso em 29 de maio de 2022.

O MoMA, nas palavras de sua curadora Paola Antonelli, sempre foi defensor do papel do design como modelo da arte moderna por sua habilidade de permear a vida cotidiana. Inúmeras exposições como a *Italy: The new domestic landscape* (1972), mencionado acima, a *Design for Independent Living* (1988), a *Mutant Materials in Contemporary Design* (1995) e a *Workspheres* (2001), ajudaram a transformar a cultura e comportamento da época. (ANTONELLI, 2008).

Figura 16 - Italy: The new domestic Landscape. MoMA (1972), Ramón Esteve Estudio



Fonte: <<https://www.ramonesteve.com/en/manufacturing-the-interior/italy-the-new-domestic-landscape-moma-1972/>>
Acesso em 29 de maio de 2022.

Na década de 1980, acontecimentos como a Queda do Muro de Berlim, o surgimento da AIDS e a ampliação da consciência sobre a crise ambiental, davam sinais de que o mundo estaria mais preparado para ideias antagônicas e polêmicas (DORMER, 1993). O design social, crítico e especulativo trouxe novos conceitos e linhas de estudo, tanto focadas em fazer perguntas quanto em sugerir respostas.

De acordo com Antonelli (2008), curadora do departamento de Arquitetura e Design do MoMa, em Nova York, desde 1994, o mundo debate-se com mudanças dramáticas em múltiplos âmbitos da vida como tempo, individualidade, informação e espaço. Revoluções não são fáceis, especialmente na velocidade que vêm acontecendo nos últimos 150 anos. Somos forçados a nos adaptar a mudanças abruptas em escala, distância e espaço. "Nosso corpo e mente precisam se adaptar para adquirir a elasticidade necessária para sintetizar tanta abundância" (ANTONELLI, 2008). Porém, poucos indivíduos são hábeis para lidar com crises e mudanças. A grande massa inclusive tem a tendência de ou somente admirá-las ou perseguir os poucos visionários que as percebem. "Para entrarmos com firmeza no futuro, argumenta Antonelli, a maioria se beneficia do design" (ANTONELLI, 2008, p.8). Complementando a visão de Antonelli, segundo Di Salvo (2013): "Um público é uma concrecência emergente de indivíduos com o propósito de

ação coletiva. (...) Os públicos devem ser amplos, inclusivos e múltiplos para que sua agência política seja alinhada de forma democrática e equitativa".

Neste contexto, em 2008, o MoMA aventurou-se novamente na área de design experimental de exposições com o lançamento da aclamada exposição *Design and the Elastic Mind*. "O design experimental tem por objetivo a combinação de um conhecimento profundo da condição humana com uma visão inovadora, funcional e estética" (ANTONELLI, 2008). A exposição mostrou a personificação do progresso científico e tecnológico em design de arte entre os anos de 1998 e 2008 e reunia a criações *cutting-edge* e o pensamento crítico de designers, cientistas, arquitetos e engenheiros de todo o mundo, usando variedades híbridas de bioengenharia, robôs com flutuações emocionais, espermatozoides carregando informações secretas, nanotecnologia, design orgânico, design interativo e design perceptivo.

Figura 17 - Design and the Elastic Mind (2008), Massimo Mini



Fonte:

<<https://www.designboom.com/design/design-and-the-elastic-mind-is-on-show-february-24-may-12-2008/>>

Acesso em 29 de maio de 2022.

Segundo Antonelli (2008), esta exposição deu luz a um dos papéis fundamentais do design, a tradução da revolução tecnológica e científica em objetos acessíveis que mudam a vida das pessoas e do mundo.

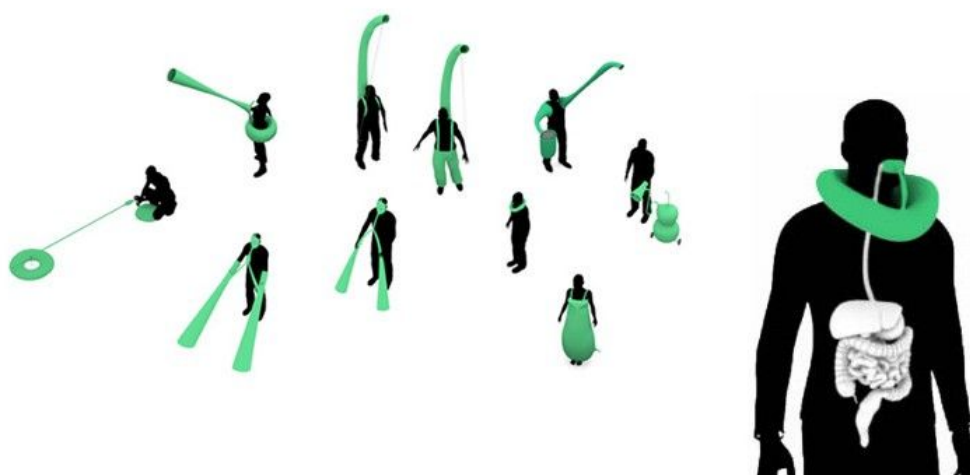
Design é a ponte entre a abstração da pesquisa e as exigências tangíveis da vida real. O estado do design é forte. Na área de inovação acelerada, designers estão tornando-se mais e mais integrados à evolução da sociedade. O design tornou-se o paradigma para a síntese construtivista e efetiva do pensamento e da ação. (ANTONELLI, 2008, p.5).

Designers vêm criando exposições e cenários hipotéticos, proporcionando uma oportunidade para a discussão e o debate sobre a tecnologia e a sociedade. Tal estratégia descrita por Dunne e Raby começou como parte da "*computer related*", área de direção do design na The Royal Academy of Art, em Londres, em 1990, como um método que — ao invés de buscar aprovação acadêmica convencional — explora um papel subversivo para o design como crítica social. Através deste exercício, os pesquisadores sugerem que os designers possam iniciar uma discussão crítica sobre as implicações de longo prazo das tecnologias e das ciências emergentes. Workshops, publicações e exposições oferecem uma oportunidade para os debates públicos com o design (DUNNE & RABY, 2001, p.65).

Em 2009, parte da exposição *Foragers — Design for an Overpopulated Planet*, projetada por Dunne e Raby, foi exibida na Libéria. Na época, o país africano recuperava-se de um estado de emergência devido ao Ebola e enfrentava uma séria escassez de alimentos. A exposição abordava tecnologias moleculares e processos inovadores que permitiriam a comunidades autônomas produzir seu próprio alimento, minimizando o impacto da explosão populacional previsto pela ONU. A exposição repercutiu tão negativamente no país que o governo liberiano, acreditando numa possível conspiração anti-africana planejada por americanos e europeus, expulsou todas as empresas multinacionais da Libéria, assumindo a partir disso o compromisso de somente produzir alimentos orgânicos e localmente cultivados.

Figura 18 - The Foragers (2009), John O'Shea





Fonte: <https://www.researchgate.net/figure/Dunne-Raby-Foragers-2009_fig1_325225777>
Acesso em 29 de maio de 2022.

Usando o espaço de exibição e "props" especulativos como espaço discursivo, a visão do público sobre a possibilidade de uma realidade futura pode iniciar questionamentos de forma aberta e produtiva. Por meio de entrevistas e da coleta detalhada da opinião do visitante, a pesquisa do design é aprofundada, o espaço de exibição se transforma em um espaço importante de conhecimento, informação, valores, ética, emoções, difusão de ideias; um espaço democrático de design, arte e conhecimento.

Em anos mais recentes, muitas exposições vêm discutindo os temas de ciência, tecnologia e futuro, tais como a *Smog Free Tower*, na I Bienal de Arte de Mídia de Pequim, de 2016. O evento abrigava programas inovadores que apresentassem instalações, exposições de design e *pop-ups* focados no redesenvolvimento do ambiente urbano da China, que promovessem o engajamento intelectual e a participação pública em projetos de longo prazo de reflexão em torno da condição urbana chinesa. O designer holandês Daan Roosegarde apresentou um projeto que tentava livrar cidades da poluição. A *Unknown City: Nine Cities, Millions of Futures*, de 2018, procurava questionar que tipo de cidade nós precisamos em um meio ambiente extremamente seco, em decorrência das mudanças climáticas. Peças em formas urbanas, geradas a partir de impressoras 3D, como a *Underwater City* e a *City of Pipeline* foram exibidas de formas escultóricas no intuito de imaginar uma cidade simbólica e futurista.

Figura 19 - Smog Free Tower (2017), Julien Chassagne



Fonte:

<https://thegoodlife.thegoodhub.com/2017/06/27/avec-le-smog-free-project-daan-roosegaarde-fait-le-pari-de-lair-pur/>

Acesso em 29 de maio de 2022.

Figura 20 - Unknown City — Nine Cities, Millions of Futures (2021), @yufanxieuvn



Fonte: <https://www.instagram.com/uvnlab/> Acesso 29 de maio de 2022.

Uma exposição de ciência e tecnologia pode ter características de entretenimento, de imersão e de diálogo, tornando-a tanto acadêmica quanto comercial. Os problemas discutidos

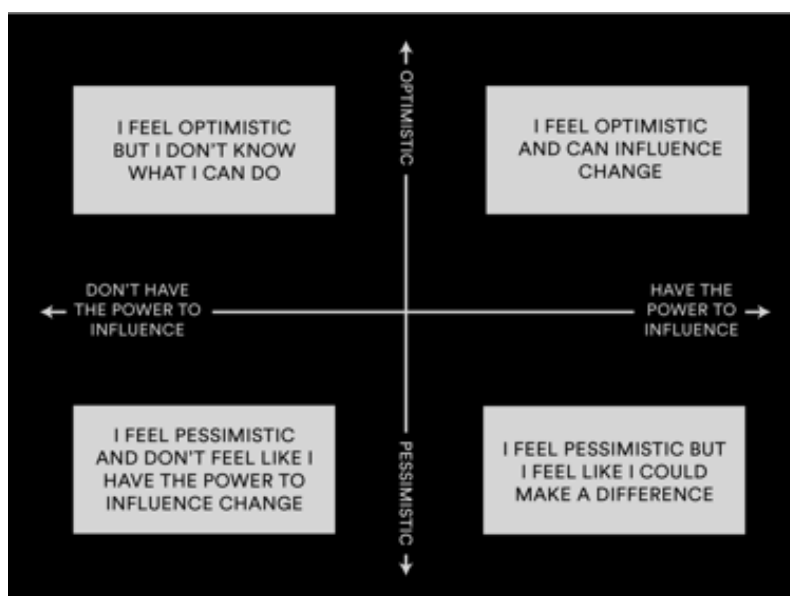
podem ajudar muitas organizações e pessoas desses setores a ter um novo pensamento na relação entre tecnologia e sociedade. Diante da atual situação destas exposições, o curador Zhang Ga (2018) expressa que "pensar sobre os rumos da ciência e tecnologia é o cotidiano das pessoas, e os pesquisadores de design precisam usar sua imaginação e vocabulário inovador para interpretar e expressar-se."

Essa característica do design e os espaços expositivos serve para múltiplos propósitos: testar o desenvolvimento de novos produtos e serviços, questioná-los criticamente e, até mesmo, prever de que forma o Estado pode responder a esses novos cenários via regulações e políticas públicas. (DUNNE, RABY, 2013, p.49; PIERCE et al., 2015, p. 2084).

O projeto *Stark Choices*, lançado pelo estúdio SuperFlux, em 2018, é uma simulação da vida em 2030. Aclamada pela crítica, almejava alertar o público sobre a precariedade do mundo em meio à constante mudança. Através de uma experiência imersiva de múltiplas narrativas, buscava provocar um grupo diversificado de gestores, educadores e alunos sobre múltiplos futuros da educação e do trabalho, considerando a automação como uma possível ameaça.

Como você se sentiria se perdesse o emprego para um código invisível, um braço robótico, um algoritmo? O que aconteceria com você - analista de tendências, formulador de políticas, marqueteiro, planejador, gestor, estadista - ao encontrar-se obsoleto? E se a tendência para a qual contribuiu consumisse você? (SUPERFLUX, 2018).

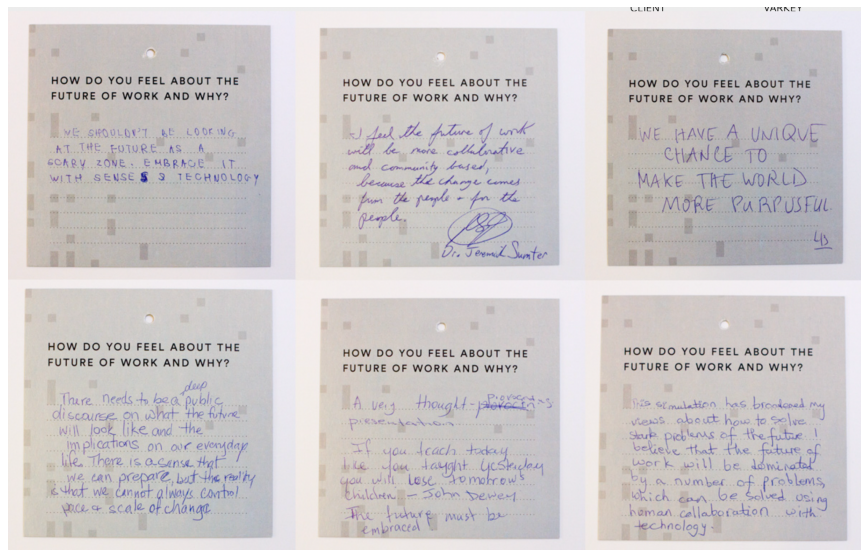
Figura 21 - Stark Choices (2008), Sabrina Haas & Matt Edgson



Fonte: <<https://superflux.in/index.php/work/stark-choices/#>>

Acesso em 29 de maio de 2022.

Figura 22 - Stark Choices (2008), Sabrina Haas & Matt Edgson



Fonte: <<https://superflux.in/index.php/work/stark-choices/#>>
Acesso em 29 de maio de 2022.

Figura 23 - Stark Choices (2008), Sabrina Haas & Matt Edgson



Fonte: <<https://superflux.in/index.php/work/stark-choices/#>>
Acesso em 29 de maio de 2022.

Figura 24 - Stark Choices (2008), Sabrina Haas & Matt Edgson



Fonte: <<https://superflux.in/index.php/work/stark-choices/#>>
Acesso em 29 de maio de 2022.

No intuito de disseminar novas tendências tecnológicas e buscar inovação na forma como vivemos, o estúdio Tellart, em parceria com a Fundação do Futuro de Dubai, desenvolveu a exibição "Mudança climática reinventada: Dubai 2050". Nela, os visitantes entravam em um mundo futuro aprimorado e experienciavam novos meios de sobrevivência, por meio de três fatores vinculados à pegada ecológica da humanidade: urbanismo, agricultura e indústria global. Entre as atrações, destacavam-se dois momentos: a "Auto Farm", fábrica automatizada de produção de alimentos que podiam ser cultivadas dentro de *food bots*, unidades que remetem a um eletrodoméstico, capazes de abastecer um bairro inteiro; o "Centro de vendas City Kit" onde, por meio de infraestruturas autoconstruídas, empregando biotecnologia e robótica, seria possível fornecer abrigo à população. Cidades inteiras poderiam ser desenvolvidas em questão de semanas.

A exposição foi uma experiência arquitetônica interativa e envolvente apoiada por som, cheiros, vibração, cenografia, iluminação, telas, vídeo, artefatos, atores e muito mais. Os visitantes entraram em um mundo futuro convincente e o habitaram como participantes ativos. Descrevemos essas experiências como protótipos de alta fidelidade de futuros plausíveis. (ERVIN, 2017).

Figura 25 - 60° immersive video with spatial audio, introducing the potential devastation and conflict caused by large-scale climate change. (2017), Tellart LLC



Fonte: <<https://www.tellart.com/projects/museum-of-the-future-climate-change-reimagined>>
Acesso em 29 de maio de 2022.

Você sabe tão bem quanto eu que este projeto vem do reino conhecido como Design Especulativo ou crítico, que não funciona a partir do paradigma de solução de problemas, mas da posição de conscientizar e debater questões por meio da criação de cenários fictícios que os criadores não necessariamente advogam (PARSONS, 2011).¹⁰

Compreende-se até aqui que as exposições se tornaram ao longo dos anos uma forma de difundir a visão de artistas, de ativistas, de curadores e de pesquisadores de design. O espaço expositivo com curadoria de perspectiva do Design Especulativo pode ser democrático e tem o potencial de ampliar o aspecto público do seu objeto de investigação. O *feedback* oportuno dos visitantes faz com que o conteúdo de design e pesquisa seja melhor promovido.

