

Pluralismo prospectivo no design thinking

Frederick van Amstel @usabilidoido
Programa de Pós-Graduação em Design Prospectivo
PPGDP - UTFPR

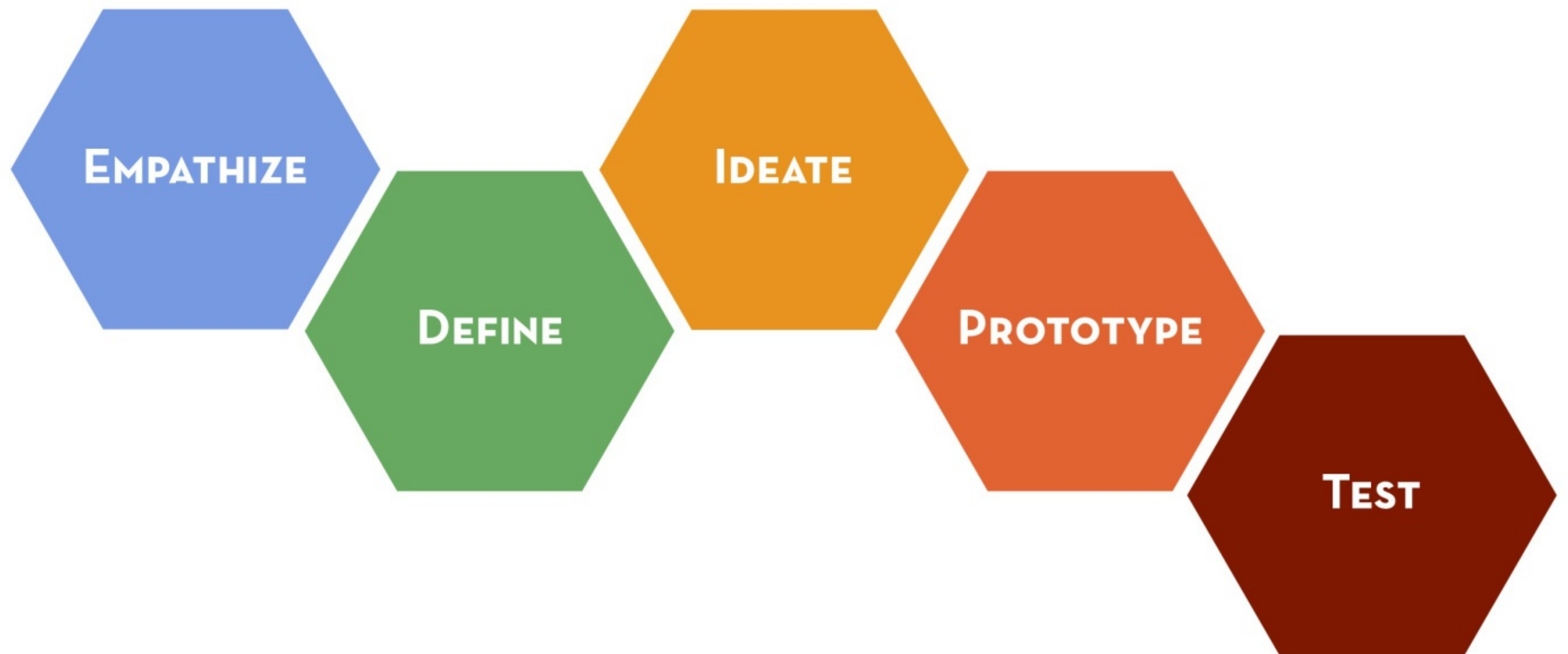
*Design prospectivo é o mesmo
que design thinking?*



DESIGN THINKING

Você está fazendo isso errado.

*Existe um jeito certo de fazer
design thinking?*



Modelo de design thinking estadounidense (d.School).

*Existem outras formas de
pensar certo?*

Modelo de design thinking indiano (Ranjan, 2013).

*Se todos esses tipos de pensamentos
são certos para designers, então,
seria possível aprender a pensar
assim participando da sua
atividade profissional?*

O problema é que, no
capitalismo, toda profissão
vende seu conhecimento dentro
de um mercado competitivo e,
portanto, se vê obrigada a fechar
seu conhecimento dentro do
profissionalismo.



Rodrigo Gonzatto (2013)

A logo da Copa 2014 gerou polêmica por ter sido avaliada por Gisele Bündchen e outras celebridades.

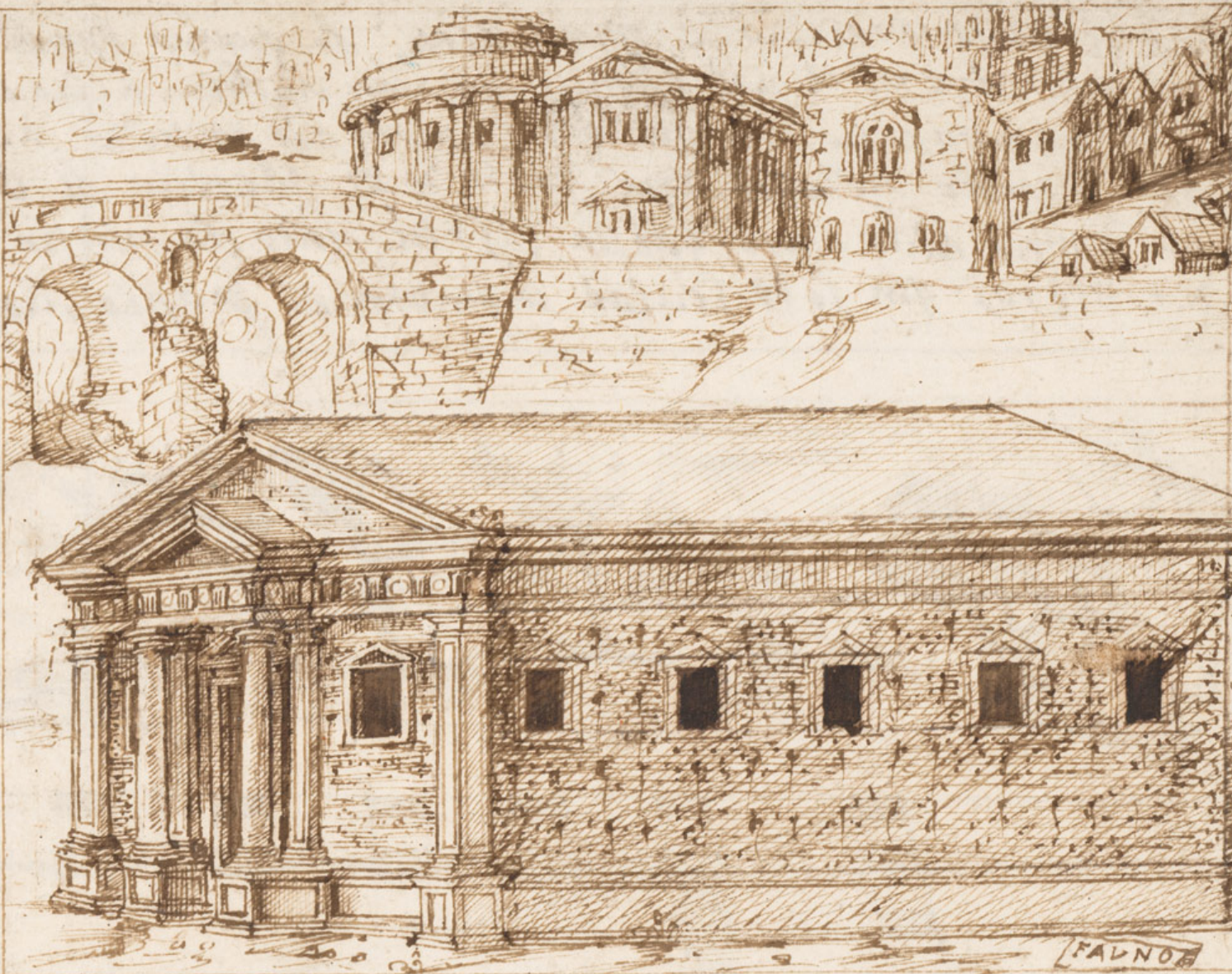
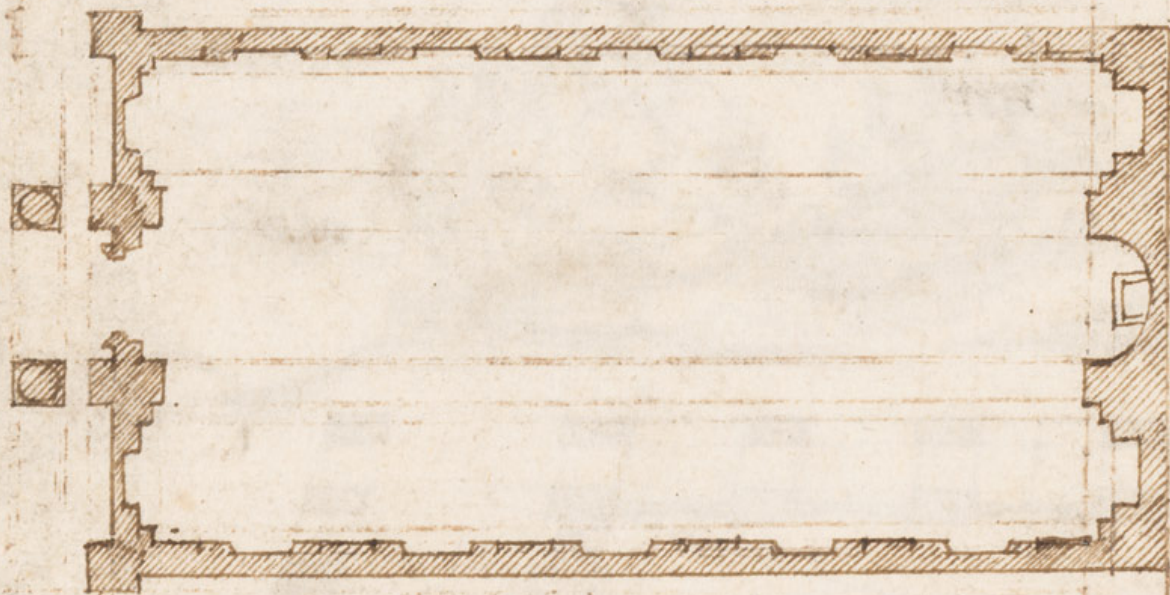
*Além disso, cada profissão que
desenvolve projetos têm seus
próprios pensamentos.*

