

tal investigação, o objetivo da pesquisa foi se delineando aos poucos e de forma orgânica, respeitando os tempos necessários para acontecerem os movimentos de exploração-decupagem-proposição-aplicação empreendidos ao longo do percurso. Desde o princípio, contudo, estava claro que o desejo era propor o D'Eco, um design voltado para a regeneração de ecossistemas.

Os experimentos projetuais, referentes à parte aplicada da pesquisa, foram criados tendo o Design Estratégico como base, e insumos — na forma de princípios, exemplos ou ferramentas — vindos das outras três abordagens do design que inspiram o D'Eco, a saber: o Transition Design, o Design Crítico Especulativo e o Design Regenerativo. Foram criados quatro experimentos, entre 2020 e 2022: 1) um método de criação de cenário futuro ecossistêmico; um toolkit para provocar deslocamentos subjetivos chamado de Personagens Ecológicos; 3) um percurso metodológico; e 4) uma imersão proposta na forma de um curso de fim de semana. Com exceção do último experimento, os outros três foram rodados, em diferentes contextos, sobretudo dentro do educacional. Todos os exercícios tinham por finalidade testar os princípios que foram se delineando ao longo do desenvolvimento da pesquisa — sendo o principal objetivo aquele de provocar visões de mundo regeneradas nos participantes das ações.

3. RESULTADOS

Cada experimento realizado traz seus próprios resultados, cada qual contribuindo com um passo a mais no cumprimento do objetivo da pesquisa. A construção de cenário futuro ecossistêmico foi executada por cinco grupos diferentes: uma turma de graduação do IED-SP, três grupos de participantes convidados ou inscritos em uma chamada aberta ao público e uma turma de graduação da École Intuit Lab. Em todos os testes, os participantes conceberam cenários futuros em que a presença da “natureza” (flora e fauna além-humana) se fazia mais presente, em que saberes ancestrais eram acessados, em que a diversidade aparecia como equidade humana, entre outros fatores que, analisados, apontam para visões de mundo regeneradas. Os Personagens Ecológicos tiveram origem em um dos exercícios de construção de cenário, e foram dali deslocados por terem demonstrado um potencial interessante de trabalho. O exercício, executado desatrelado do cenário em duas ocasiões, propõe que o participante da ação se coloque no lugar de um personagem que pertence ao ecossistema local (onde as

pessoas em ação se localizam), uma espécie da fauna, flora ou topologia do território, para então criar o que lhe for proposto, desde o cenário futuro até projetos mais complexos como o modelo de negócios de uma empresa ou um produto de uma marca de roupa. Também foram criados personagens sociais, a partir da subversão dos dados demográficos brasileiros, de modo que os participantes se colocassem frequentemente no lugar de pessoas pertencentes a grupos minorizados do nosso contexto social contemporâneo. Relatos coletados mostram que o exercício do deslocamento subjetivo, sobretudo o deslocamento além-humano, provoca reflexões naqueles que participam — o que é uma contribuição, ainda que diminuta, para o propósito do D'Eco. Já o percurso metodológico foi realizado em duas condições bastante diferentes: a primeira, durante a pandemia, em distanciamento social; a segunda, já dentro do ambiente presencial. Desta forma, os resultados foram bastante diferentes em cada execução, sendo o primeiro de caráter mais especulativo e o segundo mais experimental. A proposta do método consiste em conduzir os participantes em um percurso projetual que visa regenerar ecossistemas degradados. Dentro das possibilidades do momento, o método foi testado com duas turmas de Design de Produto e Serviço do IED-SP, em que os alunos deveriam projetar embalagens. Assim, o percurso fazia com que o material das embalagens fosse concebido para regeneração. No âmbito da turma presencial, foram desenvolvidos bioplásticos, compósitos e papéis com grande potencial de regeneração. Todos esses experimentos deram sustento aos 11 princípios da abordagem ecossistêmica, propostos pela pesquisa.

4. CONCLUSÕES

Estamos em transição. Uma que possivelmente perdurará por décadas ainda — se tivermos sucesso em direcionar nossos esforços para um avanço revolucionário. Estamos dando os primeiros passos, ainda, nesse caminho, entendendo o que e como é preciso desconstruir, para então abrir caminho para o novo se estabelecer. O novo já está surgindo: são inúmeros projetos, estudos, cursos e iniciativas que vão desde esferas práticas da restauração florestal até esferas mais sutis da cura psicológica e do autoconhecimento. Diante desse contexto, a pesquisa feita traz suas contribuições, ainda que embrionárias, dadas as dificuldades impostas pela pandemia. Onde o percurso falhou, para uma realização mais “completa” do seu objetivo? Na quantidade e na diversidade dos experimentos conduzidos. Ou seja, a quantidade poderia ter ajudado

a entregar métodos com (por exemplo) processos, instruções ou materiais mais finalizados; e a diversidade de públicos poderia ter resultado em princípios informados por essa mesma diversidade — de visões de mundo, crenças, etc. Ainda assim, apesar dessa falha, entendemos que alguns experimentos podem ser usados em contextos para além desta pesquisa — como os Personagens Ecológicos ou o percurso metodológico — o que talvez valide-os como métodos, ainda que não tão bem finalizados. Acreditamos que os princípios da abordagem ecológica trazem algumas contribuições, que podem ser somadas aos princípios usados pelo Regeneration, como direcionamentos para práticas projetuais regenerativas — de ecossistemas ou de visões de mundo. Algumas linhas de fuga apontam possíveis caminhos futuros: o aprofundamento do pensamento ecológico no contexto educacional do design. Como podem os princípios (ou métodos) do D'Eco informar práticas pedagógicas que estimulam projetos regenerativos ou ecológicos? Seria possível formar uma turma de projetistas regenerativos? Quais práticas seriam necessárias para tanto? Na tripla dos biomateriais, podemos pensar como produzir materiais para diferentes usos, em um contexto de indústrias globais, que sejam regenerativos de ecossistemas locais? Que materiais podem ser desenvolvidos, a partir da lógica ecológica? Por fim, a imersão não realizada está na lista de “tarefas a fazer” em um futuro breve: qual será o resultado da imersão nas subjetividades dos participantes? Serão eles provocados com processos de ressubjetivação? Terão efeito os materiais pensados para atuar como ritornelos para estimular o pensamento ecológico?