Como método de pesquisa, a curadoria de exposições pode observar, classificar e analisar com flexibilidade fenômenos sociais de crise e fornecer ao público uma nova perspectiva. Segundo o curador Obrist (2010): “A função da curadoria de exposições é ajudar artistas e audiências a calcularem a distância entre a realidade e um futuro ideal”. Cenários especulativos, como algumas das exposições acima destacadas, são usados para fornecer uma plataforma na qual pesquisadores possam mostrar e transmitir informações.

2.2.4 Estudo de caso

Os projetos do estúdio Superflux, já evidenciados na pesquisa, são os que mais se alinham ao tipo de experiência especulativa que busco analisar neste trabalho. Fundado por Anab Jain e Jon Arderm em 2009, o Superflux é uma empresa premiada por suas práticas que desafiam fronteiras com suas experiências de futuro. Abordando assuntos como política, mudanças climáticas e futuro do trabalho, o estúdio busca confrontar públicos diversos, como comunidades, colaboradores, clientes, cada um com suas complexidades únicas, mas que, segundo o estúdio, são profundamente interconectados nos desafios que o mundo enfrenta hoje.

Com o intuito de, mais uma vez, afirmar que sim, Exposições Especulativas são formas de engajamento do público em tempos de crise, traremos uma exposição, que mostra a potência de criação de novos e outros futuros possíveis, do estúdio Superflux, *Refuge for Resurgence*, ou Refúgio para o Ressurgimento, apresentada inicialmente na *Biennale Architettura La Biennale di Venezia* em 2021, patrocinada pela Creatures, European Union Horizon 2020.

¹⁰ Disponível em: <<https://www.moma.org/interactives/exhibitions/2013/designandviolence/republic-of-salivation-michael-burton-and-michiko-nitta/>> Acesso em 10 de mar de 2023.

**Figura 26 - Exibição Refuge for Resurgence –
Biennale Architettura La Biennale di Venezia, 2021**



Fonte: <<https://www.dezeen.com/2021/05/19/superflux-refuge-for-resurgence-venice-architecture-biennial>> Acesso em 10 de fev de 2023.

A exibição apresentou histórias de esperança e urgência por meio de uma floresta em regeneração, uma grande refeição multiespécies e tecnologias *solarpunk*. Solarpunk é um movimento cultural e artístico que propõe uma visão de futuro otimista e sustentável, baseada na utilização de tecnologias limpas e renováveis, na convivência harmoniosa com a natureza e na promoção de uma sociedade mais justa e igualitária. Combina a palavra "solar" (referente à energia solar) com o sufixo "-punk" (originário do movimento cyberpunk), e é frequentemente associado ao gênero de ficção científica utópica. A ideia é que, assim como o cyberpunk explorou visões distópicas de um futuro dominado pela tecnologia e pelo controle corporativo, o solarpunk propõe um futuro mais esperançoso, baseado na cooperação e na sustentabilidade. O movimento solarpunk recebeu destaque nos últimos anos como uma resposta à crise ambiental e social em que o mundo se encontra, e como uma forma de inspirar ações positivas e conscientes em relação ao futuro do planeta e da humanidade.

Refuge for Resurgence é um banquete apresentado em uma mesa de quatro metros de comprimento esculpida em carvalho rústico, rodeada por catorze configurações de bancos, pratos e talheres personalizadas para humanos, para fungos e para onze espécies diferentes de fauna, como vaca, lobo, javali, castor, rato, pombo, corvo, cobra e vespa. Busca representar um futuro pós-antropoceno e especulativo no qual diferentes formas de vida recuperaram nossas cidades e onde a humanidade aprendeu a celebrar sua interdependência. Acima da mesa fica suspenso um trio de telas digitais que formam uma janela tríptica para o mundo lá fora. Criadas pelo designer Sebastien Tiew, as telas revelam uma paisagem urbana após uma catástrofe: ruas inundadas, edifícios em ruínas, tecido urbano destruído. Mas a visão está longe de ser distópica. Plantas e árvores surgem para recuperar a cidade. E a vida selvagem, antes proibida de entrar nos espaços humanos, está voltando às ruas.

Como tantos designers, engenheiros e cientistas estão trabalhando com urgência para encontrar um caminho à devastação ecológica, *Refuge for Resurgence* examina os paradigmas ideológicos e culturais que também devem mudar para que possamos encontrar um relacionamento mais harmonioso com os demais mundos não-humanos ao nosso redor. (KAZIOR, 2020).

A polêmica narrativa é contada por meio de objetos abundantes em significado. A cena é rica em detalhes como as ilustrações impressas em cada prato, que retratam as jornadas de sobrevivência de cada espécie, assim como os talheres personalizados que seriam utilizados pelos humanos para apresentar oferendas cerimoniais a cada uma das espécies, cuidadosamente confeccionados com materiais que poderiam ser de um mundo pós-apocalíptico. Espécies

pestilentas como ratos e fungos, um corvo taxidermizado e um ninho de vespas ampliam a dramaticidade. A crise catastrófica tem enredo elegante, farto em mitologia e folclore. Imerso nesse ambiente fictício, o público escuta cantos gregorianos misturado ao som de passarinhos e da chuva, sente o cheiro da madeira e dos materiais, toca as texturas rústicas e enxerga a riqueza de informações e o cuidado em cada detalhe. O espectador atento se emociona quando internaliza cada parte da história e se choca com a fatalidade futura. A pergunta que não quer calar é: "E se?"

A exibição *Refuge for Resurgence* inventa um novo tipo de lar, construído por meio da humildade e de formas criativas de sobrevivência, em um mundo onde várias espécies prosperam com resiliência, adaptação, esperança e celebração da vida. Vida que reconhece inquestionavelmente a co-dependência entre todas as espécies que habitam o planeta. Nas palavras de Anab Jain (2021):

Nós estamos vivendo e somos a causa de uma emergência ecológica. Nossas atividades estão trazendo o clima a um território desconhecido, com perigosas implicações à vida na Terra. Para mudanças futuras reais acontecerem teremos inevitavelmente que atravessar as barreiras políticas e econômicas atuais. Ao estender um convite para jantar junto com outras espécies, a intenção é começar a ver outros não-humanos como iguais e reconhecer os papéis que todos desempenhamos para garantir que nosso rico, complexo e biodiverso planeta continue a prosperar. (JAIN, 2021)

Devido à grande repercussão e engajamento, após sua inauguração na Bienal de Veneza, a instalação foi exibida em diversas exposições como: "Subject to Change", na Droog Gallery, Amsterdã (fevereiro a abril de 2022), "Weather Engines", na Onassis Stegi, Atenas (abril a maio de 2022) e "Our Time on Earth", na Barbican Curve Gallery, Londres (maio a agosto de 2022). A instalação e os antecedentes conceituais foram capturados em um curta-metragem lançado pelo Superflux em julho de 2021, como forma de ampliar o público, de engajá-lo fora das galerias e museus, e de possibilitar uma experiência imersiva e remota semelhante ao espaço de exibição. O filme também foi exibido no CreaTures Festival, em Sevilha, em 2022.

Um dos pontos do sucesso desta exibição certamente foi a visão brilhante do trio de arquitetos e urbanistas curadores: o libanês Hashim Sarkis, o brasileiro Roi Salgueiro e o espanhol Gabriel Kozlowski. Sarkis é reitor da Escola de Arquitetura e Planejamento do MIT - Massachusetts Institute of Technology. Ele também é diretor-fundador do Hashim Sarkis Studios. Seus projetos arquitetônicos e de planejamento incluem moradias acessíveis, edifícios institucionais e planejamento urbano em todo o mundo. Segundo argumenta Hashim Sarkis (2020) em entrevista à ArchDaily sobre o tema da bienal, "Como viveremos juntos?": "no

contexto da crise que vivemos hoje, com a expansão das desigualdades econômicas e do crescimento das diferenças políticas, precisamos de um novo contrato espacial." Segundo o curador, o que pediram aos arquitetos foi que idealizassem espaços onde pudéssemos viver todos generosamente juntos. Sarkis declara que o tema explora a arquitetura como um campo espacial, material e cultural que incentiva profissionais de outras áreas em suas pesquisas - convidando trabalhos de cidadãos comuns, construtores, políticos, formadores de opinião e cientistas sociais a participarem de suas criações e, assim, colocando o arquiteto tanto como quem gentilmente reúne opiniões diferentes, quanto como responsável pelo contrato espacial. "Os contratos espaciais que produzimos através de cada espaço que projetamos abraçam simultaneamente o contrato social que almejou aquele espaço e propõem uma alternativa a ele" SARKIS (2020)

Questionados sobre qual seria o futuro do meio ambiente construído, os autores dos seguintes pavilhões responderam: "Não acredito em futuro, mas seria o espaço de ser mais humano", Emilio Martin, Pavilhão do Chile; "Respeito ao meio ambiente", Geraldo Caballero, Pavilhão da Argentina; "Espaço de adaptação", Elena Tudela, Pavilhão do México; "Espaço de adaptação", Sara Noel Costa de Araujo, Pavilhão de Luxemburgo; e "Justo, balanceado, curado, com qualidade ao alcance de todos", Alexandro Araveno, Pavilhão "Koyaüme".

2.2.5 Concepção de Exibições

Entendemos, através da pesquisa, que expor é propor um sentido ou uma interpretação a um grupo de objetos, de imagens ou grupo de experiências. Essa proposição requer a construção de um discurso, tanto visual quanto verbal e espacial.

Em seu livro *Storytelling Exhibition: Identity, Truth and Wonder* (2021), o professor e "exhibition designer", Philippe Hugues, destaca a importância do storytelling para novas narrativas. "A excitação da prática contemporânea é gerada pela energia e impulso dos contadores de histórias para traçar um novo território ao repensar as narrativas e práticas tradicionais." (HUGUES, 2021, p.187). Estes contadores, sugere o autor, devem assumir as histórias essenciais de nossos dias: notícias falsas, mudanças climáticas, marginalização, religião, biodiversidade, migração, identidade, revolução de dados, pobreza e violência política. O autor aponta que o *Het Nieuwe Instituut*, na Holanda, é um exemplo de instituição disposta a usar o *storytelling* para destacar novas narrativas. Em sua exibição *Architecture of Appropriation*, contou as histórias dos *Krakers* — posseiros que ocuparam ilegalmente casas vazias em Amsterdã, na década de 1980. Ou, mais recentemente, a Stapfer Haus, em Lenzburg,

na Suíça, que encenou *FAKE: The Whole Truth*, uma exposição que pergunta “O que é verdade? O que é mentira?”. E, também localizada em Lenzburg, *Home: Uma Experiência Internacional*, que questiona o significado do lar em uma época em que a migração é a norma.

Além disso, o autor comenta que muitos dos espaços expositivos que assumem riscos, mudando suas narrativas e curadorias, estão na vanguarda, em oposição aos que duvidam. A *Wellcome Collection*, de Londres, considerada uma das tradicionais instituições do Reino Unido, detém hoje o título de expositor mais ousado em uma arena tipicamente sóbria, trazendo à tona questões de identidade, sexualidade, gênero e mudanças climáticas. Esta não apenas lidera em termos de conteúdo, mas também através de sua capacidade de curadoria, integrando instalações de arte a ambientes instigantes.

No ato de transformar exposições em histórias, algo mágico acontece. A cena é montada, o lugar, a hora, os personagens principais e uma situação são descritos. A história se desenvolve, há reviravoltas e mais reviravoltas e, finalmente, um desfecho. Uma boa narrativa nos diz como um tópico deve ser transmitido. (HUGUES, 2021, p.323)

Outro aspecto para a concepção de nossa exibição, que o autor destaca como uma nova e melhor abordagem é a criação de um diálogo dentro da exposição para que o público traga seus próprios pensamentos, sentimentos e preocupações.

A história deve ser ‘aberta’ ao visitante para que ele possa ver-se dentro dela, ou ver como esta relaciona-se com ele. [...] A exposição encontra um público que tem suas próprias preocupações, teorias e ideias; a chave para iniciar um diálogo bem-sucedido com os visitantes é levar isso em consideração. (HUGUES, 2021, p.21)

Trocchianesi (2009) também nos convida a entender a relevância da narrativa e a abordagem semiótica na projeção de exposições. Trocchianesi propõe dois níveis de análise: na primeira seção do texto, ressalta a importância da estrutura narrativa como eixo central para uma "direção artística" e revisa pesquisas e visões de outros autores sobre o tema. E, na segunda seção, enfatiza a importância da vocação narrativa do objeto na narrativa expositiva e analisa cinco exemplos de exposições relevantes ao tópico.

Neste primeiro nível do texto, a autora salienta a importância de o design recordar a "semiótica cultural" que se entende pelo conjunto de instrumentos de sinais com o qual as informações sociais são codificadas. Esta pontuação de Trocchianesi está relacionada à teoria da semiótica desenvolvida pelo grupo conhecido como Escola de Tartu-Moscou, tendo como principal nome Iuri Lótman (1922-1993). Esta corrente teórica, denominada semiótica cultural, entende a linguagem como uma conexão que une as diferentes formas de vida encontradas nas

relações cotidianas, como o teatro, o cinema e a dança. Seu princípio de base, segundo Prado, é a semiosfera, campo em que os signos se relacionam construindo linguagens e sentido (RAMOS et al, 2007), ou seja, o campo cultural de determinada sociedade no qual seus indivíduos experienciam a significação. É, partindo desse princípio, que Fontanille elabora os níveis de pertinência do plano da expressão (PRADO, 2009) que Trocchianesi apresenta e busca reformular. Fontanille articula seu quadro em seis níveis de pertinência, subdivididos em: tipo de experiência, instância formal e instância material (PRADO, 2009, p. 111). Já a autora substitui a coluna da instância material pela coluna da instância projetual, pois, para ela, o que interessa é compreender as modalidades que intervêm no processo projetual.

Os seis níveis das instâncias projetuais são os seguintes: figuratividade (sinais, unidades mínimas), interpretação (textos, enunciados e composições), corporeidade (objetivos e artefatos), prática (cena, uso e fruição), conjuntura (estratégia e direção) e comportamento (forma de vida e proxêmica). Assim como no quadro de Fontanille, no de Trocchianesi, a significação de um nível não se restringe ao próprio nível: transcende aos níveis superiores, ou seja, os elementos projetuais de um nível inferior só adquirem significação quando integrados à instância formal do nível superior (PRADO, 2009).

Figura 27 - Reelaboração do esquema de Fontanille (2014)

TIPO DE EXPERIÊNCIA	INSTÂNCIA FORMAIS	INSTÂNCIAS PROJETUAIS
figuratividade	sinais	unidades mínimas
interpretação	textos e enunciados	composições
corporeidade	objetos	artefatos
prática	cena	uso e fruição
conjuntura	estratégia	direção
comportamento	forma de vida	proxêmica

FIGURA 1 – Reelaboração do esquema de Fontanille (que define o tipo de experiência e as instâncias formais) através da adição de instâncias projetuais (Trocchianesi, 2015)

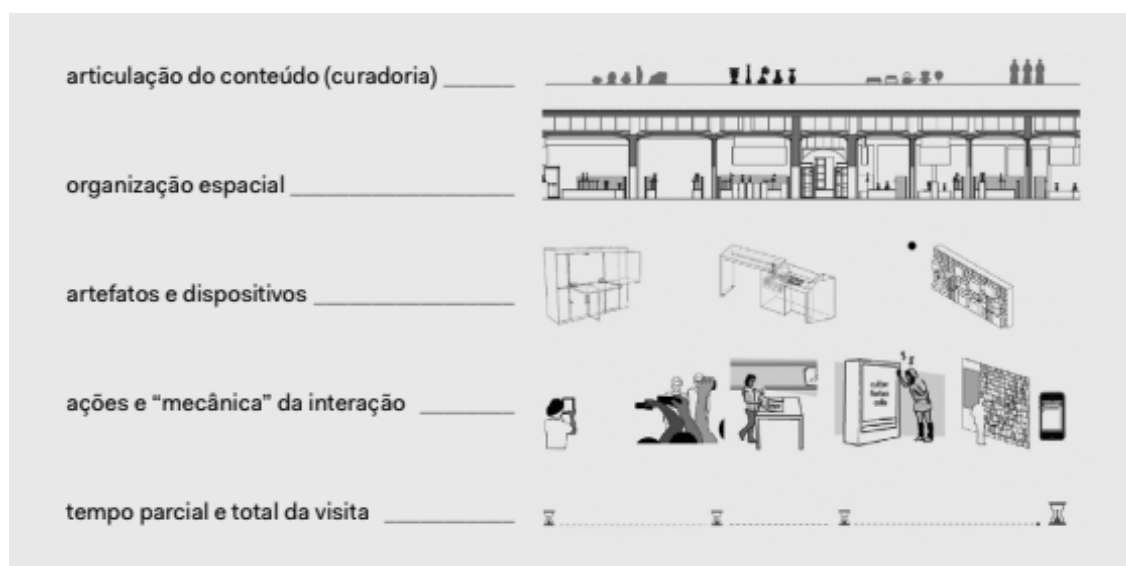
Fonte: Trocchianesi (2016, p.38)

Trocchianesi também chama a atenção do leitor para a evolução das novas linguagens propostas pelas novas tecnologias expositivas que têm o poder de conduzir novos modelos de

fruição gerando novos paradigmas narrativos. O dispositivo tecnológico transforma-se em parte integrante das passagens narrativas expositivas.