Seguem alguns exemplos...



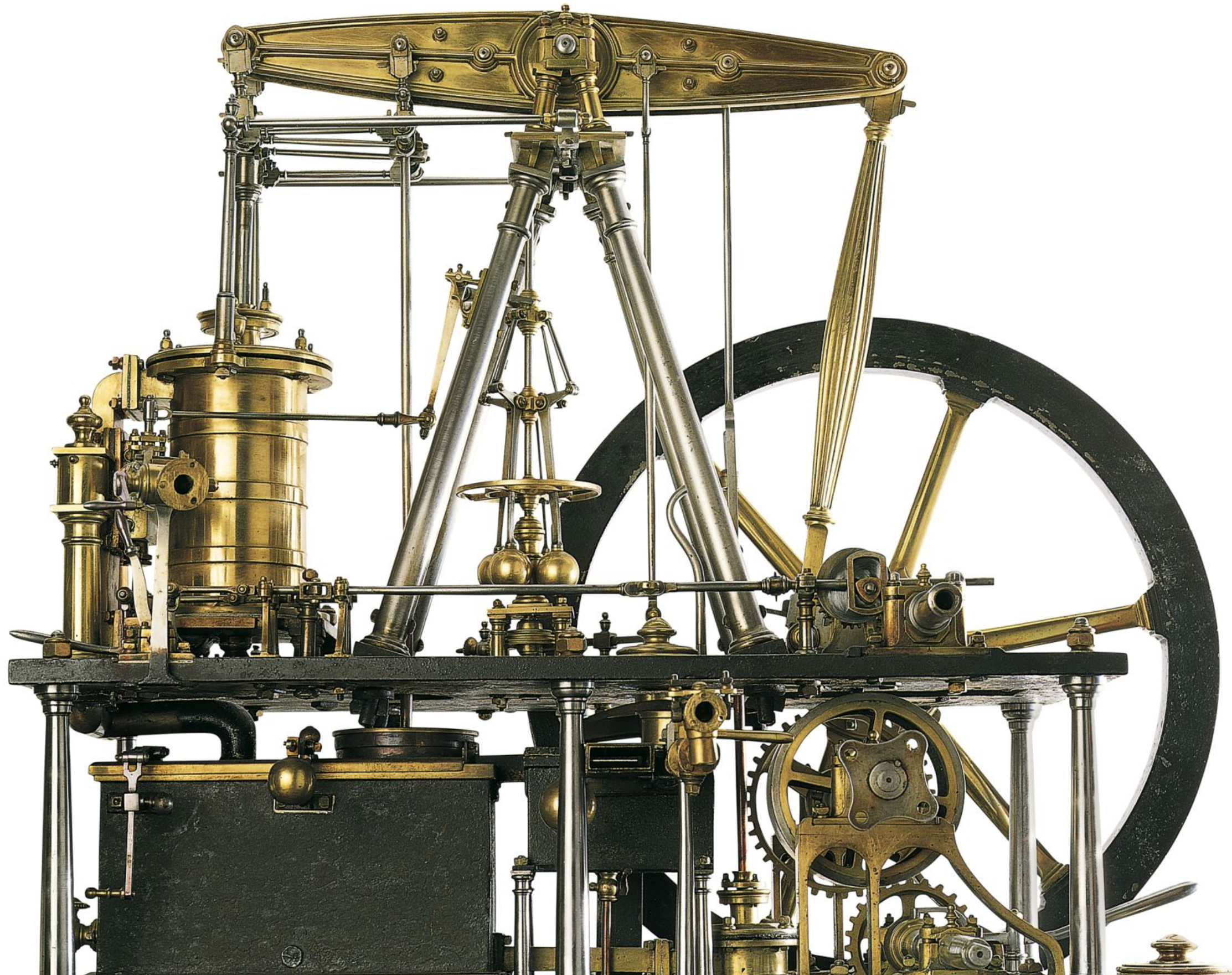
A Arte é um pensamento feito no mundo, mas não ainda sua profissão (Vênus de Willendorf, 25 mil anos A.C.).

In Antis. Sma quando hauea nella forma le An
te ouero facciate delle mura le quali erano
inorno la cella: e tra le Ante del mezzo so
no due Coloni e sopra la porta al mezzo gli
quella sinistra cio e sinistra: la quale qui sotto
si uede la pianta e nel pro filo. E lo esemplar
e di questo Tempio era alle tri for pua
da tre parti la quale eu cina: alla parte
Coloni rom



Prosopos: cio e contra colonna ha ogni cosa come in Antis. ma la Coloni contra le due ante
quale. E di sopra li I pilastri siccome ancora in Antis. Cio scema dalla destra e dalla sinistra
nelle angolari uisura cio e nelle angoli della porta. Lo esemplari di questo e nella sola Tri
na nel Tempio di Giove e di Fauno. Siccome qui sotto si uede la pianta e il pro
filo alla foglia di diti Tempio.

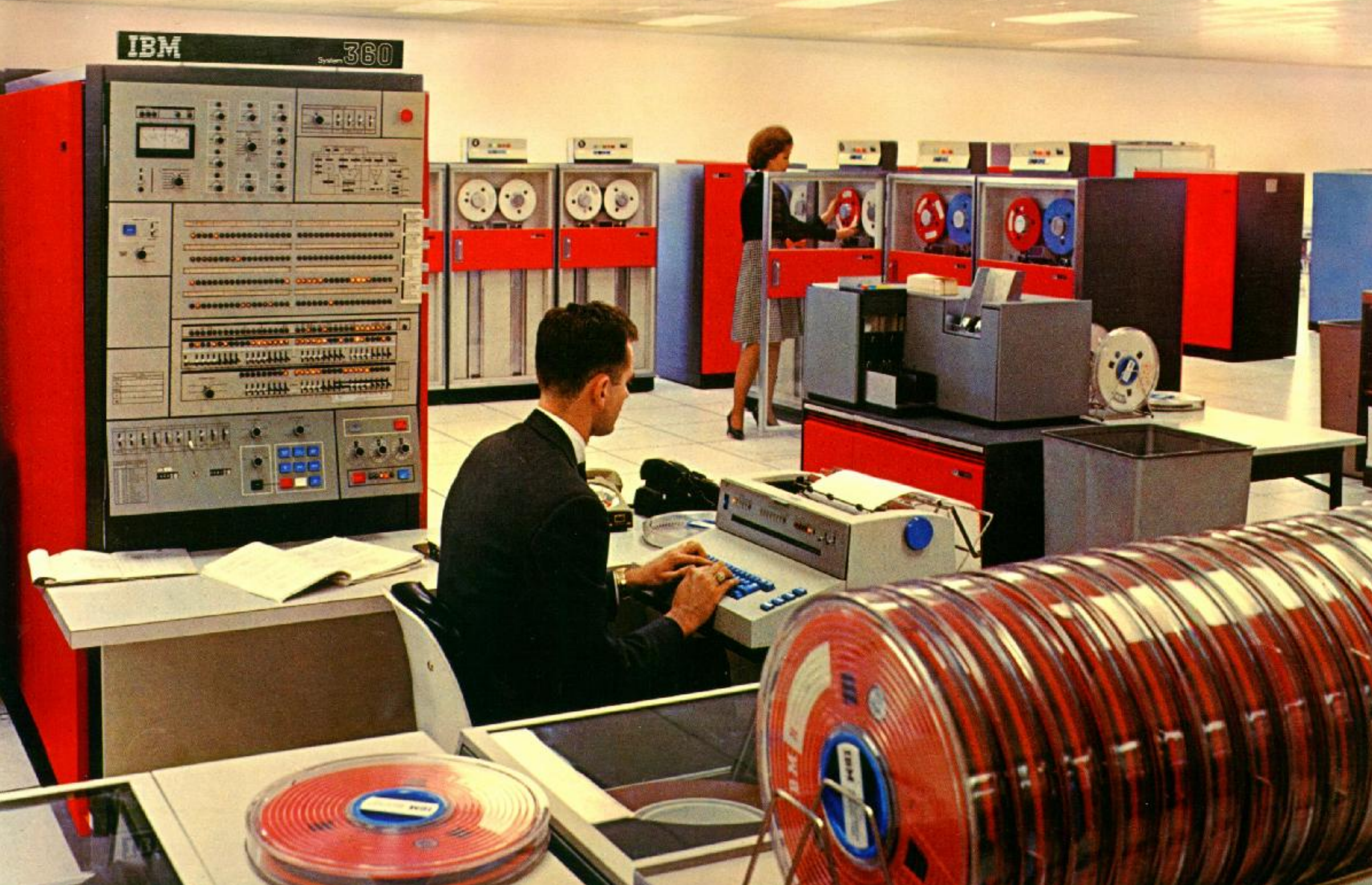
A Arquitetura transformou a arte em uma profissão com um pensamento definido (Vitruvius, 30 A.C.).



