

5

Considerações finais

É chegado o momento de concluir este trabalho. Para tanto, resgatamos e reapresentamos as perguntas iniciais que direcionaram a presente dissertação, a partir das quais tecemos, mais do que respostas, algumas considerações que avaliamos relevantes dentro do tema estudado. A primeira delas é: *Como se expressa a relação afetiva das pessoas com os objetos usados pela primeira vez?*

A partir das respostas fornecidas pelas pessoas entrevistadas ao longo desta pesquisa, **a relação afetiva estabelecida com os objetos usados pela primeira vez expressa-se por meio de um discurso simultaneamente verbal, corporal e visivelmente marcado pela emoção** — e, conforme ensina António Damásio, a emoção acontece no "teatro do corpo" e o sentimento "no teatro da mente". Assim, como foi possível constatar, esta relação se expressa por frases que descrevem emoções como: *"fico vermelha de vergonha só de lembrar meu constrangimento"*; *"sempre dou risada quando lembro disso, foi muito engraçado"*; *"a euforia me toma como se tivesse acontecendo de novo"*; *"meu coração dispara só de lembrar"*; *"fiquei muito nervosa e... olha só... chego a tremer tudo de novo"*, quanto por passagens em que os entrevistados descrevem sentimentos e demonstram que tinham consciência de suas emoções, como: *"senti que estava crescendo"*; *"tive o sentimento que podia confiar"*; *"um morno no coração"*; *"tive consciência de que não era mais criança"*. Assim, como pudemos confirmar, esta relação se expressa tanto pelo brilho nos olhos como pelo olhar vago, característico de quem passa em revista sua história. E traduzem a ação de *lembrar do primeiro*, ação que se caracteriza por um processo que nos transporta ao passado, nos fazer reviver as experiências intermediadas pelos *primeiros* em foco e os sentimentos por eles evocados, como ilustram as seguintes passagens: *"fiquei muito feliz"*; *"fiquei muito envergonhada"*; *"foi uma coisa bem agradável"*; *"me senti muito motivada"*; *"foi muito emocionante"*; *"eu fiquei tão triste"*.

Por que não esquecemos quando usamos algo pela primeira vez?

Não esquecemos porque **os objetos que usamos pela primeira vez inauguram fases, são partes importantes nos rituais de passagem ao longo de toda a nossa vida**, tal como demonstram as falas de diversos entrevistados: “ganhei da minha mãe porque fiquei mocinha”; “quando completávamos 15 anos ganhávamos um relógio do pai”; “marcou quando entrei na faculdade”; “me lembra da infância”; “era terceira série”; “no dia que fiz cinco anos”.

Estas falas também ilustram as diferentes fases de vida — infância, adolescência, *adulescência*, velhice, amadurecimento, crescimento, envelhecimento.

A fase da minha adolescência pra minha adulthood, eu tinha 18 anos, era gurizão. Porque era um carro que era mais de gurizão, cheio de frescuras, modelo mais esportivo, me atraía mais, tinha um motor potente. Coisa de guri, então marcou a fase.

Dei-me conta, pela primeira vez, que estou ficando velho! Fui obrigado a comprar uma bolsa de água quente.

Eu não alcançava na pia e minha mãe não deixava eu subir no banquinho pra lavar louça. Nossa! Lavar louça era coisa de adulto, né? Então aquela esponja, eu lembro a primeira vez que eu senti aquele verdinho assim...

Também não esquecemos dos *primeiros* porque eles estavam presentes em lugares como o colégio, o parque, a praia, o *playground*, a casa da avó, o carro do pai, entre tantos outros cenários onde se deram relações sociais marcantes, tal como evidenciam as falas dos entrevistados: “estava no play do meu prédio”; “lembro quando fomos à loja”; “no meu condomínio”; “a fase que eu morei em (tal local)”.

Não esquecemos dos *primeiros* porque eles nos **apresentam novos universos, caminhos, possibilidades diferentes daquelas que conhecemos**, como demonstram as falas dos entrevistados:

Crafter é a marca do primeiro violão que tive. Esse violão é muito importante pra mim, porque me apresentou o mundo da música, que hoje faz grande parte da minha vida.

Penalty foi a marca da minha primeira bola de basquete. Me ajudou muito a aprender a jogar basquete com uns 11 ou 12 anos. No último campeonato que participei a bola era Penalty e eu marquei a cesta da virada.

O All Star marcou minha iniciação ao rock e o início da minha adolescência, sempre me expressando pelos tênis, escrevendo e desenhando neles.