Outro autor mencionado por Trocchianesi é Zanzunegui (2011) que, em sua teoria, assim como os demais autores, traz o caráter teatral da narrativa, porém, evidenciando a importância da pré-visualização e pós-visualizações da experiência. Comparando o projetista de exposições a um maestro, a autora apresenta um instrumento de análise denominado "partitura", também desenvolvido originalmente por Fontanille, e que quer criar uma estrutura para a criação de narrativas expositivas articulada nas seguintes cinco partes: a articulação dos conteúdos, a organização espacial, os artefatos e dispositivos de montagens, as ações e mecânicas de interação, a linguagem e a linha do tempo.

Figura 28 - Partitura de montagem (2014)



Fonte: Trocchianesi (2016, p.38)

Na continuação do processo analítico, Trocchianesi cria três diferentes níveis de investigação: (1) a infraestrutura narrativa que se refere à lógica de curadoria e projeto de montagem relacionados a fluxos e percursos de visitação, (2) o paradigma de fruição que representa o modelo de relação do visitante com a exibição ou componente proxêmico e (3) a linguagem comunicativa que se refere à modalidade comunicativa na qual foi expressa a montagem da exibição.

No contexto da Exibição, a narrativa de texto equivale à experiência de navegação, consistindo na sequência de espaços, imagens, palavras escritas e objetos em combinação com mídias diversas. A narrativa da história é como o designer planeja que o visitante experimente a exibição e é como esses múltiplos elementos e mídias são apresentados e organizados no

espaço. Por último, a narrativa da fábula é o relato cronológico de eventos, que não necessariamente precisam estar em ordem.

3 METODOLOGIA DE PESQUISA

Conforme apresentado ao longo da dissertação, vimos que o Design Especulativo é uma prática de pesquisa em design que pode ter o potencial para transformar contextos e, através de seus dispositivos, como a Exibição Especulativa, e ser um meio para o exercício da cidadania. Muitos designers e curadores já vêm construindo planos pensados e desenvolvidos para atender as necessidades desta demanda, no entanto, ainda existe um vasto campo de oportunidades a ser ocupado e para se construir estratégias e soluções sustentáveis. Com a presente dissertação, pretendemos também expandir as fronteiras usuais de exposições com caráter especulativo para atingir um público cada vez mais amplo e diversificado na busca pela conscientização sobre o futuro iminente.

Segundo Malhotra (2001), a pesquisa exploratória serve para identificar cursos relevantes de ação ou obter dados adicionais antes que se possa desenvolver uma abordagem. Uma metodologia importante usada em pesquisas exploratórias é a pesquisa qualitativa, que é caracterizada por pesquisa não estruturada baseada em pequenas amostras, que tem como principal objetivo a obtenção de insights e ideias, já que, muitas vezes, no início de um estudo, os problemas a serem investigados não estão totalmente definidos e faltam informações para a sua compreensão completa.

Para tanto, foi necessário, em um primeiro momento, elaborar uma pesquisa bibliográfica abrangendo livros, publicações, jornais, revistas, e sites na internet, visando a estabelecer o estado da arte sobre o assunto e permitindo uma visão do corpo teórico associado ao problema de pesquisa (SANTOS, 2018). De forma complementar, foi feita uma análise documental, incluindo vídeos, slides, palestras e outros arquivos, que almejou encontrar informações factuais a partir das questões e pressupostos (SÁ-SILVA et al., 2009). Neste recorte, a partir de um resgate histórico e do cruzamento de autores relevantes — como Anthony Dunne e Fiona Raby (1999 a 2013), James Auger (2001), Paola Antonelli (2008), Carl DiSalvo (2012), Peter Dormer (1993) e Matt Malpass (2009 a 2016) — pesquisamos o conceito do Design Especulativo, e sua capacidade de formulação de possíveis futuros como uma ferramenta para entender melhor o presente e que tipo de futuro as pessoas desejam ou não.

Em um segundo momento, decidimos realizar a observação dos fatos históricos ou fenômenos sobre as exposições para que obtivéssemos maiores informações, suas características, trajetórias e seus principais conceitos. Este levantamento, segundo a pesquisadora Luna (1999),

é importante tanto nos estudos baseados em dados originais, colhidos em pesquisa de campo, quanto naqueles inteiramente baseados em documentos. A seguir, identificamos como e para que surgiram as exposições a partir de autores como Davis Ruffins (1985), Philip Huges (2010), Beatriz Coutinho (2014), Ruth Artmonsky (2014) e David Dernier (2006). Então, estreitamos ainda mais a análise para as exposições no campo do Design.

Portanto, considerando as contribuições que as pesquisas qualitativas poderiam trazer para o tema desta dissertação, em um terceiro momento, realizamos entrevistas em profundidade (entrevista não estruturada, direta e pessoal) com seis (6) curadores de exposições, com duração de aproximadamente uma hora cada. Por meio desta abordagem, foi possível explorar o tema desta pesquisa, bem como os assuntos e as percepções particulares dos participantes sobre. Os temas específicos propostos foram, exposições, técnicas curatoriais, o Design Especulativo e temas polêmicos. Tivemos como fio condutor a busca pela compreensão do uso da exposição especulativa como sensibilização do público.

3.1 Os Curadores Entrevistados

Sabemos que curadores têm um papel chave na concepção de exposições, podendo contribuir bastante na compreensão de seus métodos. Deste modo, decidimos entrevistar curadores pertencentes aos vários campos de exposições, contudo, diante das limitações de orçamento e tempo, e do escopo que se propõe uma dissertação de mestrado, esta pesquisa limitou-se a entrevistar profissionais de origem brasileira.

O grupo de curadores entrevistados foi formado a partir de contatos de pessoas próximas à pesquisadora. Todas as entrevistas foram gravadas e integralmente transcritas, tendo sido, em sua maioria, marcadas com antecedência e realizadas através da plataforma Google Meet, em horário marcado pela própria entrevistada. As entrevistas deveriam atender um único critério de qualificação para que pudessem fazer parte do estudo: que todos os entrevistados fossem curadores de qualquer tipo de exposição. O perfil resumido dos entrevistados encontra-se na Quadro 1, a seguir. As informações aqui apresentadas foram declaradas por eles.

Ressaltamos que as entrevistas foram realizadas com curadores atuantes em setores variados e que, ao fim da pesquisa, pensamos que poderíamos também ter incluídos outros profissionais que trabalham com Exposições Especulativas especificamente. No apêndice, estão a carta de consentimento enviada aos entrevistados, bem como o material que mostramos durante a entrevista.

Quadro 1 - Perfil dos entrevistados

<p>M.B.</p> <p>Sócio-fundador de empresa que produz experiências especulativas imersivas.</p>	<p>V.L.</p> <p>Curador e galerista com espaços próprios, desenvolve experimentos de cultura skatável.</p>	<p>F.B.</p> <p>Vice-coordenadora do Curso de Especialização em Práticas Curatoriais da Ufrgs e Produtora Executiva da VI Bienal do Mercosul, de 2006 a 2007.</p>
<p>C.G.</p> <p>Curador de diversos festivais de arte multidisciplinar.</p>	<p>L.R.</p> <p>Professor do Curso de Especialização em Práticas Curatoriais da Ufrgs.</p>	<p>S.M.</p> <p>Diretora do Museu X, no Rio de Janeiro, por 4 anos.</p>

Fonte: Elaborado pela autora

3.2 Coleta dos Dados

A coleta dos dados ocorreu entre os meses de outubro a novembro de 2022 e foi realizada através de entrevista não-estruturada com utilização de roteiro direcionado disponível a seguir.

Preliminar às entrevistas, realizou-se uma fase de sensibilização a partir do envio de uma breve apresentação sobre o Design Especulativo para aqueles entrevistados, a fim de que começassem a refletir sobre o tema e chegassem à entrevista mais preparados.

Antes de iniciar a entrevista, a autora se apresenta e explica a proposta do trabalho. Como a pesquisa qualitativa conduzida nesta dissertação foi aplicada utilizando entrevistas em profundidade, esta etapa inicial de apresentação (aquecimento, quebra gelo) era importante para deixar a entrevistada(o) à vontade, construindo um diálogo livre e franco.

Era solicitado, então, que a conversa fosse gravada para que a entrevistadora não precisasse anotar tudo o que estava sendo falado, possibilitando assim uma melhor interação com os entrevistados.

A entrevista que tinha duração aproximada de 60 minutos, era iniciada perguntando que o entrevistado se apresentasse de forma mais detalhada possível e, em seguida, eram feitas as seguintes questões de roteiro:

- 1) Você poderia se apresentar, dizer o que faz, o seu trabalho, como é sua rotina

profissional de trabalho? Pode ser de forma bem detalhada?

- 2) O que é uma exibição para você?
- 3) O que é curadoria para você?
- 4) Quais aspectos você considera imprescindíveis na curadoria de uma exibição?
- 5) Qual a relação do público / ou qual a importância do público/ ou o que é o público com relação a uma exibição?
- 6) Quais técnicas de curadoria você considera importantes para sensibilizar o público?
- 7) Existe alguma questão ou dificuldade em particular quando a exibição trata de temas polêmicos? (gênero, raça, política)
- 8) Você acredita que o engajamento do público tem o poder de conscientizar a sociedade em relação a um futuro iminente?
- 9) Qual a sua experiência na concepção de exposições com perfil especulativo?

3.3 Análise dos Dados

Este estudo baseou-se em uma análise dos dados, fundamentada, inicialmente, nas transcrições das entrevistas. Em um segundo momento, todos os seis (6) entrevistados(as) foram integralmente lidos, buscando-se ter uma visão do todo. Em seguida, cada entrevista foi relida e cuidadosamente analisada, anotando-se elementos chave do tema em estudo nesta dissertação. Os principais elementos extraídos foram separados por categorias, tendo sido eleitos os seguintes principais:

- O significado da exibição
- O significado da curadoria
- Aspectos imprescindíveis na curadoria de uma exibição
- A importância do público na curadoria de uma exibição
- Técnicas de curadoria para sensibilizar o público
- Temas polêmicos
- Engajamento do público
- O futuro das Exposições Especulativas

Assim, as entrevistas foram relidas de forma a se extrair os relatos de cada entrevistado acerca das perguntas acima, realizando-se, desta forma, uma análise entre as transcrições. Segundo a estrutura hermenêutica para a interpretação do discurso dos entrevistados, proposta

por Thompson (2007), a qualidade das descobertas de pesquisa depende dos conhecimentos anteriores que o pesquisador carrega e de sua habilidade em conectá-los com as descobertas de pesquisa. Desta forma, a partir da análise interpretativa das entrevistas e da elaboração de categorias e subcategorias e características do Design Especulativo, alimentada pela pesquisa bibliográfica, documental, entrevistas e estudos de caso, chegamos a estratégias que podem orientar a concepção de práticas de Design Especulativo o que chamamos de Exibição Especulativa, com a intenção de potencializar um viés mais democrático de acesso ao debate especulativo-crítico de questões socioculturais emergentes em tempos de crise.

4. RESULTADOS

Neste capítulo, apresentaremos os resultados da pesquisa de campo realizada. Após a transcrição das entrevistas, os dados foram analisados por meio da Análise de Conteúdo. O objetivo geral do trabalho – “identificar as possíveis contribuições de Exibições Especulativas enquanto modo de engajar o público em tempos de crise”, bem como os objetivos específicos, nortearam a criação das categorias e subcategorias. A criação das subcategorias foi feita por indução das unidades de análise a temas relacionados aos objetivos. Essas subcategorias foram agrupadas por semelhança para a formação das categorias.

Seguindo as orientações de Moraes & Meyer (2016, p.52):

Após as transcrições, as informações decorrentes das entrevistas foram submetidas ao método de Análise de Conteúdo, baseado na proposta de Moraes (1999), que descreve um método composto por cinco etapas: preparação das informações; unitarização; categorização; descrição e interpretação.

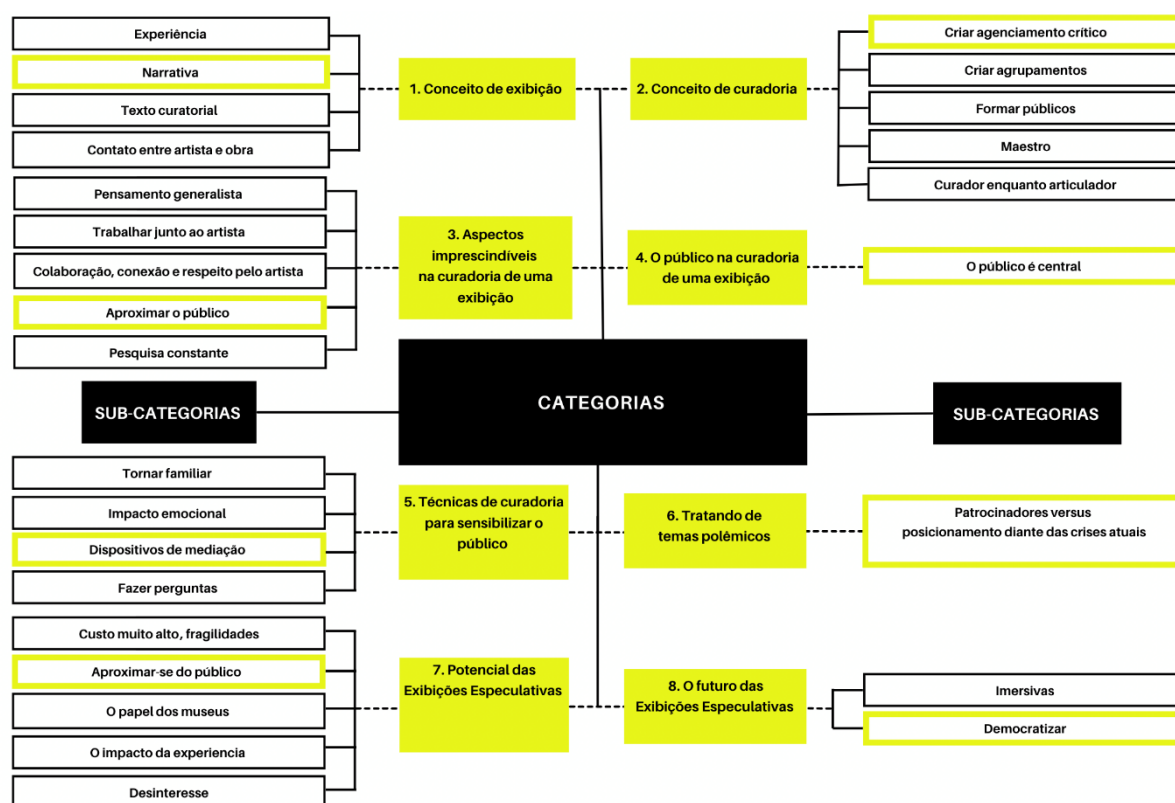
A pesquisa realizada buscou entender o potencial das Exibições Especulativas enquanto modo de engajamento do público em tempos de crise. Neste capítulo, apresentaremos os resultados das investigações de campo e articulações com a base teórica desenvolvida para essa dissertação. Observa-se que as análises feitas sobre as entrevistas foram amparadas, principalmente, nos fundamentos do designer industrial Anthony Dunne e da arquiteta Fiona Raby, da arquiteta e curadora do MOMA, Paola Antoneli, do professor de Design italiano Ezio Manzini, conhecido por seu trabalho no Design para inovação social, assim como da professora de Design da Politecnico de Milão, Anna Meroni. Os autores citados discutem o papel do Design como catalisador para o debate público sobre os tipos de futuro que se deseja viver, já

que consideram que o Design possui conhecimento profundo da condição humana. Estes conceitos estão diretamente relacionados a intenção investigativa, pois entende-se que o Design Especulativo, tendo a Exibição Especulativa como dispositivo, pode ser ferramenta ativa na aproximação com o público.