A Engenharia operacionalizou o conhecimento científico como tecnologia (Watts e Boulton, 1763).



Desenho Industrial tornou a arte e a engenharia acessível ao consumidor. Aparelho Model 320 (Dreyfuss, 1955).



A Computação aproveitou isso tudo para criar novos mundos. Mainframe System 360 (Brooks, 1974).

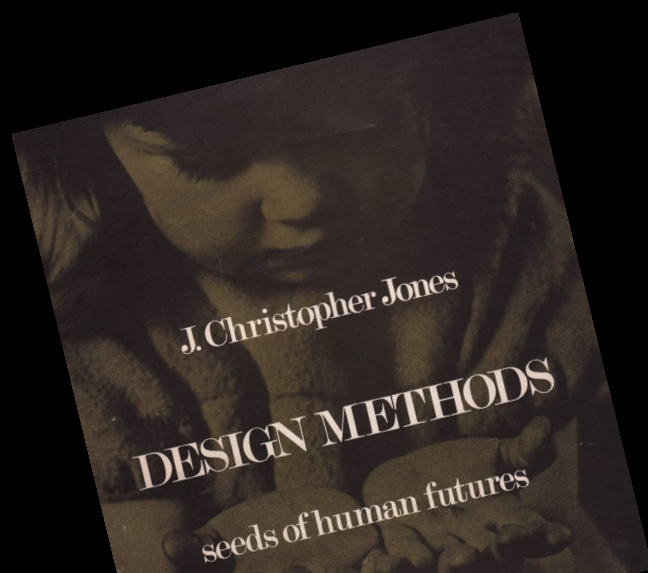
*Além dessas, existem
muitas outras profissões
com pensamentos definidos
sobre projeto.*

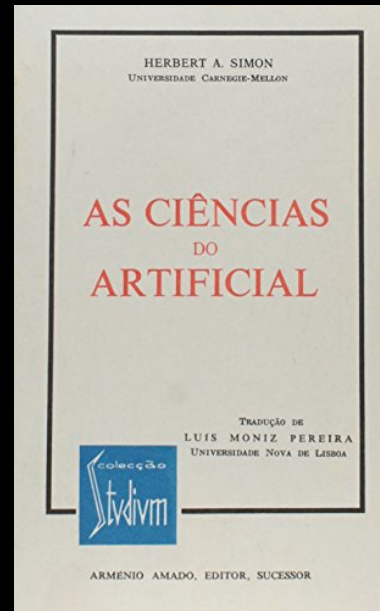
*Será que seria interessante
compartilhar e confrontar
tais pensamentos?*

*Durante os anos 1960 e
1970, profissionais de várias
áreas começaram a se reunir
para compartilhar seus
pensamentos sobre design.*

*Os pensamentos foram reduzidos
a uma **questão de método de
design**, porém, já havia uma
premissa básica de pluralismo.*

John Chris Jones (1970)





*Simon deu um grande salto ao propor
a junção de tais pensamentos nas
ciências do artificial.*

(Simon, 1981)

*Apesar disso, a ciência de Simon só considera como **conhecimento** as heurísticas, os algoritmos e os códigos abstratos, ignorando o **conhecimento concreto do fazer**.*



(Vieira Pinto, [1973]2005)

*Considerar o pensamento
projetual como ciência não
ajuda a resolver os **problemas**
capciosos da prática.*

(Rittel e Webber, 1973)



O problema capcioso do tráfego urbano (Beijing, 2019).

*Será que não seria melhor falar de
disciplina em vez de ciência?*

(Archer, 1979)

*Como designers desenvolvem
seus pensamentos dentro de
suas disciplinas, em especial, a
arquitetura?*

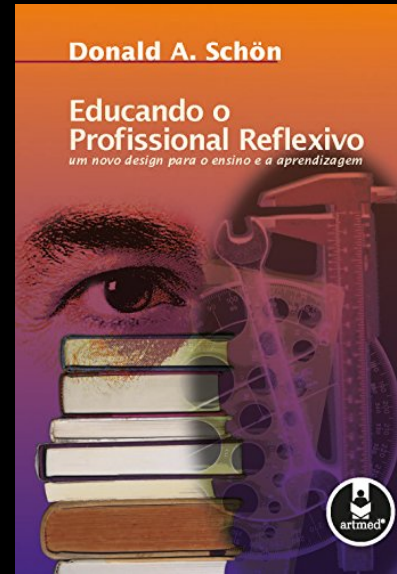
(Lawson, 1980)



*Será que, nas várias disciplinas de design, existiria uma maneira **projetual** (designerly) comum e característica de conhecer?*

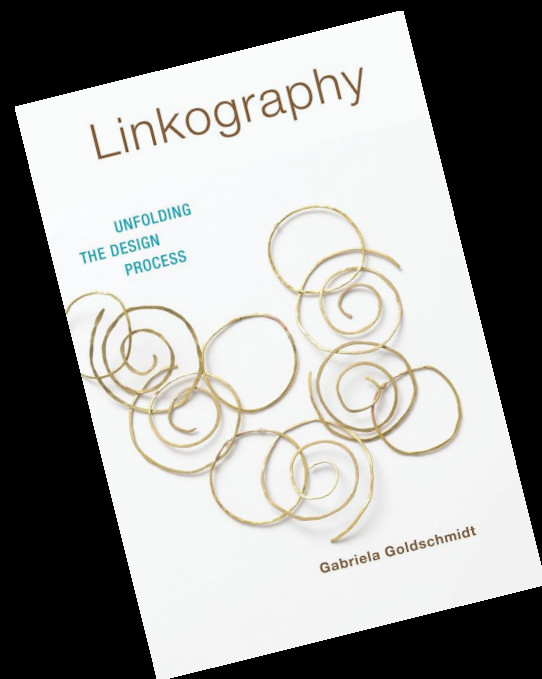
(Cross, 1982)





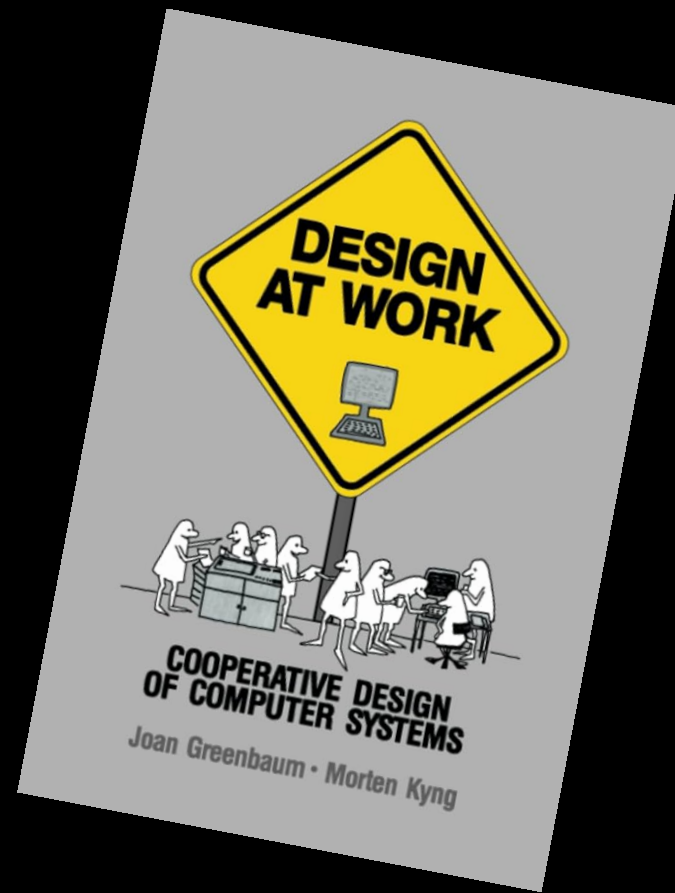
*Como designers aprendem a
pensar como designers?*

