



METAHAVEN

1. Definition

Speculative design is design that uses a variety of methods, from form making to writing, to formulate, illustrate, and embody a hypothesis.

2. Design's Recent Fear of Imagination

Speculative design is a playful antidote to contemporary design's anxious state of mind. The new global imperative to embrace austerity, reduce our climate footprint, safeguard our reputation, quit smoking, be obedient, invite only trusted friends and trust only those invited, gets its inspiration from a set of data from the past and present, and an anticipation of the near future. But that imperative often translates into design projects paralyzed by good intentions, and devoid of ideas. As opposed to the structural innovation of production processes and organizational forms,¹ many social design projects rebrand public life into some sort of participatory model—an "I'm good" sticker printed over the forehead. Yet under their attractive Anglo-Saxon veneer lurks a lack of imagination—or even, a fear of it. The current design climate, in spite of its favorite word, "change," is thoroughly conservative. Especially when and where it protests.

¹ A good example of this much more structural approach is Agata Jaworska's *Made In Transit*, a supply chain concept in which the production of fresh perishable food happens "on the way to the supermarket, shifting the paradigm of packaging from preserving freshness to enabling growth, a shift from 'best before' to 'ready by.'" It does not need the word "change" to make its point. See www.foodproductiondaily.com/Supply-Chain/Made-in-Transit-The-end-of-the-factory, retrieved November 29, 2010.

ESTUDOS CONTEMPORÂNEOS EM DESIGN PRODUÇÃO EM NOVOS MEDIA

O que é que o *Facebook* tem a ver com o fim da carnalidade e um berbequim a ver a nossa reputação *online*? Por que é tanta gente usa um *e-reader* para ler romances eróticos em público? A "edição independente" é independente do quê? Como é que mais de 20% dos telemóveis vendidos em África passam por um único prédio em Hong Kong? Que cor se tornou maldita na Tunísia a partir de 14 de Janeiro de 2011? Porque é que a baixa-chiado *PT Bluestation* representa uma fria vingança sobre a teimosia de Álvaro Siza? Que tinta suja as mãos do outros 99%? Como mostrar numa exposição ou museu "de design" estas e outras questões que a todos devem importar, e importunar? E já agora, será que o Shepard Fairey mereceu o ensaio de porrada que levou em Copenhaga?

Num mundo onde pessoas, valores e ideias circulam mais e mais depressa que nunca, urge questionar o papel do design nas fusões e colisões culturais resultantes destes fluxos, mas também discutir as intenções e consequências do trabalho dos designers enquanto agentes activos na formatação e edição de conteúdos através de vários *media* – e não como meros geradores de exosqueletos de estilo. Como tal, assumiremos o designer enquanto um cidadão – cidadão do mundo – catalisador de situações de poder, ruído, conflito e exclusão, para reflectir sobre as suas acções nas actuais paisagens dos *media* – e da política, da ideologia, da economia, etc. Faremo-lo com, para parafrasear o filósofo político italiano Antonio Gramsci, um *pessimismo do intelecto e um optimismo da vontade*.