4.1 Categorias de Análise

O Quadro 2 apresenta todas as categorias e subcategorias identificadas após a análise de conteúdo. O Quadro completo com as unidades de análise sistematizadas está no apêndice A deste trabalho, essas também se encontram grifadas no corpo do texto. Os entrevistados foram nomeados com letras e entre parênteses, assim como suas falas estão em itálico e entre aspas, a fim de auxiliar na leitura.

Quadro 2 - Categorias e subcategorias na pesquisa de campo



Fonte: Elaborado pela autora

4.1.1 Categoria: O Conceito de Exibição

Ao longo da pesquisa, compreendemos que expor é propor um sentido ou uma interpretação a um grupo de objetos, de imagens, o que se traduz em um tipo de experiência. Em nossas entrevistas, foi possível notar que existem interpretações similares a esta nos

depoimentos dos entrevistados (SM e MB), que acreditam que uma exibição é uma forma de **criação de uma experiência**. Isso se evidencia na fala: "*Uma exposição para mim é uma coisa que você pode, que é uma **experiência**. Então, tipo assim, pode ser no digital, pode ser no físico, mas você quer criar uma experiência*", e também na fala do (MB): "*Uma exibição, é você mostrar a sua arte de uma forma organizada, né? De uma forma que você consegue guiar o público guiar a audiência dentro do que você está apresentando, o que aí, onde, na minha visão, é sobre design de **experiência**, né?*"

Trocchianesi (2009) argumenta que a **narrativa da história** é como o designer planeja que o visitante experimente a exibição e é como esses múltiplos elementos e mídias são apresentados e organizados no espaço. A oportunidade de apresentação de uma narrativa em formato de Exibição também aparece como um dos pontos principais trazidos pelos entrevistados, isso se evidencia na argumentação de (LR): "*Então, para mim, é essa oportunidade, é essa exibição, é você criar uma **narrativa** a partir de determinados conteúdos que já estão dados que por si só já tem sim a sua potência poética, descritiva, **narrativa***". Esta característica também é salientada, na visão do entrevistado (VL), porém, ele acrescenta a necessidade de haver meios de articulação desta narrativa quando este afirma: "*Então, tem alguns pequenos **códigos** ali que vão ajudar a pensar o evento a ser percebido como uma exposição. Um dos principais na minha opinião, bem emblemático, é que existe um **texto**, não é? Existe um **texto curatorial**, um texto articulando a proposta visual ali ou enfim, o que tiver acontecendo na exposição. Assim, isso para o circuito de arte ajuda muito a configurar aqui, ok, estou diante de uma exposição*". Já a entrevistada (FB) acredita que esta narrativa é uma forma de **argumentação curatorial**, quando acrescenta: "*Uma mostra de arte é um momento de encontro entre um artista e suas obras, ou entre vários artistas e suas obras a partir de uma determinada colocação, conceituação, **argumentação curatorial***".

4.1.2 Categoria: O Conceito de Curadoria

O termo curadoria vem sendo utilizado de forma frequente para os mais diversos assuntos. Curadores, na atualidade, são convidados a curar festivais de moda, de música, e de gastronomia, feiras de livros, eventos corporativos, e toda forma de situações que se possa imaginar. A compreensão simplificada sobre a curadoria é de que se trata de uma escolha, seja do que se destaca, da novidade ou do que se tem de melhor.

Ao longo da pesquisa, compreendemos que a curadoria de uma Exibição pode ter uma variedade de conceitos, inclusive o de incentivar a participação e o engajamento de públicos

com os artefatos desenvolvidos, com o intuito de permitir interação e reflexão. Estas características são percebidas no depoimento do entrevistado (GC): *"A curadoria seria essa possibilidade de **criar ações e engajamentos** e dar sentido às coisas. É buscar, a partir dessa relação, entre pessoas, objetos, imagens, palavras, criar possibilidades de agenciamentos críticos, estéticos, políticos. Uma forma de criar pensamentos, de dar sentido, de propor a união entre **reflexão e encantamento**",* assim como no depoimento do entrevistado (LR): *"...mas você acrescenta, alguma coisa que **provoca** que é de alguma forma faz a matização daqueles trabalhos dentro de uma determinada lógica e que, por sua vez, vai, vai comunicar-se ou pelo menos tentar se **comunicar com o público**, né, e também nele estimular uma determinada **linha reflexiva**",* reforçamos esta interpretação. Já o entrevistado (VL), nos traz o interesse em **formar públicos** quando ele seleciona projetos para uma exibição, no depoimento: *"A curadoria é, acho que existem infinitas formas de fazer curadoria, não é? Eu me interessso muito por **formar público**, por aproximar, é o público da arte, dos trabalhos".*

Na análise de Trocchianesi (2011) a respeito da concepção de exposições, a autora compara o curador de exposições a um **maestro**, apresentando um instrumento de análise, desenvolvido originalmente por Fontanille, denominado "partitura". Também pudemos perceber o compartilhamento desta visão no depoimento da curadora (FB), quando menciona: *"Ele é esse orquestrador, dá pra fazer aquela analogia com a orquestra, que o curador é o **maestro** de certa forma. Ele está ali, mas ele nunca pode aparecer mais do que a música. Ele é o responsável por fazer aquela sinfonia, sintonia fina, e reger sem se sobressair.*

Por fim, uma subcategoria encontrada em vários depoimentos trata do papel do curador como um articulador dos vários agentes no processo de concepção de uma exposição. Isto é percebido na fala de (FB) na unidade de análise: *"O curador é esse agente do sistema da arte, esse ator **responsável por articular** estas diferentes esferas que compõem uma mostra de Arte ou um projeto artístico qualquer que seja, num espaço expositivo".*

4.1.3 Categoria: Aspectos Imprescindíveis na Curadoria de Uma Exposição

É comum encontrarmos autores que apontam ser imprescindível para uma boa curadoria o zelo pelo conjunto, a colaboração entre os agentes e a facilitação. Alguns destes aspectos aparecem na fala do curador (GC): *"Então eu vejo muito, como para mim é essencial ter um **pensamento generalista**, não é? No bom sentido. Olhando para o todo. É ter esse olhar assim realmente, que cruza disciplinas, que cruza linguagens, que cruza agentes, que cruza possibilidades, assim, para mim, essa é minha forma de tentar pensar a curadoria",* assim como

na fala da curadora (FB), que expressa: *"Uma coisa é trabalhar com obras já existentes e com a vida ingressa dessas obras e com as possibilidades discursivas, com éticas espaciais, e a outra é **trabalhar junto ao artista**, num comissionamento no acompanhamento crítico e curatorial da potência da possibilidade que está por vir ali e aí articular, essas diferenças e possibilidades se envolvendo"*. O entrevistado (VL) complementa esta visão quando menciona que o que considera imprescindível em uma curadoria é a **conexão e respeito pelo artista** - *"Eu gosto de estar alinhado com a artista sim, eu gosto de estar alinhado com o desejo do artista assim, de realmente tentar, né? Eu trabalho para artista, eu me sinto dessa forma, assim eu vou colaborar, vou sugerir, mas eu não gosto, não me interessa me impor não é não me interessa"*.

Para o pesquisador Oguiibe (2004), o curador deve ser inquisitivo, curioso, dedicado, estimulado e bem-preparado para trabalhar com artistas, a fim de estabelecer as conexões necessárias entre eles e o público. Este aspecto é identificado no depoimento do entrevistado (LR): *"É, então é, eu acho muito importante que na curadoria, haja uma preocupação de **trazer o público para mais próximo daquele universo**, e quando eu digo isso, não tento não ser, é não quero ser paternalista, nem excessivamente didático, nem simplista"*. Já a curadora (FB) manifesta que o imprescindível em uma curadoria é a pesquisa. *"**Pesquisa** é onde tudo começa. Precisa **pesquisar os artistas, pesquisar as obras, pesquisar o tema, pesquisar o conceito, dar possibilidades de articulação"***.

4.1.4 Categoria: O Público na Curadoria de Uma Exibição

A característica considerada chave para abrir um diálogo bem-sucedido com os visitantes, na visão de Hugues (2021), é entender que a exposição encontra um público que tem suas próprias teorias e opiniões. Da mesma forma, é por meio dela que este interpreta sua própria natureza, construindo formas ao mesmo tempo em que se descobre, inventa, figura e conhece. Ao questionar os entrevistados a respeito do significado que o público dá para a curadoria, a resposta dos entrevistados foi praticamente unânime na afirmação de que o público é central para uma exibição. Nas palavras de (LR): *"**O público é central. É o que justifica tudo. A obra só se completa e também não se completa, porque uma obra nunca está completa se a gente for ficar pensando, ela tá sempre sendo repensada e discutida e ela sofre as influências do tempo, das questões que estão passando a sociedade num determinado momento"*** e para o entrevistado (GC): *"**Ao público é vital, não é? Sem público, não existe arte assim, não é? Sem os trabalhos, as obras. Citando onde estiverem, sem o contato, sem a visualização, sem a***

fruição, elas não existem, não é? Nós simplesmente, elas são coisas, objetos inanimados, esperando por essa relação assim, né?" e para (MB): "Eu penso que é audiência, ela tem esse papel fundamental, é de fazer a mágica acontecer".

4.1.5 Categoria: Técnicas de Curadoria para Sensibilizar O Público

Segundo Tonetto e Costa (2011), a tradição cognitiva de pesquisa em Psicologia vem apontando que as formas mais elevadas de existência e cognição humana são facilitadas pela emoção. Na prática da concepção de exposições, este campo também se mostra relevante na fala do entrevistado (MB): *"...o impacto que isso vai ter, né? E aí o impacto vai, **impacto emocional, impacto social**, né? Eu acho que tem várias frentes de impacto nesse sentido, eu acho que precisa ser algo também divertido e emocionante"*. Segundo Martinez (2018), o componente lúdico é essencial na realização de exposições. Na ausência do lúdico, o jogo de emoções que as exposições em museus podem evocar não entra em movimento, não se realiza. Este jogo de emoções é acionado a partir da composição de elencos de objetos, imagens, testemunhos e documentos, de lembranças e de sensações.

Representar um objeto, para Moscovici (1978), é, ao mesmo tempo, conferir-lhe o status de um signo, é conhecê-lo, tornando-o significante, ou seja, tornar familiar o não familiar. Esta expressão é lembrada pela entrevistada (SM): *"A arte usa uma definição que eu gosto: **a arte faz o familiar não familiar e o não familiar, familiar**, de certa forma....não é? Então assim, a gente usava muito isso. Então, por exemplo, a gente fez essa exposição sobre o futuro da comida, a gente criou protótipos dessa feijoada do futuro, por exemplo. Então assim a gente fazia o não familiar, familiar, então a gente criou um prato da feijoada que era todo feito de cápsulas, né?".* E também na fala: *"Você insere como se fosse assim. Aí quando a pessoa vê, ela consegue ter uma reação emocional. Isso porque você, especialmente quando você, mexe com comida com roupa, por que isso mexe com a cultura, mexe com a identidade, também é a mesma coisa com roupa, né?"*

Já a entrevistada (FB), acredita que o público precisa que haja certos meios de mediação - *"Eu acho que o público tem ampla capacidade de lidar com o que está ali e quando são conceitos ou situações mais complexas eles precisam de certos **auxílios**, de certos **dispositivos de mediação** para a condução disso."* Enquanto para o entrevistado (GC) o que se mostra importante é a escolha do tema. *"É o próprio **tema**, eu acho que o tema. O tema eu acho que grita. Mas assim, talvez seja o conteúdo em si, sabe?"*

E por fim, para o entrevistado (LR), a presença de um setor educativo em uma concepção de exibição é primordial. *"Sim, eu acho que tem muitas maneiras. Isso depende muito da circunstância da dimensão dessa exibição, por exemplo, num âmbito macro, mega que é uma Bienal de arte, por exemplo, o **aspecto Educativo** de uma Bienal para mim é absolutamente central por decisivo."*

4.1.6 Categoria: Tratando de Temas Polêmicos

Uma questão polêmica gera confronto entre diferentes pontos de vista sobre um mesmo tema. Capaz de provocar disputas e causar controvérsias em diversos campos discursivos, como na arte, na filosofia, na literatura, na religião, na política, ela envolve, necessariamente, um assunto de interesse público, ou seja, uma demanda em que ao menos uma determinada comunidade esteja envolvida, e diferentes soluções ou respostas, cada uma das quais reunindo posições favoráveis e contrárias.

Causas como a LGBTQIAP+, a igualdade de gênero e de classe, o racismo, o discurso de ódio, entre muitos outros temas trazidos pelo século XXI trouxeram discussões em busca de mudanças sociais que têm dividido e mobilizado as pessoas. Ficar em cima do muro em um mundo tão polarizado pode não ser a melhor estratégia para uma empresa ou instituição. Questões como a dificuldade em conseguir aprovação de temas delicados ou provocativos por parte de patrocinadores ou instituições apareceram em quase todas as respostas dos entrevistados. Isso se verifica nas seguintes falas: *"Eu adoro, né? Mas claro que tem, que são os **patrocinadores**. Essa é a dificuldade porque muitas vezes eles querem entrar e querem falar. Claro que a gente, às vezes, não pega patrocinador porque, por exemplo, se a gente está falando na Amazônia, não vai pegar alguém que está cortando a Amazônia, sabe?"* (SM); *"É dentro das instituições, tem limitações, sabe? Não é? Tem quem tá fora do circuito. Muitas vezes tem essa, a mão **patrocinadora**, né?"* (VL), assim como na fala: *"Aaaaa, tem dificuldades em vários níveis. Assim, depende da intuição que se está trabalhando depende de onde vem teu **patrocínio**. Depende de quem financia, depende onde tu vais expor. Então, é, são dilemas, hoje, nos últimos anos, que se puseram de uma forma muito perigosa e que estão determinando pautas que estão determinando financiamentos, então é um momento muito perigoso assim, esse né? Estou vivendo hoje na pele isso, assim, um dilema que ontem estava numa reunião e vim ver essas questões. Hã, não pode falar disso por quê? Aí, ó, nossa empresa, não, não vou poder citar o nome aqui.";* (CG) *"a gente imaginou para esta exibição que estávamos planejando, assim a sociedade seria hiper criativa. Isso foi super polêmico porque eu tive que apresentar ao board científico e eles não aceitaram a ideia. Falaram comigo assim, olha, você*

*não, num museu de ciências a gente não pode dizer que em 50 anos vai ser assim"; (MB) - "De que a gente fica à mercê do cliente em certa forma. Então, enquanto designers especulativos, a gente tem um grande problema, que a gente não consegue passar a mensagem que a gente quer de verdade quando tem um **cliente** ali te privando de usar certas palavras."*

4.1.7 Categoria: Potencial das Exibições Especulativas

O Design Especulativo vem sofrendo duras críticas ao longo dos anos. Autores como Cameron Tonkinwise e Bruce e Stephanie Tharp são alguns dos mais ávidos em fazer juízo. Entre muitas das preocupações estão questões relacionadas ao possível abandono da prática crítica e a aproximação às estratégias corporativas e ao marketing. Nas palavras de Revell (2019): "O Design Especulativo separou-se de suas origens críticas. É quando o Design Especulativo se insinua na estratégia corporativa e no marketing que se torna um problema".

O temor a respeito dos interesses com viés comercial apareceu nas falas de alguns entrevistados, quando feita a apresentação dos exemplos de exibições e quando questionados sobre o potencial de Exibições Especulativas. O entrevistado (LR) expressou: "Então, *é sim, sem dúvidas, as Exibições Especulativas têm um potencial incrível. Agora, elas em geral, elas custam. Desenhar mesmo, uma exibição assim, nesse sentido, isso tem um determinado **custo**, etc. Então meu temor é que acabe sendo apenas mais, já é, mas que acabe virando né...apenas mais uma ponta de lança think thank, assim, dessas big techs, né do Facebook, de sei lá, da Tesla, não sei, que só é mais comercial. Junta um pessoal que tem essa visão, contrata a peso de ouro, que é o que o capitalismo faz desde sempre, não é?" E também no depoimento de (CG): "Tem gente que está vivendo... fazendo, pintando um quadro abstrato por exemplo, para vender por 200 milhões de dólares por um **banqueiro que financia exploração de petróleo** e que está destruindo o mundo assim, sabe, são tantas conexões assim que nos botam em uma encruzilhada, assim"...*

Segundo argumenta Revell (2019) em sua crítica ao Design Especulativo, o tema sobre aplicações no mundo real do Design Especulativo, além da galeria e da "torre de marfim", é um dos tópicos mais comuns em entrevistas com profissionais da área. Esta discussão a respeito das Exibições Especulativas precisarem sair de espaços elitizados, foi trazida pelo entrevistado (LR), porém esse argumenta que, para isso, deve haver uma preocupação e um cuidado especial na escolha e utilização de um tipo de linguagem que se aproxima mais deste público. "É, então é, eu acho muito importante que na curadoria, haja uma preocupação de **trazer o público para mais próximo daquele universo**. Quando eu digo isso, não, não, tento não ser, é não quero ser paternalista, nem excessivamente didático, nem simplista. Mas eu acho que, pelo contrário.