(Schön, 1983)



*Qual é o papel do
pensamento visual no
pensamento projetual?*

(Goldschmidt, 1991; 1994; 2014)

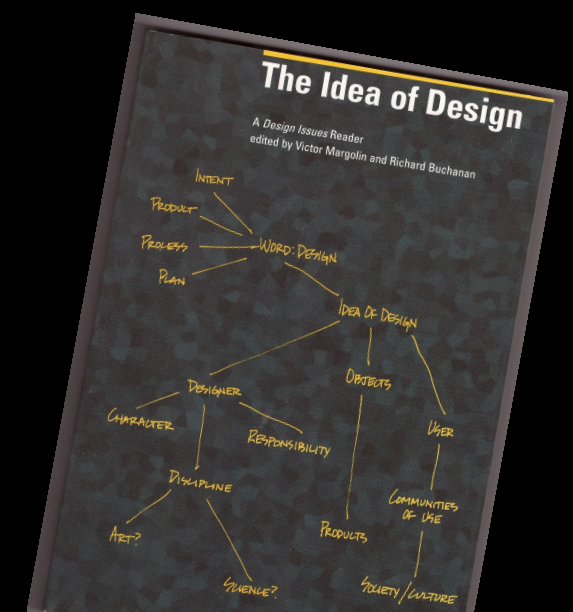


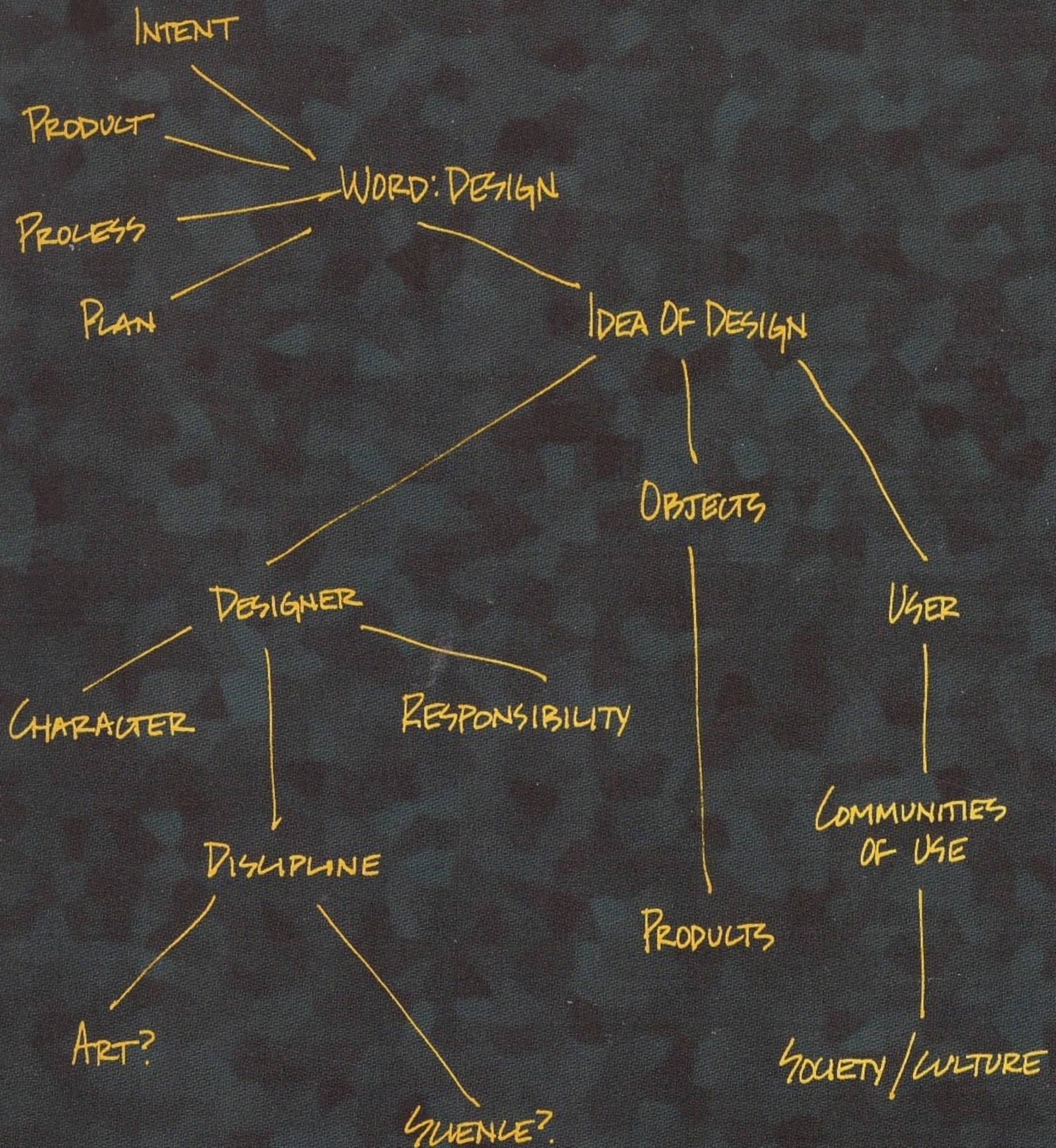
*Como pensam (e trabalham)
designers **em conjunto** com usuários?*

Greenbaum and Kyng (1991)

Designers organizam o seu pensamento em quatro posicionamentos: signo, objeto, ação e pensamento. Estes dão origem a disciplinas mas também à suas sinergias.

Buchanan (1992, 1995)





Margolin e Buchanan (1995)

O *lugar do pensamento* no design
tem crescido na medida em que a
atividade projetual abrange
projetos de maior *complexidade*.

Buchanan (2001)

	Symbols	Things	Action	Thought
Symbols	Graphic Design			
Things		Industrial Design		
Action			Interaction Design	
Thought				Environmental Design

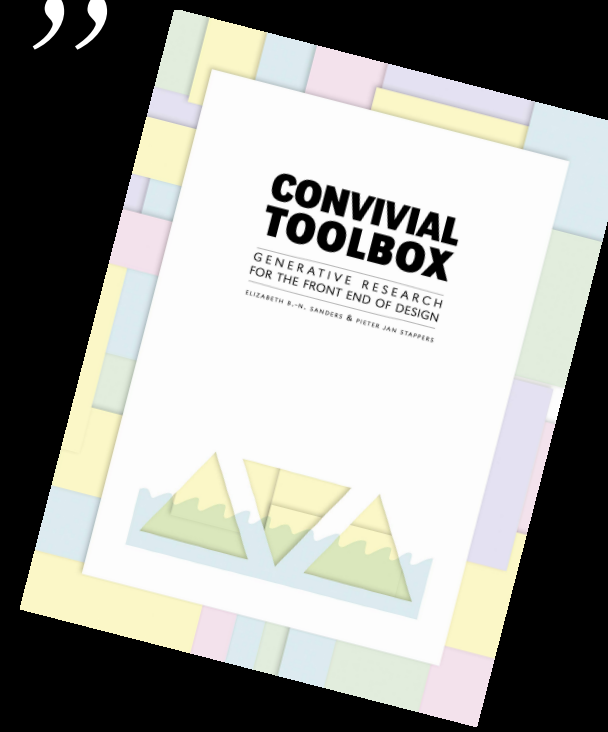
As quatro ordens de design (Buchanan, 2001)

O *lugar do pensamento* no design
tem crescido na medida em que a
atividade projetual abrange
projetos de maior *complexidade*.

Buchanan (2001)

*"No futuro, designers criarão
ferramentas para que pessoas
que não são designers possam se
expressar criativamente."*

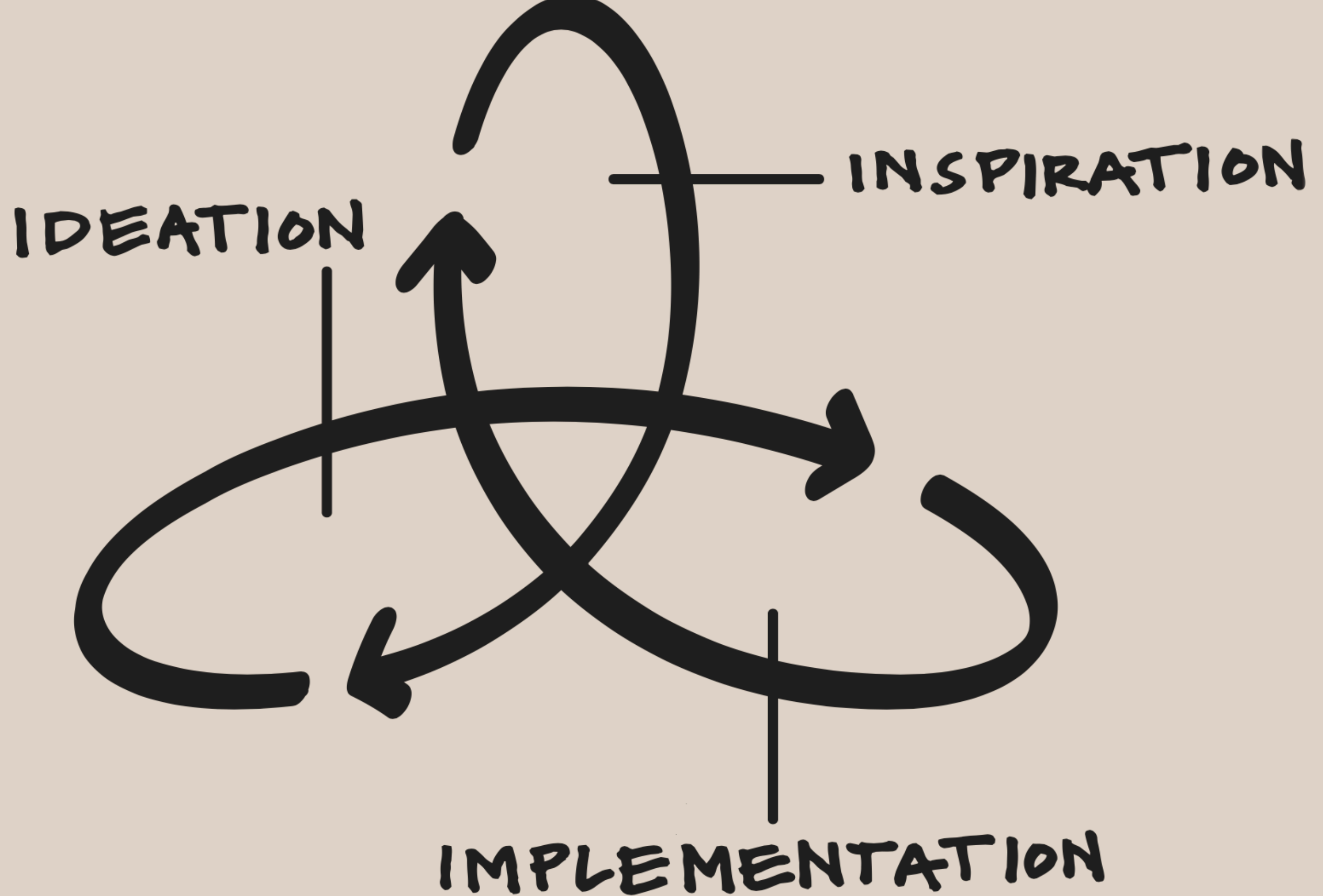
Elizabeth Sanders & Stappers (2008)



*O pensamento projetual é um
excelente fundamento para a
colaboração multidisciplinar em
projetos complexos.*



Tim Brown (2009)



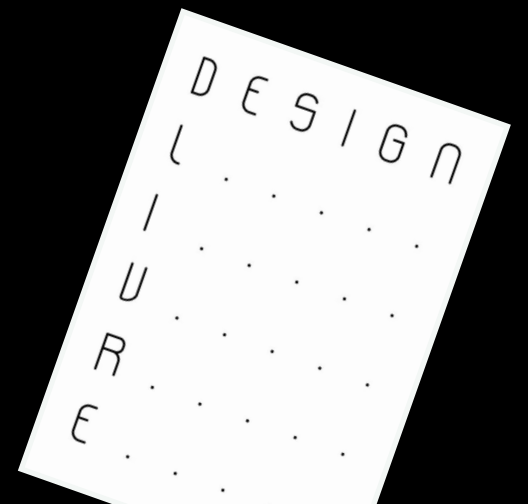
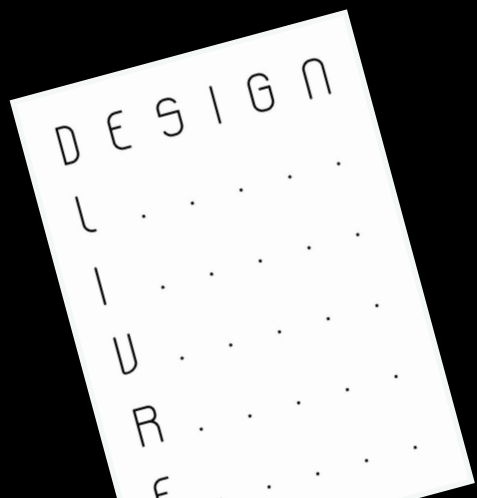
O modelo de design thinking de Tim Brown, da IDEO.

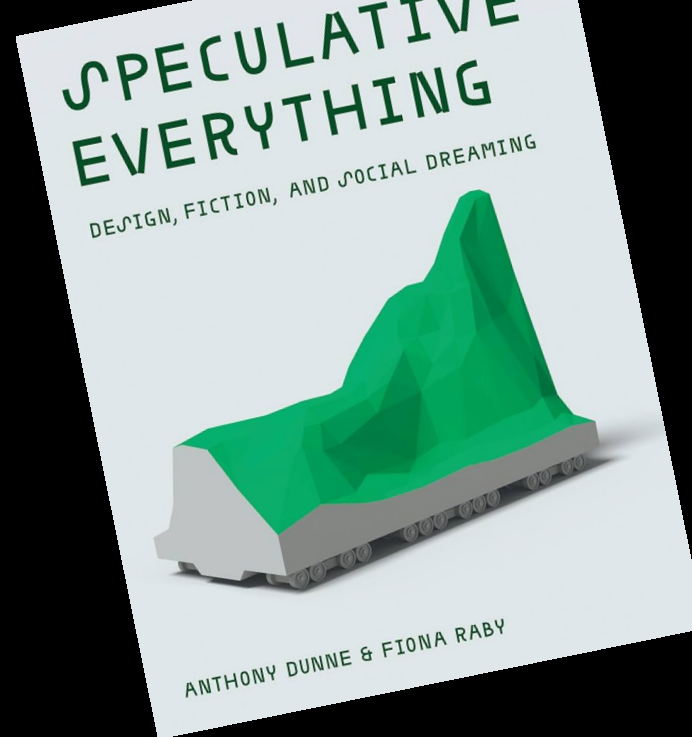
Design thinking foi reduzido a um modelo, porém, é uma prática bastante variada. Precisamos repensar o design thinking...

Lucy Kimbell (2011, 2012)

"Não é uma questão de pensar fora da caixa; inovação é repensar a caixa. Pensar a caixa é repensar o design. É ir do design ao metadesign, tal como ir da linguagem à metalinguagem: a linguagem que fala da linguagem. O design do design."

Instituto Faber-Ludens (2012)





“O design especulativo questiona a realidade oficial em larga escala; é uma forma de dissidência expressa por meio de propostas alternativas de design.”

Dunne and Raby (2013)



lya Rosenfeld Israeli, born USA 1977

Anthony Dunne British, born 1954 Fiona Raby British, born 1963 Michael Anastassiades Cypriot, born 1967

Priscilla Huggable Atomic Mushroom from the
Designs for Fragile Personalities in Anxious Times Project 2004