Não é para malbaratar e diminuir a complexidade dos trabalhos para que o público possa acessar, que ser uma visão também reducionista, ao contrário, eu acho que a curadoria pode e deve tornar até mais complexo, colocar mais perguntas, colocar mais pontos de interrogação, mas sempre conversando, convocando o público."

Por outro lado, a entrevistada (SM) acredita que o espaço dos museus continua sendo um espaço extremamente importante, porém, na visão da colaboradora estas instituições devem assumir um posicionamento, isso aparece na fala: *"Eu acho que cada vez mais os museus não são isentos. São áreas especialmente de polarização hoje em dia, são áreas neutras, né?... que a gente pode debater e não tem fake news. Tipo assim, os museus também não podem, eles têm que de certo modo, se posicionar, o Museu do Amanhã teve dificuldade de fazer isso. Eles queriam se posicionar, mas é claro que às vezes o patrocinador não quer, né? Mas patrocinar quando, assim, é LGBTQIA+ e coisa da Amazônia, quando mataram é aquele pessoal indígena etc., enfim, **tem que se posicionar** e a gente agora faz isso naturalmente".*

O entrevistado (MB) traz o seguinte depoimento: *"Lembrei de um conceito que ele fala que eu acho que pode ser legal para anotar também é para tua pesquisa que é o "Golfo experiencial" ou "Experiencial golf" que diz, a diferença não é você ouvir sobre o futuro, é a diferença de você vivenciar o futuro, então ele fala que quando você vivência, tipo você vai criar **memórias de futuro**, né? Você cria uma memória de futuro naquele momento, porque você se sentiu, você é grande, ele usa a palavra granular, eu acho muito boa essa palavra. Porque é uma experiência **granular**, o que quer dizer isso? Que tipo? Você tem toque, tem volume, sabe? É diferente de uma experiência que você está simplesmente ouvindo uma pessoa falar que as mudanças climáticas através de dados e que vão impactar o nosso futuro. Tipo, você olha para aquilo para entrar no ouvido e sair pelo outro".*

Já a entrevistada (FB) coloca que não vê tanta relevância em exposições que tenham este aspecto mais imersivo: *"É, a mim não interessa muito, mas o pessoal tem diferentes focos de interesse sabem, por exemplo, a gente vai lá no Armazém do Cais do Porto, e tem uma exposição, sei lá eu, do Monet de Experiência imersiva. A mim não interessa nada. Mas as crianças piram, sabe? Então eu acho que tem diferentes públicos e diferentes estratégias de aproximação e uma não invalida a outra também."*

4.1.8 Categoria: O Futuro das Exposições Especulativas

A tecnologia imersiva tem se tornado cada vez mais popular entre os setores de entretenimento e cultura. Uma proposta que usa a tecnologia como condutor para conectar o

público à arte são as exposições imersivas, cada vez mais populares pelo mundo. O formato permite que o público vivencie de forma mais realista o seu entorno, e também que mais pessoas tenham acesso a espaços de arte e cultura. A exposição especulativa também pode-se valer desta alternativa o que aponta a entrevistada (SM) nas falas: *"Eu acho que assim, eu acho que o futuro da exposição especulativa é cada vez mais **imersiva**, sabe?"* e também, *"Eu estou vendo que com todas as tecnologias novas, com todos os dispositivos novos, é cada vez mais **imersiva** colocando a pessoa como se fosse como se estivesse naquele mundo. Não é como se estivesse quase vivenciando aquilo tudo, né? Porque eu acho que com isso ela fica mais na pele, né? Porque é isso que a gente quer, esse exemplo da *Foreigners* eu acho genial."* Esta visão é compartilhada com a entrevistada (FB), relacionado ao fato de a internet ter formado um público novo que consome melhor as tecnologias digitais: *"Eu acredito que as redes sociais mudaram muita coisa. E que as redes sociais estão **formando novos públicos** que a gente não tem muito conhecimento a respeito, então o que a gente, já observa, é, que a partir das redes sociais, a gente tem observado algumas mudanças de comportamento em alguns públicos. Isso se reflete, inclusive a indecisões institucionais, no como determinados projetos e coisas do tipo... não estou dizendo que o público ao vivo das instituições não gera engajamento, não é isso entende? Mas isso é um testemunho que a gente já conhece, certo?"*

E por fim, o depoimento de (MB) declara a sua expectativa de que, no futuro hajam exposições com caráter especulativo em muitos pontos da cidade, na fala: *"Pessoalmente é uma coisa que eu espero muito ver, e eu trabalho para isso, é **democratizar** ao ponto de que eu acho que sinceramente, que todas as praças, todos os lugares **assim devem ter de alguma coisa trazendo uma exposição especulativa de futuros**, sabe porque eu acho que se isso estivesse no nosso dia a dia, ia ter uma mudança real"*.

Como é possível observar até aqui, as entrevistas propuseram uma série de questões fundamentais para a análise de Exposições Especulativas como ferramenta de engajamento do público em tempos de crise. Constatamos, após essa etapa da pesquisa, que muitos são os desafios para o Design Especulativo, tendo em vista não só a atualização que este tem passado desde os anos 60, mas também o contexto atual o qual impõe proposições cada vez mais engajadas de seus atores sociais. Nesse sentido, a fim de sistematizar e destacar as contribuições dessa pesquisa, decidimos trazê-las no fechamento desta dissertação, no capítulo seguinte. Destacamos a insatisfação comum aos entrevistados com relação aos interesses, a motivação ou o posicionamento dos patrocinadores e também a necessidade de uma compreensão aprofundada, pelos designers e curadores, do público para o qual a exposição está sendo desenhada.

5. DISCUSSÃO

O objetivo geral de pesquisa, compreender as possíveis contribuições de Exibições Especulativas enquanto modo de engajar o público em tempos de crise, tem como **objetivos específicos: (a) identificar as características do Design Especulativo e (b) entender as características das Exibições no campo do Design Especulativo**. Buscamos investigar a literatura específica sobre os temas, para desenvolver a fundamentação teórica da pesquisa e responder a tais objetivos.

O Design Especulativo teve origem nos anos 1960 a partir do movimento Design Radical e de sua inquietação a respeito da tradição arquitetônica na Itália. Sob orientação de Leonardo Savioli, professor da Faculdade de Arquitetura da Universidade de Florença, os alunos tiveram a liberdade de distanciar-se do passado austero, característico do Pós-Guerra, e propor novas e radicais formas de viver. Esta nova geração de arquitetos adotou a abordagem especulativa tanto para a crítica da arquitetura quanto para o futuro das cidades.

As exposições eram uma das principais formas de expressão deste movimento. Destaques inquestionáveis são as exposições "*The Continuous Monument*" e "*Superarchitettura*", do grupo italiano Superstudio, que adotava a semântica e a estética visual da arquitetura para transmitir a ideia de modos de vida radicalmente novos e para questionar tópicos como a globalização, a ascensão da sociedade de consumo e o conseqüente impacto no meio ambiente. A *No-Stop City*, do estúdio Archizoom, foi outra exposição relevante, essencialmente concebida como a representação de uma cidade orgânica, impulsionada pelas necessidades de seus habitantes. De forma semelhante ao Design Especulativo, o Archizoom indaga: "e se a cidade moderna fosse nada mais do que um problema que ainda não foi resolvido?" (Archizoom Associates, 1971).

Entretanto, embora este movimento levantasse questões pertinentes àquele momento, segundo argumenta Kamimura (2010), as soluções apresentadas eram por demais fantasiosas e evasivas, e não necessariamente sugeriam ou propunham alternativas reais para as crises que se mostravam bastante urgentes, tais como a veloz expansão produtiva, que viria a adquirir uma escala global após os anos setenta. Embora existisse um componente político vigoroso, é discutível o impacto ou a influência desta corrente para além da Academia ou de espaços expositivos elitizados.

Após um hiato de vinte anos, o movimento do Design Especulativo foi retomado nos anos 90. Mas segue recebendo uma série de críticas, geralmente as mesmas sofridas nos anos 60, tais como estar restrito à *intelligentsia* ou ter pouco efeito prático.

Trago, como parte do problema de pesquisa deste estudo, este mesmo questionamento: como podemos expandir a discussão sobre as crises urgentes que estamos vivendo para círculos mais democráticos e inclusivos, aproximando-nos do público leigo, e como podemos ir além do espetáculo da distopia para envolvermo-nos cada vez mais com o mundo real?

Em um segundo momento, visando compreender as características das exposições no campo do Design Especulativo, **objetivo específico (b)**, realizamos uma pesquisa histórica. Compreendi, ao longo desta busca, que uma Exposição Especulativa pode ter várias contribuições dependendo do contexto em que está sendo realizada e dos objetivos dos envolvidos. Apresento abaixo algumas de suas principais características.

· **Explorar e prototipar ideias.** O Design Especulativo tem a capacidade de formulação de possíveis futuros como uma ferramenta para entender melhor o presente e que tipo de futuro as pessoas desejam ou não. Meyer, Scaletsky e Ruecker (2015) relacionam os cenários futuros construídos pelo design ao teatro, onde assumem o espaço da ação projetual a partir da coleta de referências e da criação de debates que orientem o projeto. Segundo os autores, os cenários são uma forma construída de pensar. As Exposições Especulativas podem ser utilizadas como plataforma para pesquisadores mostrarem e transmitirem informações. Auger (2013) argumenta que, através de ferramentas de ficção de design e design de protótipos, podemos deduzir, projetar e prever o possível desenvolvimento de cenários futuros. O público participante conduz a exploração não-linear e a experiência interativa no processo de exposição e obtém-se a reflexão por meio de cenários especulativos. Isso pode ser benéfico para designers, arquitetos, artistas, futuristas e outros criativos ou formadores de opinião que desejem imaginar e comunicar possíveis futuros podendo testar e experimentar diferentes possibilidades, explorando como suas ideias poderiam ser implementadas na prática. Malpass (2017) complementa esta visão afirmando que, através da criação de protótipos tangíveis, é possível projetar tecnologias emergentes e desenvolvimentos científicos em um contexto de futuro próximo.

· **Estimular a imaginação, envolver e emocionar.** Uma Exposição Especulativa pode ajudar a estimular a imaginação das pessoas, encorajando-as a pensar de forma criativa e a considerar possibilidades além do que é conhecido ou familiar. Estas experiências podem ser emocionantes e envolventes para os visitantes, pois os convidam a imaginar e explorar novos mundos, ideias e realidades. Isso pode ser particularmente relevante para o público mais jovem, geralmente mais aberto ao pensamento ativista e especulativo. Segundo Anab Jain, notícias sobre o futuro nos rodeiam a todo o momento, porém, mesmo que estejam ao nosso alcance, muitas vezes evitamos assimilá-las e, mesmo cercados por evidências, preferimos acreditar em justificativas frágeis para manter o status quo. O termo para isso, em psicologia, é "exposição

seletiva" que simplificarmente significa que favorecemos as informações que reforcem nossas visões pré-existentes e evitamos as que possam questionar nossas crenças e atitudes. Segundo apontam Garcia e Gaziuluzoy (2021): "O cotidiano pode tornar os futuros relacionáveis, enquanto as narrativas ficcionais permitem que os participantes se envolvam emocionalmente". Ou seja: para conseguir transmitir uma experiência extraordinária, as experiências de futuro precisam ser escritas, bem narradas, e explicadas de forma convincente para que no fim, seus participantes sejam capazes de imaginar seu próprio cotidiano neste futuro. Candy (2010) complementa que, quanto mais distante um cenário estiver da vida cotidiana de alguém, mais difícil será localizar-se lá. Acrescento aqui uma frase do estúdio Superflux a respeito da exibição *Refuge for Resurgence*: "Há algo muito poderoso em envolver-se a nível físico e emocional diretamente com uma Experiência Especulativa, nem sempre obtido em outra forma de explicação; a experiência fica com você."

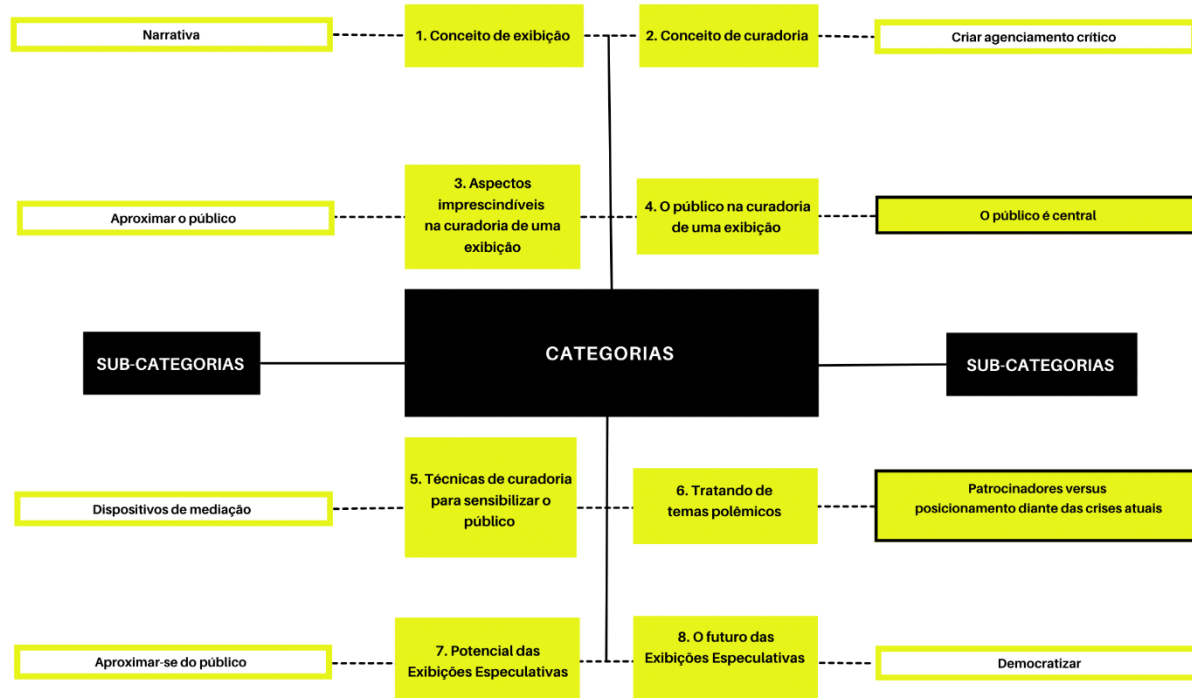
· **Estimular o debate.** Uma Exibição Especulativa pode provocar discussões sobre questões importantes como a ética das tecnologias emergentes, as implicações sociais e políticas de novas tecnologias ou a relação entre humanos e máquinas. Esses debates podem influenciar políticas e decisões futuras - tais como a gestão das cidades - buscando novas ideias que podem apoiar os administradores públicos a explorar novas soluções para problemas complexos, especialmente aqueles que envolvam o planejamento urbano, transporte, saúde, educação e meio ambiente. Uma Experiência Especulativa, segundo argumentam Dunne e Raby (2013), visa abrir novas perspectivas, criar espaços para avaliar formas alternativas de ser, encorajar a imaginação das pessoas a fluir livremente e inspirar. "As especulações de design podem atuar como catalisadoras para redefinir coletivamente nossa relação com a realidade". Porém, para que sejam bem-sucedidas, como enfatiza Max Mollon (2021), é necessário que haja sempre uma combinação de várias profissões complementares ao design na facilitação do debate interpessoal e público, assim como o desenvolvimento de uma fundamentação metodológica explícita por parte dos designers, onde estes redefinem o seu papel - normalmente orientado à resolução de problemas - em prol da descoberta de problemas.

· **Preparar para o futuro.** Uma exibição especulativa pode ser uma forma de antecipar, bem como de preparar-se para futuros possíveis, ajudando a identificar tendências emergentes e a desenvolver estratégias para lidar com elas. Um futuro demonstrado por uma experiência especulativa como uma exibição pode ser a única forma de acordarmos para um problema latente, para um futuro óbvio aos cientistas, mas inconcebível aos leigos. Segundo relata Anab Jain, "Certa vez, enquanto conduziam um grupo de funcionários do governo e membros de empresas de energia através de uma experiência de futuro sustentável, um dos participantes

disse: não consigo imaginar que no futuro as pessoas vão parar de dirigir carros e começar a usar o transporte público; não há como eu dizer ao meu próprio filho para que ele pare de dirigir o seu carro. A autora e seus colegas estavam preparados para este tipo de reação, muito comuns. Então, conduziu o grupo até este equipamento que emite amostras de ar em forma de vapor. Apenas uma lufada da simulação do que seria o ar poluído de 2030 tangibilizou a ideia de forma que nenhuma quantidade de dados poderia. Este é o futuro que você gostaria que seu filho herdasse? No dia seguinte, o governo local anunciou um investimento de bilhões de dólares em energias renováveis.

Em um terceiro momento, visando responder ao meu **objetivo específico (c)** identificar o ponto de vista de especialistas sobre o potencial das Exibições Especulativas na sensibilização do público, desenvolvemos uma metodologia a partir da qual realizamos uma série de entrevistas com curadores de exposições de diversas áreas. Entre os resultados obtidos descritos no capítulo anterior, destacamos em nossa discussão dois pontos relevantes destacados no Quadro 3 a seguir.

Quadro 3 - Categorias e subcategorias na pesquisa de campo



Fonte: Elaborado pela autora

. Patrocinadores versus posicionamento diante das crises atuais. Uma constante nos depoimentos foi a menção de que as instituições e empresas capazes de patrocinar espaços que

enfrentem com seriedade e ética as crises atuais ou que abordem temas polêmicos, geralmente evitam posicionar-se. Quando o fazem, com frequência é por autopromoção e, algumas vezes, até de forma hipócrita. Segundo o pesquisador Naime (2012), a prática *greenwashing*, ou banho verde, que se caracteriza pela apropriação indevida de virtudes ambientalistas por parte de empresas, governos ou pessoas mediante o uso indevido de técnicas de marketing e de relações públicas, vem sendo muito debatida nos últimos anos. O objetivo da prática é criar uma falsa imagem positiva diante da opinião pública, ora visando o lucro, ora mitigando riscos. "É fácil ver por que os profissionais de marketing estão entusiasmados: de acordo com o Índice de Sustentabilidade Empresarial de 2021, da GreenPrint, 64% dos consumidores da Geração X gastariam mais em um produto vindo de uma marca sustentável, e esse número salta para 75% entre os Millennials". (BEERE, 2021) Portanto, o *greenwashing*, além de não fornecer qualquer contribuição positiva para o meio ambiente, ainda gera desconfiança nos consumidores, afastando-os dos produtos, de fato, ambientalmente corretos.

O depoimento do entrevistado (LR) exemplifica este descontentamento comum entre os curadores. *"Este tipo de lógica de mercado, 'top down', eu tenho medo de que acabe regendo, sabe? O custo que isso tem para todos, pois grandes empresas, empresários e corporações sabem que as coisas estão mudando, mas são agentes dessas mudanças de uma forma aceleradíssima. Ou seja, estão eles próprios doutrinando sobre um assunto, mas estão ao mesmo tempo ajudando a escassear os recursos naturais"*, assim como o depoimento de (SM): *"Eu acho que cada vez mais os museus não são isentos. São áreas especialmente de polarização hoje em dia, são áreas neutras, onde a gente pode debater e não tem fake news, não tem esse tipo de coisa, sabe? Eu acho que ninguém pode se isentar hoje, e os museus também não podem, eles têm que de certo modo, se posicionar, o Museu X teve dificuldade de fazer isso. Eles queriam se posicionar, mas é claro que às vezes o patrocinador não quer, né? Mas patrocinar quando, assim, é LGBTQIA+ e assuntos relacionados à Amazônia, ou quando mataram aquele pessoal indígena etc., enfim, tem que se posicionar e a gente hoje em dia faz isso mais naturalmente. Foi uma luta, porém, neste museu, a gente conseguiu"*.

Segundo argumenta Hugues (2010), a imagem cor-de-rosa dos museus mudou muito ao longo dos últimos anos e muitos críticos externos, organizadores de exposições e funcionários de museus encontram-se insatisfeitos e em oposição a corporações, governos e, até mesmo, de conflitos de interesse das próprias lideranças dos museus. A fotógrafa ativista Nan Goldin expressou em entrevista: "Eles não vão poder continuar a operar "negócios como de costume". As pessoas estão reagindo e, se quiserem manter sua posição como instituições culturais e educacionais, precisam ouvir as pessoas e fazer a coisa certa. Eles têm que tomar uma decisão".

. **O público é central.** Outra descoberta relevante da pesquisa de campo foi a constatação da importância de um entendimento profundo sobre o perfil do público visitante para que haja um real engajamento. Respondendo ao meu questionamento sobre formas de sensibilizar o público, a entrevistada (SM) relatou uma passagem ocorrida no museu onde trabalhava, quando duas senhoras ignoraram a sinalização e invadiram inadvertidamente uma área restrita aos pesquisadores. *"Será que a Neide, que entrou aqui, vai entender, sabe isso? Eram duas senhorinhas bem simples, entendeu? Assim, provavelmente da área perto do Museu, onde tem uma vizinhança de baixa renda e que não são muito escolarizadas e tal, então assim a gente fazia assim quando começava um novo projeto. "A Neide tem que entender, né?"*

Segundo argumenta Hugues (2019), "A questão para o criador da exposição é: quais termos usar para que as pessoas entendam?" Conceitos como sustentabilidade significam coisas diferentes para pessoas diferentes. O autor argumenta que, para muitos cientistas, a sustentabilidade pode significar mudanças drásticas em quase todas as áreas da atividade humana. Porém, segundo estudos do autor, para a maioria das pessoas, práticas sustentáveis significam 'manter as coisas como estão' – completamente oposto ao pensamento científico atual.

Outro depoimento do entrevistado (LR), e que complementa esta visão, foi a respeito do cuidado que devemos ter, como curadores, em equalizar o discurso da exibição. *"É, e porque muitas vezes eu noto que há uma espécie de uma reprodução, endogâmica, sabe, um negócio que são curadorias herméticas, fechadas, para atender uma determinada expectativa que se tenha e que acaba ficando é pouco, permeável, porosa e que o público que não necessariamente é conhecedor ou informado, esse público bastante leigo, acaba ficando com uma adesão meio refratária".*

Diante deste panorama, portanto compreendo que uma Exposição Especulativa tem potencial para engajar o público em tempos de crise e isso pode ser feito de vários modos. No entanto, como agentes deste movimento, precisamos entender duas questões importantes para que isto aconteça: a sensibilização do público e - antes disso - a sensibilização de instituições e patrocinadores.

A seguir proponho algumas estratégias para sensibilizar patrocinadores e instituições: **Construir uma relação de confiança**, pois os patrocinadores são mais propensos a envolverem-se em questões polêmicas se tiverem uma relação de confiança com a organização responsável. Isso pode ser construído através de uma comunicação clara e transparente, compartilhamento de dados e informações relevantes, e demonstrando o comprometimento com causas importantes; **Demonstrar os benefícios**, explicando como o posicionamento da empresa

em relação a questões polêmicas pode trazer benefícios em termos de imagem e reputação. A empresa que faz parte de ações éticas, ganha credibilidade ao posicionar-se a favor de causas sociais relevantes. Nos últimos anos, iniciativas para combater crises como a das mudanças climáticas, da xenofobia, da biodiversidade, da desigualdade social e de gênero, dos preconceitos raciais, entre tantas outras, estão no topo da agenda em conferências de museus. A curadora do MoMA, Paola Antonelli, disse: "O futuro é assustador. Não queremos mais sentar e observar os danos causados à sociedade. Os organizadores de exposições abraçaram o ativismo com exposições que abordam de forma poderosa debates fundamentais.". Antonelli comenta que o futuro "só precisa ser melhorado". Da mesma forma, afirma Ricardo Piquet, diretor executivo do Museu do Amanhã: "Desde a sua inauguração, o Museu do Amanhã tem se dedicado a sensibilizar e mobilizar o seu público sobre a importância da sustentabilidade para a construção de melhores amanhã"; **Compartilhar o engajamento de outras empresas**, através de exemplos de outros patrocinadores que posicionaram-se em relação a questões polêmicas e tiveram sucesso em manter – ou até mesmo ampliar - sua base de clientes (e sua receita). Segundo aponta Isabella Lessa (2020), "Os tempos são de polarização: de um lado temos o avanço da sociedade sobre pautas progressistas, como a igualdade de gênero; de outro, a retomada de valores conservadores e protecionistas. O atual contexto demanda discursos contundentes das marcas e, conseqüentemente, o olhar atento de suas respectivas agências. Eduardo Lorenzi (2020), presidente da agência Publicis Brasil, avalia: "Durante muito tempo, não se entrava em alguns assuntos porque desagradaria metade dos clientes. Hoje, digo que qualquer situação que indique que a marca deveria seguir o caminho contrário, está na contramão do que se deve investir. É importante que as marcas invistam ainda mais no discurso contemporâneo pois não se trata de algo vanguardista, é uma mentalidade que não deveria retroceder nunca mais", afirma.

Alguns modos de conexão com os patrocinadores, trazidos pelos entrevistados, foram: realizar pesquisas para entender a opinião do público em relação a questões polêmicas e usar os resultados para mostrar aos patrocinadores que há um interesse e um apoio significativo a essas causas, o que pode encorajá-los a aderir à discussão; e aproximar-se do artista entendendo seu discurso, sua estética, sua obra e com isso tentar superar uma eventual barreira em relação aos interesses dos patrocinadores, articulando estas diferenças.

Já, para atingir a sensibilização do público, atendendo à segunda questão, devemos reconhecer nossas próprias posições, pensarmos além de nossa própria experiência de mundo, estarmos muito atentos a quem incluímos ou excluímos em nossas experiências de especulação. Segundo Hugues (2010), um dos maiores desafios para a concepção de uma exposição de

caráter ativista ou de importância crítica é entender a forma de comunicação com o público. "É muito fácil presumir que os outros pensem como você e uma equipe de exposição entusiasmada absorvida por novas informações sobre um tópico de exibição pode simplesmente esquecer o quão pouco as pessoas sabem ou se importam com um determinado tópico." Um dos recursos para a comunicação certa é entender os tipos de perfil dos visitantes e o que esperam encontrar. Segundo o autor, existem pelo menos cinco perfis de visitantes de museus. Os exploradores são visitantes movidos pela curiosidade com um interesse genérico no conteúdo da exibição e esperam encontrar algo que prenda sua atenção e alimente seu aprendizado. Os facilitadores têm motivação social e sua visita traz como objetivo principal possibilitar a experiência e o aprendizado de outras pessoas do grupo social que as acompanha. Os profissionais sentem uma ligação estreita entre o conteúdo da exibição e suas paixões relacionadas ao trabalho ou a um hobby e suas visitas são normalmente motivadas pelo desejo de satisfazer um objetivo específico relacionado ao conteúdo. Os contempladores são visitantes que buscam principalmente uma experiência contemplativa, espiritual e/ou restauradora e vêem um museu como um refúgio ao mundo do trabalho e ao cotidiano ou como uma confirmação de suas crenças religiosas. Por fim, os diligentes são motivados a visitar porque percebem um museu, por exemplo, como um destino importante. A sua satisfação decorre, antes de mais nada, do fato de "ter estado lá e feito aquilo".

Por fim, descrevemos a seguir os aspectos e as técnicas de curadoria trazidos pelos entrevistados e que podem ser relevantes na sensibilização e engajamento do público: **Impactar emocionalmente**, como, por exemplo, através de exposições com caráter dramático - ou até mesmo cinematográfico - incluindo narrativas fortes que provoquem respostas emocionais profundas, as quais facilitem o entendimento da mensagem pelo público, ou – ao menos - despertem sua empatia através da experiência sob um novo ponto de vista, seja esta imersiva ou não, tendo como objetivo o estabelecimento de um novo paradigma; **Utilizar dispositivos de mediação**, tais como as visitas educativas, consideradas as mais antigas e populares atividades realizadas por educadores que trabalham em exposições, e que se disseminaram durante o século XX. Segundo a pesquisadora norte-americana Leona Schauble (2002), para que ocorra uma boa mediação, o educador deve levar em conta não somente o assunto da exposição, mas como os visitantes pensam e quais são as suas expectativas em relação à aprendizagem nesses espaços, personalizando a experiência. A mediação poder ser uma ferramenta importante também para promover o engajamento do público em Exibições Especulativas. "Quando devidamente preparados, os profissionais da educação são aliados

fundamentais para qualificar e facilitar o contato do público com conteúdos que, muitas vezes, se valem de códigos e linguagens sofisticados e específicos". (MARTINS, 2013); **Tornar o familiar não familiar e vice-versa**, através de elementos do cotidiano, reais ou não, que possam instigar a percepção do visitante, gerando dúvida e inquietação, fazendo – quase que obrigatoriamente – com que este precise refletir sobre o que está vendo ou sentindo, muitas vezes retirando-o de uma zona de conforto ou de um status quo, estabelecendo um novo ponto de vista sobre uma situação com a qual está acostumado. Segundo argumenta Gammon (2010), uma grande experiência de exposição é aquela que encoraja os visitantes a fazer uma pausa, refletir, suspender o julgamento, questionar os outros e a si mesmos.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Portanto, perante o exposto, compreendemos que, apesar das críticas recebidas, a prática de Design Especulativo como estudo crítico de futuros tem sido uma tendência em anos recentes, o que reforça a relevância desta pesquisa. Embora autores como Inayatullah (2018) argumentem que tanto o design convencional quanto o Design Especulativo seguiram um modelo semelhante de excessos, ambos falhando em olhar além do próprio sistema. Segundo pontuam os autores James Auger, Julian Hanna e Ivica Mitrović (2020) no texto "*Future Paths*", "A única diferença fundamental entre o Design Especulativo e seus numerosos antecessores é o contexto global no qual o design está acontecendo hoje". Embora aqueles estivessem vivendo um momento de luta radical contra o sistema vigente, ainda não estavam operando sob uma escala de urgência global.

Desde o início, reconhecemos a veracidade de (algumas das) críticas; afinal, uma abordagem como a do Design Especulativo, inteiramente construída sobre os princípios da prática crítica autorreflexiva, deveria ser capaz de absorver e incorporar a crítica. No final, depois de passar mais de dois anos examinando as muitas facetas e manifestações dessa abordagem em detalhes, esperamos e acreditamos que ainda seja possível manter o Design Especulativo como uma prática crítica vital e produtiva. (AUGER, HANNA & MITROVIĆ, 2020)

“O amanhã nunca esteve tão quente” afirmam os futuristas Scott Smith e Madeline Ashby (2020). A revista *The Economist* escreveu "*Por que vale a pena ler cenários malucos sobre o futuro?*". Nesta UK, uma fundação britânica para inovação que atua nos campos de indústria criativa, educação e saúde, sugeriu que o Design Especulativo seja uma nova

ferramenta para inovação governamental. Um número cada vez maior de designers adota abordagens do Design Especulativo em suas práticas diárias. Estúdios como o alemão Normals, o francês Imprudence, o mexicano Delao e o inglês Stillnotquite são alguns dos que se destacam.

Acreditamos que os futuros explorados pelo Design Crítico e Especulativo, atualmente trancados na Academia, em conferências de especialistas e no "design porn", devam ser de domínio público e discutidos por pessoas que enfrentam questões da vida real, todos os dias. Nosso objetivo é trazer para a mesa as preocupações e ideias de pessoas que geralmente não estão envolvidas na tomada de decisão e torná-las um ponto válido de consideração. (STILLNOTQUITE, 2022).

Consideramos importante salientar dois aspectos relacionados ao método elegido: as entrevistas e a abordagem. Embora tenham sido produtivas, com curadores atuantes em setores diversificados, o conteúdo teria sido mais proveitoso se tivéssemos entrevistado profissionais que trabalhassem especificamente com Exibições Especulativas. Acreditamos que uma experiência física de Exibição Especulativa física, conforme proposto na qualificação, poderia ter sido ainda mais relevante para obtermos as percepções do público leigo sobre o conteúdo exibido. Desta forma, perceberíamos com maior profundidade os níveis de impacto e de engajamento.

Acreditamos, no entanto, que este estudo cumpriu com o objetivo geral da pesquisa e que futuras investigações na área do Design Especulativo podem beneficiar-se dos resultados através dele obtidos, aprofundando a análise, aplicada a outros contextos. Tal como vimos, Exibições Especulativas oferecem uma oportunidade única para o público – especialistas e leigos – reunir-se em torno de interesses compartilhados, enquanto aprendem mais sobre como as crises surgem, evoluem com o tempo e, finalmente, afetam nossas vidas. Esses eventos podem servir como ferramenta poderosa para promover diálogos importantes sobre questões críticas que a sociedade enfrenta hoje; em última análise, levando-nos mais perto de encontrar – juntos – soluções duradouras para os momentos em que mais precisarmos.