Reflective fabric and polyester stuffing

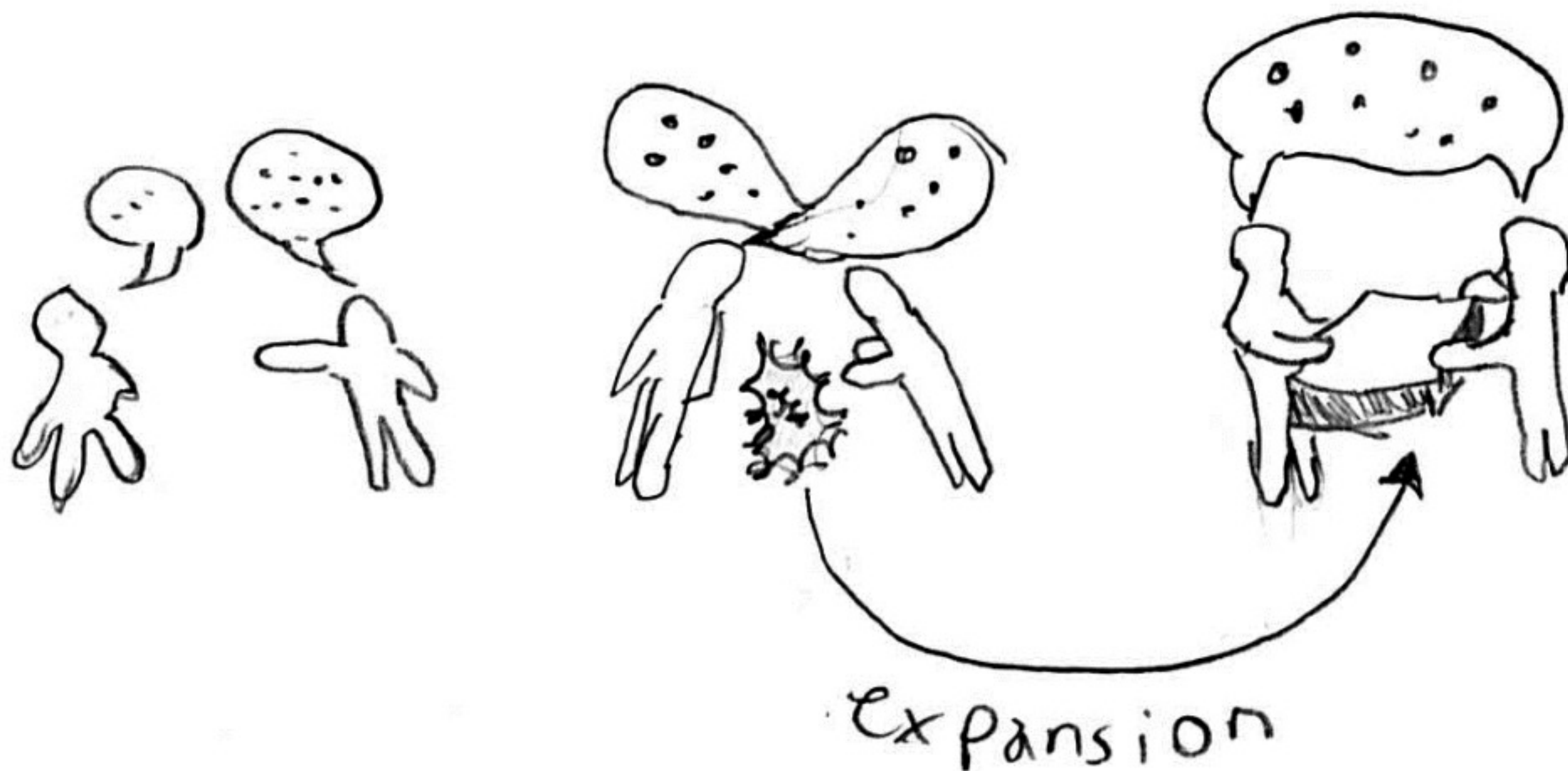
Craig Robins Purchase Fund

O design especulativo imaginou muitos fins do mundo como o conhecemos. Por exemplo: Cogumelos Atômicos Abraçáveis (2004).

"A expansão do espaço não garante a expansão da atividade, ou seja, a superação das contradições. A expansão do espaço pode também reduzir a atividade."



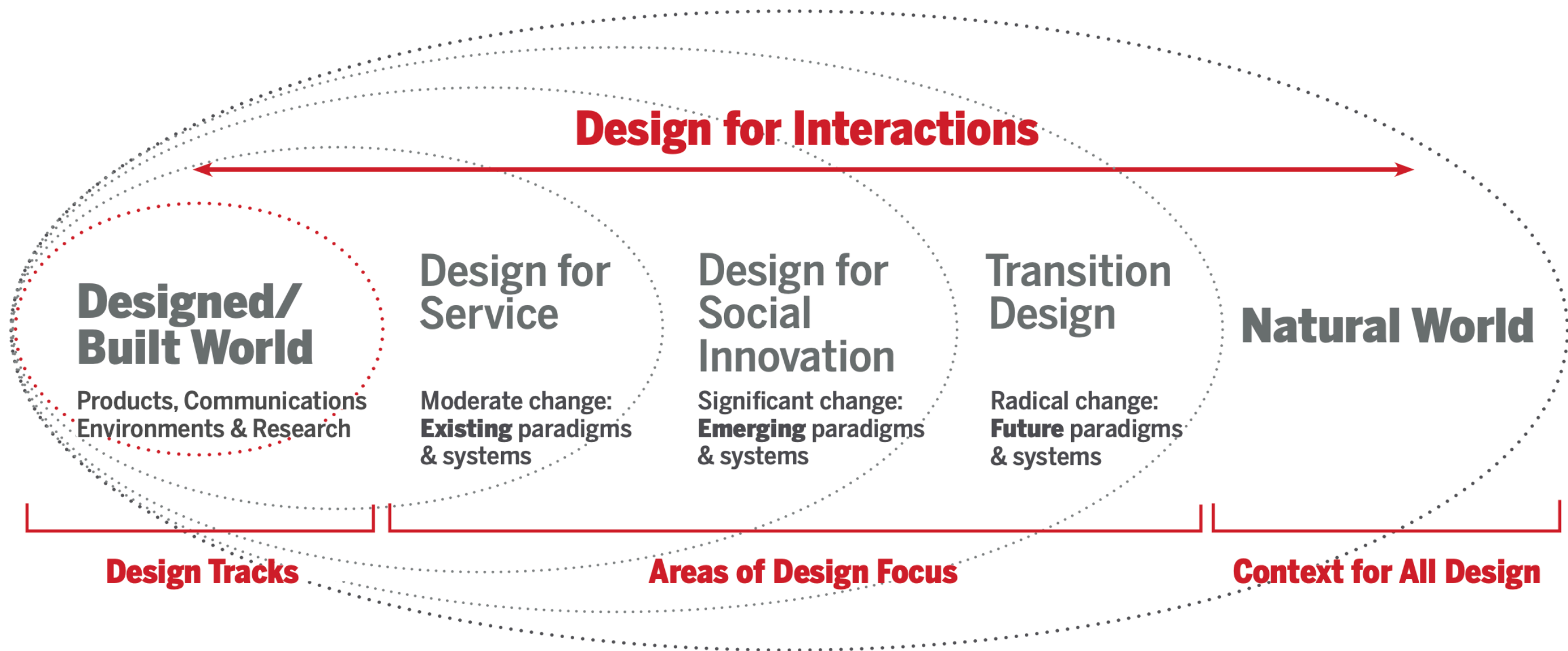
Frederick van Amstel (2015)



Quando esse espaço é compartilhado, surgem conflitos que podem ou não expandir esse espaço (criar possibilidades).

*Designers podem fazer mais do que
projetar interações em uma
sociedade insustentável. Eles podem
projetar transições para sociedades
mais sustentáveis.*

Terry Irwin (2015)



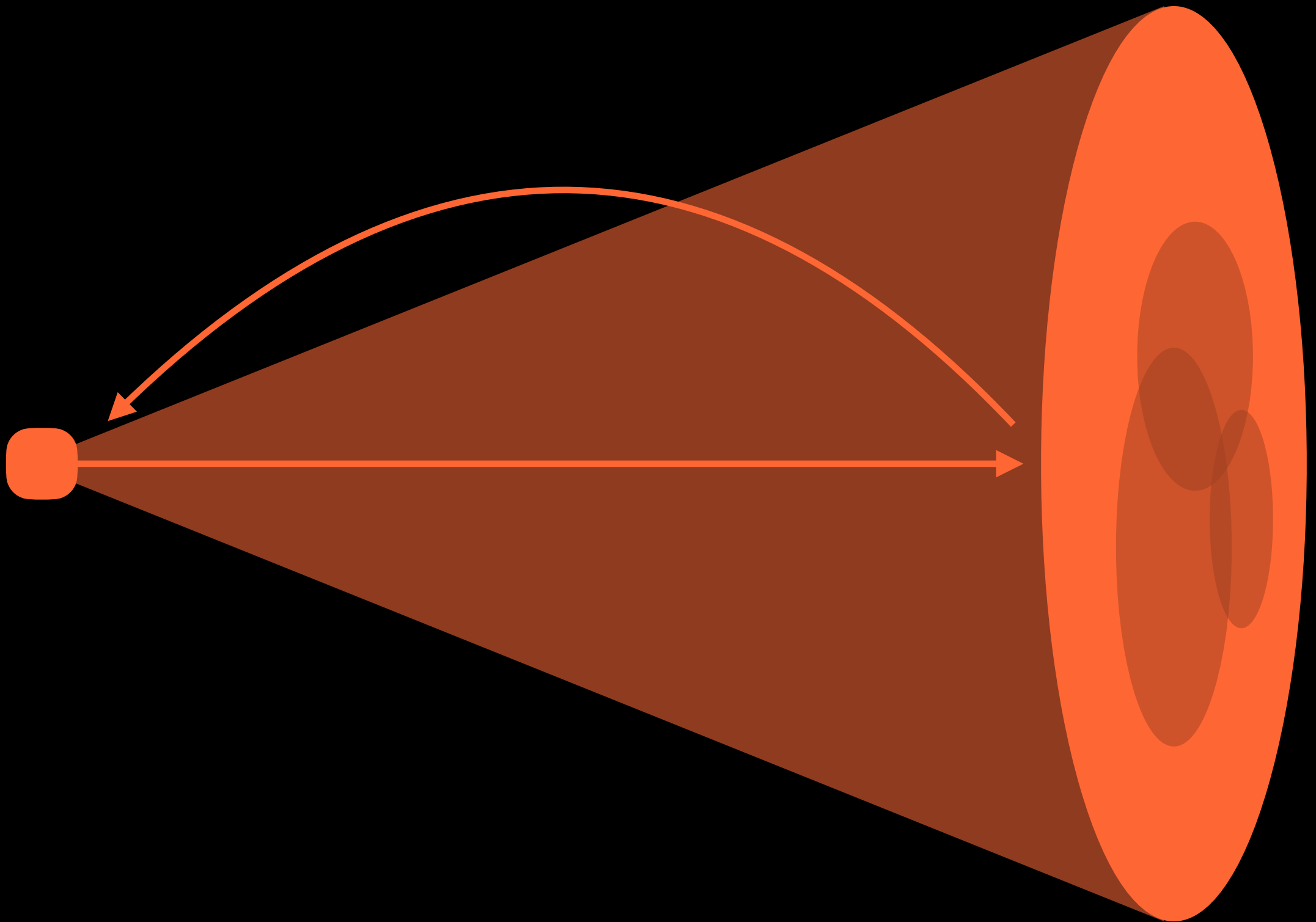
Terry Irwin (2015)