Propondo Exibições Especulativas enquanto modo de engajar o público em tempos de crise, aprendemos através das pessoas com as quais nos engajamos. Criando experiências concretas, como uma exibição, fazemos uma conexão entre o hoje e o amanhã, especialmente se estivermos abertos, sem medo de encarar as incertezas e desconfortos que tal ação pode trazer. Através de estudos como este, teremos a oportunidade de imaginar novas possibilidades:

encontrar futuros mais otimistas. Isto significa que temos a chance de mudar o inexorável, de escrever um futuro melhor.

E se... outros futuros fossem possíveis?

7. REFERÊNCIAS

ANTONELLI, P. Design and the Elastic Mind. New York: The Museum of Modern Art, 2008.

ARTMONSKY, Ruth. Exhibiting Ourselves: Fifty Years of British Exhibition Design. London: Artmonsky Arts, 2014.

AUGER, J. Augmented Animals. London: Edition of 1000, 2001.

AURELI, Pier Vittorio. The project of autonomy: politics and architecture within and against capitalism. New York: Princeton Architectural Press, 2008.

BARDZELL, J., & Bardzell, S. What is critical about critical design? In Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems, 2013, p. 3297–3306.

BLEVIS L., Hélène Lafout-Couturier. 1931: Les Étrangers au temps de l'Exposition Coloniale (em francês). Paris: Gallimard, 2008.

BUORO, Anamelia Bueno. O olhar em construção: uma experiência de ensino e aprendizagem da arte na escola. 4o edição. São Paulo: Cortez, 2000.

CAGOL, Stefano Collicelli, Exhibition History and the Institution as a Medium, *Stedelijk Studies Journal* 2, 2015. Disponível em: <10.54533/StedStud.vol002.art03.> Acesso em 29 de maio de 2022.

COUTINHO B, Tostões A, A exposição como “obra de arte total”: O MUDE como caso de estudo 2014. Disponível em: <<https://doi.org/10.4000/midas.694>> Acesso em 29 de maio de 2022.

DAVALLON, Jean. Le don du patrimoine: une approche communicationnelle de la patrimonialisation. Paris: Lavoisier, 2006.

DERNIER, David, Exhibition Design, Laurence King Publishing Limited, London, 2006.

DI SALVO, C. Speculative Design and Technological Fluency. Massachusetts Institute of Technology, 2012.

DORMER, P. Design since 1945. New York, NY: Thames and Hudson, 1993. Disponível em: <https://www.domusweb.it/en/design/2011/08/31/states-of-design-04-critical-design.html?utm_medium=website&utm_source=archdaily.com.br> Acesso em 29 de maio de 2022.

DORMER Peter, What is a Designer?, In Design Since 1945, Thames and Hudson, London 1993, p.10.

DUNNE, A., & Kemp, S. HUMAN ENHANCEMENT TECHNOLOGIES: The Role of Art and Design (new tools and methods). Research workshop proceedings. Royal College of Art. London, 2008. Disponível em: <<http://www.rca.ac.uk/Docs/FinalHumanEnhancementProgramme.pdf>> Acesso em 29 de maio de 2022.

DUNNE, A., & Raby, F. Bioland / CONSUMING MONSTERS: BIG, PERFECT, INFECTIOUS. Unpublished. London, 2003.

DUNNE, A., & Raby, F. Consuming Monsters. Cluster 04: Biotech, 2004, p. 76-90.

DUNNE, A., & Raby, F. Critical Design FAQ Retrieved 16th September, 2010. Disponível em: <<http://www.dunneandraby.co.uk/content/bydandr/13/0>> Acesso em 29 de maio de 2022.

DUNNE, A., & Raby, F. Speculative everything: Design, fiction, and social dreaming. Cambridge, MA: MIT Press, 2013.

DUNNE, A., and F. Raby. Design noir: The secret life of electronic objects. Basel: Birkhauser Press, 2001.

DUNNE, A., Raby, F., & Gorman, M. J. (Eds.). WHAT IF... Future Form, FutureFunction. Dublin: Science Gallery, 2009.

DUNNE, A. Hertzian tales: electronic products, aesthetic experience and critical design. London: RCA CRD Research Publications, 1999, <https://mitpress.mit.edu/9780262541992/hertzian-tales/>.

DUNNE, A. Herzian Tales: An investigation into the critical potential of the electronic product as a post-optimal object. Royal College of Art London, 2008.

DUNNE, A. and Raby, F. Dreaming objects. Science Poems-Foundations, 2010.

DUNNE, A. and Raby, F. Interpretation, collaboration, and critique: Interview with Dunne and Raby. Retrieved September 1, 2012. Disponível em: <<http://www.dunneandraby.co.uk/content/bydandr/465/0>> Acesso em 29 de maio de 2022.

EPSRC. IMPACT! Swindon: Engineering and Physical Science Research Council, 2010.

ESCHE, Charles. “Instituição Artística Desviante.” In: Performing the Institution(al), editado por João Mourão, e Luís Silva. Lisboa: Kunsthalle Lissabon, 2011, p.30-38.

FEO, R., & Hurtado, R. NOWHERE/NOW/HERE. Gijón: LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, 2008.

FIGUEIREDO, N. M. A. Método e metodologia na pesquisa científica. 2. ed. São Caetano do Sul: Yendis, 2007.

FINDLEN, P. Possessing nature: Museums, collecting, and scientific culture in early modern Italy. Los Angeles: University Press, 1994.

GARCIA, Claudia Garduno, GAZIULUSOY, Designing future experiences of the everyday: Pointers formethodical expansion of sustainability transitions research, 2021.

GAVER, W., Blythe, M., Boucher, A., Jarvis, N., Bowers, J., and Wright, P. The prayer companion: Openness and specificity, materiality and spirituality. In Proc. of CHI'10. ACM Press, 2010, p.2055-2064.

GEORGE, Adrian. Curator's Handbook Thames & Hudson; Illustrated edição, 2015.

- GONÇALVES**, Lisbeth Rebollo. *Entre cenografias: o museu e a exposição de arte no século XX*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo/Fapesp, 2004.
- GUATTARI**, Felix. *Três Ecologias*. Campinas: Papyrus, 1993.
- HASHIM**, N. H. B. Muhamman, *Understanding Exhibition Experience: a user-centered approach to designing engaging and pleasurable evaluation tools for digitally responsive museum exhibitions*. London: Routledge, 2013, p. 6.
- HOWART**, Sophie. *Marcel Duchamp Fountain 1917, replica 1964*, Tate Modern, Londres, 2010.
- HUGUES**, P.. *Exhibition design*. Laurence King Publisher. London, 2010.
- HUGUES**, P.. *Storytelling Exhibitions: Identity, Truth and Wonder (English Edition)* Bloomsbury Visual Arts; 1ª edição (2021), 2010.
- IBARS**, R.. *Self-made objects*. Barcelona and London: edition of 2000, 2003.
- JOHANNSEN**, L. K. *The young designers guide to speculative and critical design*. Department of design Norwegian University of science and technology, 2017.
- KLONK**, Charlotte, *Spaces of Experience*, Yale University Press, New Haven & London, 2009.
- KRENAK**, Ailton. *Futuro Ancestral: São Paulo*, Cia das Letras, 2022.
- LA ROSA**, Miriam “‘Re-enacting Exhibitions’: A Case-study. Stephen Willats Between Raven Row and the Whitechapel Gallery.” *MACC Curating the Contemporary 2013-14: Theory in Practice*, 2014, p. 1-14.
- LOPEZ**, A., & Milliken, N. (Eds.). *PopNoir - Critical Designs Selected by Dunne & Raby*. Jerusalem: The Israel Museum, 2005.
- MALPASS**, M.. *Between wit and reason: Defining associative, speculative, and critical design in practice*. *Design and Culture*, 5(3), 2013, p. 333–356.
- MALPASS**, M.. *Contextualizing Critical Design: Classification Of Critical Design Practices*. Paper presented at the 8th European Academy Of Design Conference, The Robert Gordon University, Aberdeen, Scotland, 2009.
- MALPASS**, M.. *Contextualizing Critical Design: Towards a Taxonomy of Critical Practice in Product Design*. Doctor of Philosophy, Nottingham Trent University Nottingham, 2012.
- MALPASS**, M.. *Criticism and function in critical design practice*. *Design Issues*, 31(2), 2015, p. 59–71.
- MALPASS**, M. *Critical design practice: Theoretical perspectives and methods of engagement*. *The Design Journal*, 19(3), 2016, p. 473–489.
- MALLON**, Max, *Let’s move beyond the limits of critical, speculative and fictional design*, 2021.
- MANAUGH**, Geoff. *The BLDGBLOG Book*. San Francisco: Chronicle Books, 2009.

MANZINI, E. COVID-19 and Social Innovation: Contactless sociability and hybrid communities of place. DESIS NETWORK – Design for Social Innovation and Sustainability. Disponível em: <<https://www.desisnetwork.org/2020/04/07/social-innovation-contactless-sociability-and-hybrid-communities-of-place/>>. Acesso em 29 de maio de 2022.

MARTINEZ, Paulo Henrique, Artigo: Exposições, o fazer e o dizer, 2018.

MARTINS, Luciana Conrado (Org.), Ana Maria Navas, Djana Contier, Maria Paula Correia de Souza. QUE PÚBLICO É ESSE? Formação de públicos de museus e centros culturais, 2013.

NAIME, Roberto; Klain, Simoni. «Estudo sobre A Conscientização do Consumidor na Prática dos Gestos de Consumo: Estudo de Caso com Estudantes da Universidade Feevale». Revista Eletrônica em Gestão, Educação e Tecnologia Ambiental. **8** (8): 1851–1866. ISSN 2236-1170. doi:10.5902/223611707272, 2012.

MITROVIC, Ivica, James Auger, Julian Hanna, Ingi Helgason, Beyond Speculative Design: Past – Present – Future, SpeculativeEdu; Arts Academy, University of Split, 2021.

OBRIST, H.U.: A Brief History of Curating, JRP|Ringier & Les Presses Du Réel, Zurich, 2010.

PIÇARRA, Mariano. Entrevista conduzida por Joana d’Oliva Monteiro em 20 de abril, na Fundação Calouste Gulbenkian, Lisboa, 2010.

POMIAN, K. Coleção. In: ENCICLOPÉDIA EINAUDI. Memória/ História. Lisboa: Imprensa Nacional Casa da Moeda, 2004. p. 51-86, v.1

REEVES, Stuart, The Future as a Design Problem, Massachusetts Institute of Technology Published under a Creative Commons 3.0 unported. 2016.

RUFFINS, Fath Davis. The exhibition as form: an elegant metaphor, in Museum News, 10 october 1985, p.54-59.

RYAN, Zoë, As Seen: Exhibitions That Made Architecture and Design History, 2017.

SANTOS, A. DOS. Seleção do Método de Pesquisa: Guia para pós-graduandos em Design e áreas afins. Curitiba, PR: Insight, 2018.

SANTOS, Irina Aragão dos. Correspondência (mensagem pessoal). Rio de Janeiro, 03 de março de 2017. SATO, Kazuko, Alchemia, Rikuyo-sha Publishing, Inc., 1988

SARDO, Delfim. “Entre a Elegância da Fatura e a Energia do Evento.” Disponível em: <<http://www.emptycube.org/espaco/espaco.html>> Acesso em 29 de maio de 2022.

SÁ-SILVA, J. R.; ALMEIRA, C. D. de; GUINDANI, J. F. Pesquisa documental: pistas teóricas e metodológicas. Revista Brasileira de História & Ciências Sociais, 2009, p. 1–15.

SCALETSKY C.; RUECKER S.; MEYER G. Usando o conceito de Rich-Prospect Browsing para conversações em cenários de design . V!RUS, São Carlos, n. 11, 2015. [online] Disponível em:

<<http://www.nomads.usp.br/virus/virus11/?sec=4&item=1&lang=pt>>. Acesso em 29 de maio de 2022.

SCHEINER, Teresa. Comunicação, Educação, Exposição: novos saberes, novos sentidos. *Semiosfera*, ano 3, nº 4-5 – julho de 2003.

SCHWARTZ, Karla Galal, Dissertação de Mestrado, PUC Rio, 2017.

SCRANTON Roy. *Learning How to Die in the Anthropocene*, 2015.

SMITH, Terry. *Thinking Contemporary Curating*. New York: Independent Curators International, 2012.

SOUZA Leite, João de. O Discurso do Design Gráfico Como Polifonia. *Estudos em Design*, v. 5, n. 1. Rio de Janeiro: aend-br, 1997. p. 59-68.

SOUZA Leite, João de e Meliande, Clara; "Projetando exposições: ideologia e institucionalização", 2012.

STANISZEWSKI, Mary Anne. *The Power of Display – A History of Exhibition Installations at the Museum of Modern Art*, 1999. [OBJ]

TIRONI, M., Speculative prototyping, frictions and counter-participation: A civic intervention with homeless individuals, *Design Studies* (2018), <https://doi.org/10.1016/j.destud.2018.05.003>

TROCHIANESI R., Uma abordagem semiótica e narrativa do 'exhibit design', 2016.

THOMPSON, JB, Ideologia e cultura moderna: teoria crítica na era dos meios de comunicação de massa. 7ª ed. Rio de Janeiro (RJ): Vozes; 2007.

URBACH, Henry. "Exhibition as Atmosphere." In *Log 20: Curating Architecture*, editado por Cynthia Davidson, 11-17. New York: Anyone Corporation, 2010.

VOGEL, Felix. Notes on exhibition history in curatorial discourse - ONCURATING, 2010. Disponível em: <<https://www.on-curating.org/issue-21-reader/notes-on-exhibition-history-in-curatorial-discourse.html#.YitzMxPM>>, Acesso em 29 de maio de 2022.

WILLIS, A.-M. Ontological Designing: laying the ground. *Design Philosophy Papers*, 4 VN-re (2), 2006, p. 80-89.

ZAGERS, G., & Warnier, C. Designing Critical Design. In J. Boelen, M. Mieke & G. Zagers (Eds.), *ZOOM IN ZOOM OUT*. Ghent: MER. Paper Kunsthalle 2008.

ZHANG, Ga, Assessing hydrological effects and performance of low impact development practices based on future scenarios modeling, *Journal of Cleaner Production*, 2018.