"Na expansão do espaço projetual do design para lidar com problemas sistêmicos se fundamenta a importância do Design Transicional e Prospectivo, abordagens que tratam de pensar e transformar a realidade, visando o longo prazo."

Botter, Fukushima e Gogola (2021)

Presente

Futuro



Design Prospectivo

Design Transicional

Design Especulativo

"Partindo do princípio de que o possível é um espaço conceitual em transformação histórica, o Design Prospectivo busca criar uma ponte entre o Velho Possível e o Novo Possível."

Van Amstel, Botter e Guimarães (2022)

Impensável

Impossível

Improvável

Provável

Possível

Impensável

Impossível

Improvável

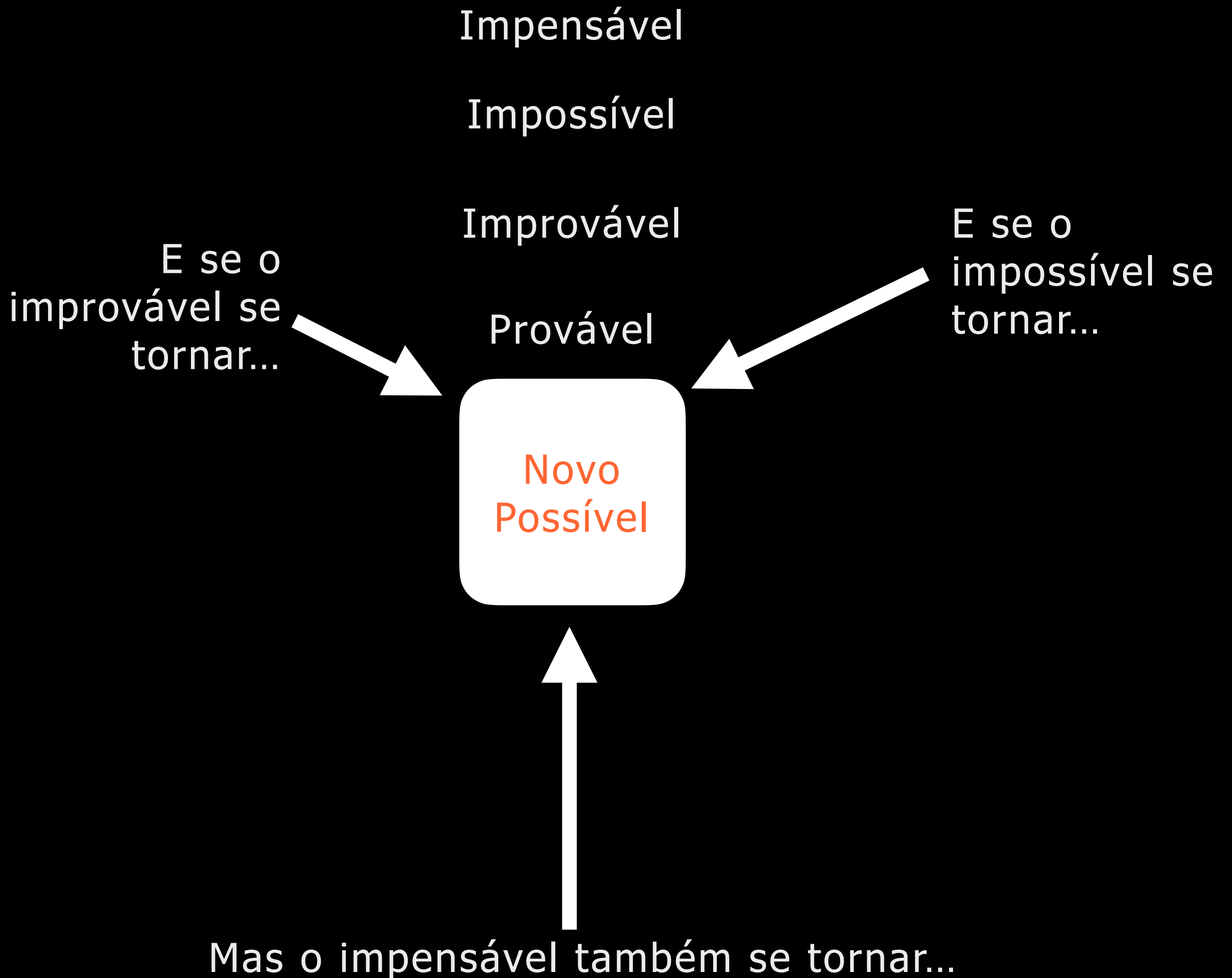
Provável

Novo
Possível

E se o
improvável se
tornar...

E se o
impossível se
tornar...

Mas o impensável também se tornar...



O *Novo Possível* não é
necessariamente melhor do que o
Velho Possível. As qualidades do
possível são muitas, pois
dependem de muitas relações.

Impensável

Impossível

Improvável

Provável

Novo possível



Os ~~design thinking~~ *pensamentos*
projetuais, vistos como uma
pluralidade de práticas de pensar
por projetos, ainda podem ser
relevante para *prospectar novos*
possíveis.

*O design prospectivo se propõe a
reunir, confrontar, articular e
sintetizar várias formas de
pensamento sobre o novo possível.*