ORIENTADOR: PROF. DR. GUILHERME MEYER	UNISINOS - UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS - PORTO ALEGRE	
ALUNA: CÁTTIA PICCOLO	TÍTULO DA DISSERTAÇÃO: EXIBIÇÕES ESPECULATIVAS ENQUANTO MODO DE ENGADJAR O PÚBLICO EM TEMPOS DE CRISE	
TABELA DE RESULTADOS DE PESQUISA DE CAMPO POR MEIO DE ENTREVISTAS		
CATEGORIA	SUBCATEGORIA	UNIDADE DE ANÁLISE
1. O CONCEITO DE UMA EXIBIÇÃO	1.1 EXPERIÊNCIA	(SM) "Uma exposição para mim é uma coisa que você pode, que é uma experiência. Então, tipo assim, pode ser no digital, pode ser no físico, mas você quer criar uma experiência" (MB) "Uma exibição, é você mostrar a sua arte de uma forma organizada, né? De uma forma que você consegue guiar o público para a audiência dentro do que você está apresentando, o que aí, onde, na minha visão, é sobre design de experiência, né?"
	1.2 NARRATIVA	(LR) "Então, para mim, é essa oportunidade, é essa exibição, é você criar uma narrativa a partir de determinados conteúdos que já estão dados que por si só já tem sim a sua potência poética, descritiva, narrativa".
	1.3 CÓDIGOS e TEXTO CURATORIAL	(VL) "Então, tem alguns pequenos códigos ali que vão ajudar a pensar o evento a ser percebido como uma exposição. Um dos principais na minha opinião bem emblemático é que existe um texto, não é? Existe um texto curatorial, um texto articulando a proposta visual ali ou então, o que tiver acontecendo na exposição. Assim, isso para o circuito de arte ajuda muito a configurar aqui, ok, estou diante de uma exposição"
	1.4 ARGUMENTAÇÃO CURATORIAL	(FB) acredita que esta narrativa é uma forma de argumentação curatorial, quando acrescenta: "Uma mostra de arte é um momento de encontro entre um artista e suas obras, ou entre vários artistas e suas obras a partir de uma determinada coloração, conceito, argumentação curatorial".
2. O CONCEITO DE CURADORIA	2.1 ENGAJAMENTO DO PÚBLICO	(GC) "A curadoria seria essa possibilidade de criar ações e engajamentos e dar sentido às coisas. É buscar a partir dessa relação, entre pessoas, objetos, imagens, palavras, criar possibilidades de aprendizados críticos, estéticos, políticos. Uma forma de criar pensamentos, de dar sentido, de propor a união entre reflexão e encantamento."
	2.2 CRIAR REFLEXÃO, PROVOCAR E COMUNICAR COM O PÚBLICO	(LR) "...mas você acrescenta, alguma coisa que provoca que é de alguma forma faz o matização daqueles trabalhos dentro de uma determinada lógica e que, por sua vez, vai, vai comunicar-se ou pelo menos tentar se comunicar com o público, né, e também nele estimular infinitas formas de fazer curadoria, não é? Eu me interesse muito por formar público, por aproximar, é o público da arte, dos trabalhos".
	2.3 FORMAR PÚBLICOS	(FB) "Ele é esse orquestrador, dá pra fazer aquela analogia com a orquestra, né, que, então, que o curador é o maestro de certa forma. Ele está ali, mas ele nunca pode aparecer mais do que a música, não é ele, é responsável por fazer aquela sinfonia, sinfonia fina, e reger sem se sobressair, né?"
	2.4 CURADOR COMO MAESTRO	(FB) "O curador é esse agente do sistema da arte, né, esse ator responsável por articular então estas diferentes esferas que compõem uma mostra de arte ou um projeto artístico qualquer que seja, num espaço expositivo".
3. ASPECTOS IMPRESCINDÍVEIS NA CURADORIA DE UMA EXIBIÇÃO	2.5 CURADOR ENQUANTO ARTICULADOR	(GC) "Então eu vejo muito, como para mim é essencial ter um pensamento generalista, não é? No bom sentido. Olhando para o todo. É ter esse olhar assim realmente, que cruza disciplinas, que cruza linguagens, que cruza agentes, que cruza possibilidades, assim, para mim, essa é minha forma de tentar pensar a curadoria".
	3.1 PENSAMENTO GENERALISTA	(FB) "Uma coisa é trabalhar com obras já existentes e com a vida ingressa dessas obras e com as possibilidades discursivas, com éticas específicas, e a outra é trabalhar junto ao artista, num comissionamento no acompanhamento crítico e curatorial da potência da possibilidade que está por vir ali e aí articulador, né, essas diferenças e possibilidades se envolvendo". (VL) "Eu gosto de estar alinhado com o artista sim, eu gosto de estar alinhado com o desejo do artista assim, de realmente tentar, né? Eu trabalho para artista, eu me sinto dessa forma, assim eu vou colaborar, vou sugerir, mas eu não gosto, não me interessa me impor não é não me interessa".
	3.2 TRABALHAR JUNTO AO ARTISTA	(LR) "É, então é, eu acho muito importante que na curadoria, haja uma preocupação de trazer o público para mais, próximo daquele universo, e quando eu digo isso, não tento não ser, é não quero ser paternalista, nem excessivamente didático, nem simplista".
	3.3 APROXIMAR O PÚBLICO	

8. APÊNDICES

	3.4 PESQUISA CONSTANTE	(PB) "Pesquisa é onde tudo começa. Precisa pesquisar os artistas, pesquisar as obras, pesquisar o tema, pesquisar o conceito, dar possibilidades de articulação".
4. IMPORTANCIA DO PÚBLICO	4.1 O PÚBLICO É CENTRAL	(LR) "O público é central. É o que justifica tudo. A obra só se completa e também não se completa, porque uma obra nunca está completa se a gente for ficar pensando, ela tá sempre sendo repensada e discutida e ela sofre as influências do tempo, das questões que estão passando e a sociedade num determinado momento".
	5.1 IMPACTO EMOCIONAL	(GC) "Ao público é vital, não é? Sem público, não existe arte assim, não é? Sem os trabalhos, as obras. Citando onde estiverem, sem o contato, sem a visualização, sem a fruição, elas não existem, não é? Nós simplesmente, elas são coisas, objetos inanimados, esperando por essa relação assim, né?".
	5.1.1 IMPACTO EMOCIONAL	(MB) "Eu penso que é audiência, ela tem esse papel fundamental, é de fazer a mágica acontecer".
	5.2 TORNAR FAMILIAR	(SM) "A arte usa uma definição que eu gosto: a arte faz o familiar não familiar e o não familiar familiar de certa forma. Não é? Então assim, eu acho que essa gente fez essa conexão sobre o futuro da comida, a gente criou produtos dessa feijada do futuro, por exemplo. Então assim, a gente fazia o não familiar familiar então a gente criou um prato da feijada que era todo feito de cápsulas, né?" e "Você insere como se fosse assim. Ai quando a pessoa vê, ela consegue ter uma reação emocional. Isso porque você, especialmente quando você, mexe com comida com roupa, por que isso mexe com a cultura, mexe com a identidade, também é a mesma coisa com roupa, né?".
5. TÉCNICAS DE CURADORIA NA SENSIBILIZAÇÃO DO PÚBLICO	5.3 DISPOSITIVOS DE MEDIAÇÃO	(PB) "Eu acho que o público tem ampla capacidade de lidar com o que está ali e quando são conceitos ou situações mais complexas eles precisam de certos auxílios, de certos dispositivos de mediação para a condução disso".
	5.4 O TEMA	(GC) "É o próprio tema, eu acho que o tema. O tema eu acho que grita. Mas assim, talvez seja o conteúdo em si, sabe?".
	5.5 ASPECTO EDUCATIVO	(LR) "Sim, eu acho que tem muitas maneiras. Isso depende muito da circunstância da dimensão dessa exibição, por exemplo, num âmbito macro, mega, que é uma Bienal de arte, por exemplo, o aspecto Educativo de uma Bienal para mim é absolutamente central por decisivo".
	6.1 PATROCINADORES	(SM) "É dentro das instituições, tem limitações, sabe? Não é? Tem quem tá fora do circuito. Muitas vezes tem essa, a não patrocinadora, né?".
6. TRATANDO DE TELAS POLÊMICOS	6.1 PATROCINADORES	(VL) "Aaaa, tem dificuldades em vários níveis. Assim, depende da instituição que se está trabalhando depende de onde vem teu patrocínio. Depende de quem financia, depende onde tu vai expor. Então é são dilemas, hoje, nos últimos anos, que se quiseram de uma forma muito perigosa e que estão determinando pausas que estão determinando financiamentos, então é um momento muito perigoso assim, esse, né? Estou vivendo hoje na pele isso, assim, um dilema que ontem estava numa reunião e vim ver essas questões. Há, não pode falar disso porque? Ai, ó, nossa empresa, não, não vou poder citar o nome aqui!".
	7.1 CUSTO MUITO ALTO	(CG) "... a gente imaginou para esta exibição que estávamos planejando, assim a sociedade seria hiper criativa. Isso foi super polêmico porque eu tive que apresentar ao board científico e eles não aceitaram a ideia. Falaram comigo assim, olha, você não, num museu de ciências a gente não pode dizer que em 50 anos vai ser assim".
		(MB) "De que a gente fica a mercê do cliente em certa forma. Então, enquanto designers espetaculativos, a gente tem um grande problema, que a gente não consegue passar a mensagem que a gente quer de verdade quando tem um cliente ali te privando de usar certas palavras".
		(LR) "Então, é sim, sem dúvidas, as exposições espetaculativas tem um potencial incrível. Agora, elas em geral, elas custam. Desenhá-las, mesmo, uma exibição assim, nesse sentido, isso tem um determinado custo, etc. Então meu temor é que acabe sendo apenas mais, já é, mas que acabe virando né... apenas mais uma ponta de lança think, assim, dessas big techs, né do Facebook, de se lá, da Tesla, não sei, que só é mais comercial. Junta um pessoal que tem essa visão, contraria a peso de ouro, que é o que o capitalismo faz desde sempre não é?".

	7.2 INTERESSES FINANCEIROS	<p>(LR) "Então, é sim, sem dúvidas, as exposições especulativas tem um potencial incrível. Agora, elas em geral, elas custam. Desenhar mesmo, uma exibição assim, nesse sentido, isso tem um determinado custo, etc. Então meu temor é que acabe sendo apenas mais, já é, mas que acabe virando né... apenas mais uma ponta de lança think thank, assim, desses big techs, né do Facebook, de se lá, da Tesla, não sei, que só é mais comercial. Junta um pessoal que tem essa visão, contraria a peso de ouro, que é o que o capitalismo faz desde sempre não é?" - (CG) "Tem gente que está vivendo... fazendo, pintando um quadro abstrato por exemplo, para vender por 200 milhões de dólares por um banqueiro que financia exploração de petróleo e que está destruindo o mundo assim, sabe, são tantas conexões assim que nos botam em uma encruzilhada, assim..."</p>
7. POTENCIAL DAS EXIBIÇÕES ESPECULATIVAS	7.3 APROXIMAR O PÚBLICO	<p>(LR) "É, então é, eu acho muito importante que na curadoria, haja uma preocupação de trazer o público para mais próximo daquele universo. Quando eu digo isso, não, não, tento não ser, é não quero ser paternalista, nem excessivamente didático, nem simplista. Mas eu acho que, pelo contrário. Não é para malbaratar e diminuir a complexidade dos trabalhos para que o público possa acessar, que ser uma visão também reducionista, ao contrário, eu acho que a curadoria pode e deve tornar até mais complexo, colocar mais perguntas, colocar mais pontos de interrogação, mas sempre conversando, convocando o público."</p>
	7.4 POSICIONAMENTO DOS MUSEUS	<p>(SM) "Eu acho que cada vez mais os museus não são lentos. São áreas especialmente de polarização hoje em dia, são áreas neutras, né?... que a gente pode debater e não tem fake news. Tipo assim, os museus também não podem, eles têm que de certo modo, se posicionar, o Museu do Amanhã teve dificuldade de fazer isso. Eles queriam se posicionar, mas é claro que às vezes as vezes o patrocinador não quer, né? Mas patrocinar quando, assim, é LGBTQIA+ e coisa da Amazônia, quando mataram é aquele pessoal indígena etc...", enfim, tem que se posicionar e a gente agora faz isso naturalmente."</p>
	7.5 MEMÓRIA DO FUTURO	<p>(MB) "Temprei de um conceito que ele fala que eu acho que pode ser legal para andar também é para tua pesquisa que é o "Golfo experiencial" ou "Experiencial golf" que diz, a diferença não é você ouvir sobre o futuro, é a diferença de você viver o futuro, então ele fala que quando você vivencia, tipo você vai criar memórias de futuro, né? Você cria uma memória de futuro naquele momento, por que você se sentiu, você é grande, ele usa a palavra granular, eu acho muito boa essa palavra. Porque é uma experiência granular, o que quer dizer isso? Que tipo? Você tem toque, tem volume, sabe? É diferente de uma experiência que você está simplesmente ouvindo uma pessoa falar que as mudanças climáticas através de dados e que vão impactar o nosso futuro. Tipo, você olha para aquilo para entrar no ouvido e sair pelo outro".</p>
	7.6 POUCO INTERESSE	<p>(FB) "É, a mim não interessa muito, mas o pessoal têm diferentes focos de interesse sabe, por exemplo, a gente vai lá no Armazém do Cais do Porto, e tem uma exposição, sei lá eu, do Monei, né, de Experiência Inersiva e tal, a mim não interessa nada. Mas as crianças piram, sabe? Então eu acho que tem diferentes públicos e diferentes estratégias de aproximação e uma não invalida a outra também."</p>
	6.1 EXIBICOES ESPECULATIVAS IMERSIVAS	<p>(SM) "Eu acho que assim, eu acho que o futuro da exposição especulativa é cada vez mais imersiva, 'sabe?' e também, "Eu estou vendo que com todas as tecnologias novas, com todos os dispositivos novos, é cada vez mais imersiva colocando a pessoa como se fosse como se estivesse naquele mundo. Não é como se estivesse quase vivenciando aquilo tudo, né? Porque eu acho que com isso ela fica mais na pele, né? Porque é isso que a gente quer, esse exemplo da Foreigners eu acho ela genial."</p>
8. O FUTURO DAS EXIBIÇÕES ESPECULATIVAS	6.2 PÚBLICO COM OUTRO PERFIL	<p>(FB) "Eu acredito que as redes sociais mudaram muita coisa. E que as redes sociais estão formando novos públicos que a gente não tem muito conhecimento a respeito, então o que a gente, já observa, é, que a partir das redes sociais, a gente tem observado algumas mudanças de comportamento em alguns públicos. Isso se reflete, inclusive a incidência institucional né, no como determinados projetos e coisas do tipo.. Não estou dizendo que o público ao vivo das instituições não gera engajamento, não é isso tá? Mas isso é um testemunho que a gente já conhece, né?"</p>
	6.3 DEMOCRATIZAÇÃO	<p>(MB) "Essencialmente é uma coisa que eu espero muito ver, e eu trabalho para isso, é democratizar ao ponto de que eu acho que sinceramente, que todas as perguntas, todos os lugares assim devam ter de alguma coisa trazendo uma exibição especulativa de futuros, sabe porque eu acho que se isso estivesse no nosso dia a dia, ia ter uma mudança real."</p>

TERMO DE CONSENTIMENTO PARA ENTREVISTA

Esta é uma pesquisa realizada por Cátia Beatriz Picolo, Mestranda do Programa de Pós-Graduação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS) com o título "Exibições Especulativas enquanto modo de engajar o público em tempos de crise", que possui como principal objetivo entender as possíveis contribuições de Exibições neste campo enquanto modo de engajar o público em tempos de crise. O estudo busca Identificar o ponto de vista de especialistas sobre o potencial das Exibições na sensibilização do público sobre um futuro iminente, é orientado pelo Prof. Dr. Guilherme Meyer.

Solicitamos sua autorização, através de uma sinalização de aceite neste e-mail, para que você participe de uma entrevista, desenvolvida de maneira on-line pela plataforma Google Meet e que terá a duração de uma hora, sendo marcada a data com quinze dias de antecedência de acordo com a sua conveniência. É uma atividade de riscos mínimos, que historicamente não tem nenhum tipo de desconforto. Ainda assim, você poderá desistir a qualquer momento, sem qualquer tipo de prejuízo. Fique tranquilo, será um momento colaborativo, sem julgamentos onde você irá responder a questões pré-determinadas para contribuir com novas descobertas acadêmicas.

A entrevista é gravada para utilização na pesquisa e os dados são utilizados apenas para fins acadêmicos. Sua identidade é preservada, não divulgamos nomes ou qualquer outro tipo de informação que possa lhe identificar, conforme previsto em lei. O participante autoriza o uso da sua imagem, desde que estas não permitam o seu reconhecimento, para caso de utilização para a documentação e formalização da pesquisa.

A sua participação não acarreta nenhum tipo de benefício pessoal direto. No entanto, você contribui voluntariamente para desenvolver novos conhecimentos nos campos de design. O Termo de Consentimento Livre e Esclarecido é enviado por e-mail. Você deve sinalizar positivamente para a participação da atividade. Mesmo com o aceite via e-mail, é possível a qualquer momento desistir da participação na pesquisa ou solicitar novos esclarecimentos, através dos contatos do pesquisador responsável, através dos contatos: e-mail catiapicolo@gmail.com.br; ou usar o meu telefone – 51 996974687 – para enviar alguma mensagem por whats. Muito obrigado por fazer parte desta pesquisa.

Cátia B. Picolo
Pesquisador Responsável

Prof. Dr. Guilherme Meyer
Orientador de pesquisa

Exemplo 1: Stark Choices (2018)

Lançado pelo estúdio **SuperFlux**, é uma simulação da vida em 2030. Aclamada pela crítica, almejava alertar o público sobre a precariedade do mundo em meio à constante mudança. Através de uma experiência imersiva de múltiplas narrativas, buscava provocar um grupo diversificado de gestores, educadores e alunos sobre múltiplos futuros da educação e do trabalho, considerando a automação como uma possível ameaça.



Exemplo 2: Mudança climática reinventada: Dubai 2050 (2018)

No intuito de disseminar novas tendências tecnológicas e buscar inovação na forma como vivemos, o **estúdio Tellart**, em parceria com a **Fundação do Futuro de Dubai**, desenvolveu uma exibição através da qual os visitantes entravam em um mundo futuro aprimorado e experienciavam novos meios de sobrevivência, por meio de três fatores vinculados à pegada ecológica da humanidade: urbanismo, agricultura e indústria global.



Exemplo 3: The Foragers - Design for an Overpopulated Planet (2009)

Projetada por Dunne e Raby, foi exibida na época que a Libéria recuperava-se de um estado de emergência devido ao Ebola e enfrentava uma séria escassez de alimentos. Abordava tecnologias moleculares e processos inovadores que permitiriam a comunidades autônomas produzir seu próprio alimento, minimizando o impacto da explosão populacional previsto pela ONU.