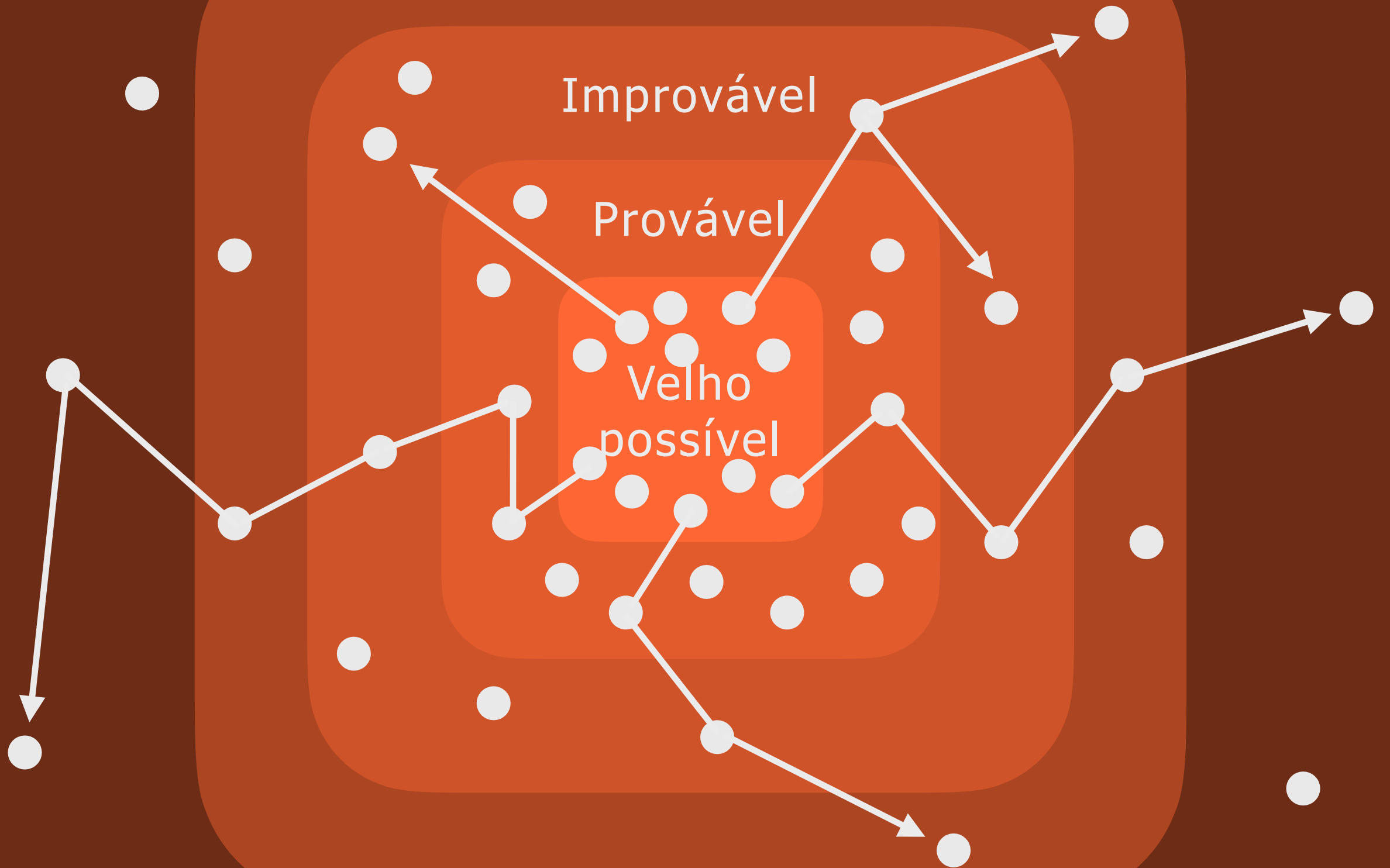
Impensável

Impossível

Improvável

Provável

Velho
possível



The diagram consists of four nested squares with rounded corners, each a different shade of orange. The outermost square is labeled "Impossível" (Impossible) at the top. Inside it is a square labeled "Improvável" (Unlikely). Inside that is a square labeled "Provável" (Probable). The innermost square is labeled "Novo possível" (Newly possible) and contains a large number of small white dots. There are also a few dots scattered in the regions between the squares, representing the expansion of what is possible.

The diagram consists of four nested squares with rounded corners, each containing a label and a set of white dots. The outermost square is dark brown and labeled 'Impossível' (Impossible) at the top; it contains no dots. The second square is a medium brown and labeled 'Improvável' (Unlikely) at the top; it contains 4 dots. The third square is a lighter brown and labeled 'Provável' (Probable) at the top; it contains 12 dots. The innermost square is the lightest brown and labeled 'Novo possível' (Newly possible) at the top; it contains 20 dots. The dots are distributed in a way that suggests a progression from impossibility to a new possibility, with the innermost square being the most densely populated.

The diagram consists of four nested squares with rounded corners, each a different shade of orange. The outermost square is labeled "Impossível" (Impossible) at the top. Inside it is a square labeled "Improvável" (Unlikely). Inside that is a square labeled "Provável" (Probable). The innermost square is labeled "Novo possível" (Newly possible) and contains a large number of small white dots. There are also a few dots scattered in the regions between the squares, representing a distribution of outcomes or events.

The diagram consists of four nested squares with rounded corners, each a different shade of orange. The outermost square is labeled "Impossível" (Impossible) at the top. Inside it is a square labeled "Improvável" (Unlikely). Inside that is a square labeled "Provável" (Probable). The innermost square is labeled "Novo possível" (Newly possible) and contains a large number of small white dots. There are also a few dots scattered in the regions between the squares, representing the expansion of what is possible.

The diagram consists of four nested squares with rounded corners, each containing a label and a set of white dots. The outermost square is dark brown and labeled 'Impossível' (Impossible) at the top; it contains no dots. The second square is a medium brown and labeled 'Improvável' (Unlikely) at the top; it contains 4 dots. The third square is a lighter brown and labeled 'Provável' (Probable) at the top; it contains 12 dots. The innermost square is the lightest brown and labeled 'Novo possível' (Newly possible) at the top; it contains 20 dots. The dots are distributed in a way that suggests a progression from impossibility to a new possibility, with the 'Novo possível' area being the most densely populated.

O *pluralismo* continua sendo
uma característica importante do
pensamento projetual no design
prospectivo.

Referências bibliográficas

- ARCHER, Bruce. Design as a discipline. *Design Studies*, v. 1, n. 1, p. 17-20, 1979.
- BROOKS, Frederick P. *The Mythical Man-Month: Essays on Software Engineering*. Reading: Addison-Wesley, 1974.
- BUCHANAN, Richard. Wicked problems in design thinking. *Design Issues*, v. 8, n. 2, p. 5-21, 1992.
- MARGOLIN, Victor; BUCHANAN, Richard (orgs.). *The idea of design*. Cambridge: MIT Press, 1995. p. 23-37.
- BUCHANAN, Richard. Design research and the new learning. *Design Issues*, v. 17, n. 4, p. 3-23, 2001.
- BROWN, Tim. *Change by design: how design thinking creates new alternatives for business and society*. New York: Harper Business, 2009.
- BUCHANAN, Richard; MARGOLIN, Victor (orgs.). *The idea of design*. Cambridge: MIT Press, 1995.
- BOTTER, Fernanda; FUKUSHIMA, Kando; GOGOLA, Milena Maria Rodege. Prospectando futuros para a educação superior no contexto pós-pandemia COVID-19. *Estudos em Design*, v. 28, n. 3, 2020.
- CROSS, Nigel. Designerly ways of knowing. *Design Studies*, v. 3, n. 4, p. 221-227, 1982.
- DREYFUSS, Henry. *Designing for people*. New York: Simon and Schuster, 1955 [Modelo 320 de 1937].
- DUNNE, Anthony; RABY, Fiona. *Speculative everything: design, fiction, and social dreaming*. Cambridge: MIT Press, 2013.
- FABER-LUDENS, Instituto. *Design Livre*. Clube de Autores, 2012.
- GREENBAUM, Joan; KYNG, Morten (orgs.). *Design at work: cooperative design of computer systems*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates, 1991.
- GOLDSCHMIDT, Gabriela. On visual design thinking: the vis kids of architecture. *Design studies*, v. 15, n. 2, p. 158-174, 1994.
- GOLDSCHMIDT, Gabriela. The dialectics of sketching. *Creativity research journal*, v. 4, n. 2, p. 123-143, 1991.
- GOLDSCHMIDT, Gabriela. *Linkography: unfolding the design process*. Mit Press, 2014.
- IRWIN, Terry. Redesigning a design program: How Carnegie Mellon University is developing a design curricula for the 21st century. *Solutions*, v. 6, n. 1, p. 91-100, 2015.
- JONES, J. Christopher. *Design Methods: Seeds of Human Futures*. 1970.
- KIMBELL, Lucy. Rethinking design thinking: Part I. *Design and culture*, v. 3, n. 3, p. 285-306, 2011.
- KIMBELL, Lucy. Rethinking design thinking: Part II. *Design and Culture*, v. 4, n. 2, p. 129-148, 2012.
- LAWSON, Bryan. *How designers think: the design process demystified*. London: Architectural Press, 1980.
- RANJAN, M. P. *Design Thinking Flower Model*. Ahmedabad: National Institute of Design, 2013. Disponível em: <http://design-for-india.blogspot.com>.
- RITTEL, Horst; WEBBER, Melvin. Dilemmas in a general theory of planning. *Policy Sciences*, v. 4, n. 2, p. 155-169, 1973.
- SANDERS, Elizabeth B.-N.; STAPPERS, Pieter Jan. Co-creation and the new landscapes of design. *Co-design*, v. 4, n. 1, p. 5-18, 2008.
- SANDERS, Elizabeth B.-N.; STAPPERS, Pieter Jan. *Convivial toolbox: Generative research for the front end of design*. Bis, 2012.
- SCHÖN, Donald. *The reflective practitioner: how professionals think in action*. New York: Basic Books, 1983.
- SIMON, Herbert. *The sciences of the artificial*. 2. ed. Cambridge: MIT Press, 1981.
- VAN AMSTEL, F. M. C. *Expansive design: designing with contradictions*. (Tese de Doutorado). Universidade de Twente, 2015.
- VAN AMSTEL, Frederick MC; BOTTER, Fernanda; GUIMARÃES, Cayley. *Design Prospectivo: uma agenda de pesquisa para intervenção projetual em sistemas sociotécnicos*. *Estudos em Design*, v. 30, n. 2, 2022.
- VIEIRA PINTO, Álvaro. *O conceito de tecnologia*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2005 [1973].
- VITRUVIUS. *De architectura*. Roma, 30 a.C.
- WATT, James; BOULTON, Matthew. *Patente da máquina a vapor*. Londres: 1763.

Obrigado!

Frederick van Amstel @usabilidoido
Programa de Pós-Graduação em Design Prospectivo
PPGDP - UTFPR