A primeira vez que eu usei o IMac que eu ganhei já faz muito tempo. A primeira vez que eu liguei e vi aquela interface, sabe? Eu pensei: cara, é isso que eu quero fazer da minha vida.

Não esquecemos deles porque os primeiros **podem ser herança de uso**, ou seja, porque usamos objetos que nossos pais ou avós usavam ou continuam usando. Usamos por herança de tê-los recebido de presente ou por herança de vê-los usar, por não sabermos fazer de outro jeito, por costume, por cultura:

É tradição na minha família: quando completávamos 15 anos ganhávamos um relógio do pai.

Também pudera, desde que me conheço por gente minha mãe usa a tal conchinha. Não sei cozinhar sem ela!

Não esquecemos porque os primeiros **lembram pessoas e ensinam que as experiências de uso, na quase totalidade das vezes, acontecem em relação a alguém, com alguém, para alguém, por causa de alguém**. E, portanto, a relação das pessoas com os objetos se expressa junto de pessoas, com o outro. Isto fica claramente expresso nas falas dos entrevistados: “foi meu pai que ensinou”; “eu e minha família tivemos”; “brinquei muito com meu irmão”.

Não esquecemos do primeiro porque eles nos fazem **pertencer a um grupo, mostrar que partilhamos os mesmos valores e as mesmas idéias**: “todo mundo tinha carro”; “comecei a fazer parte deste grupo”; “ninguém tinha celular de conta”; “grande parte dos meus amigos tem”; “era a bicicleta que todo mundo tinha”.

Os objetos estão **sempre intermediando ações sociais**, têm sempre o *outro* por perto, ainda que em pensamento. Não usamos nada sozinhos. Os exemplos deixam claro que os primeiros objetos tendem a fixarem-se na memória com mais propriedade que os demais, por participarem de importantes momentos de nossas vidas.

Quais os sentimentos envolvidos no uso de alguma coisa pela primeira vez?

O conjunto de sentimentos envolvidos na primeira utilização de um produto é vasto: dificilmente reuniríamos aqui todos os sentimentos oriundos de tal circunstância. A intenção do trabalho, contudo, é a de identificar sentimentos

envolvidos nos relatos coletados, o que não equivale a se apresentar todos os sentimentos provenientes da primeira utilização. Os sentimentos envolvidos no uso de algo pela primeira vez foram expressos por algumas falas dos entrevistados nas entrevistas como: “*fiquei orgulhosa*”; “*fiquei muito envergonhada*”; “*fiquei eufórica*”; “*muito motivada*”; “*foi muito emocionante*”; “*foi terrível*”; “*me apaixonei*”; “*uma coisa bem agradável*”; “*fiquei traumatizada*”.

Um dos sentimentos envolvidos no uso de alguma coisa pela primeira vez é o de **auto-dependência ou independência**, que pode ser gerado a partir da relação das pessoas com os objetos adquiridos por meio de seu próprio esforço. Como “(...) o primeiro vestido que foi ganho por meus próprios esforços! Que sentimento de alegria, de auto-dependência, de auto-confiança foi criado por esse esforço” (Eisler in Stallybrass, 2004,32).

Esse “esforço” na aquisição de um objeto é um dos elementos responsáveis pela alegria, e, mais precisamente, pelo **sentimento de independência que pode ser gerado a partir da relação das pessoas com seus objetos**. O sentimento de independência parece ter enorme importância na vida cotidiana e em nossa relação com o entorno projetado.

A partir do momento que nos tornamos independentes, passamos a decidir o que queremos ter a nossa volta, decidimos os objetos e as situações que podem ou não fazer parte do nosso ambiente e em quais queremos investir tempo e atenção (Damásio, 2004).

Os sentimentos expressos pelas palavras “**estou crescendo**”, “**estou podendo**”, também foram observados em diversas falas dos entrevistados, a partir de expressões tais como “*agora eu podia*”; “*e ela disse, agora você já pode*”; “*já posso usar*”; “*já sou grande*”; “*já não sou mais criança*”. O sentimento de “*estou envelhecendo*” foi detectado através de expressões como “*estou ficando velho*”; “*já não tenho mais idade pra isso*”.

“*Tem umas coisas que são como um rito de passagem, né? Comer de colher é coisa de criança e comer de garfo é coisa de gente grande*”.

Incapacidade e exclusão em grande parte das vezes dizem respeito a questões ligadas aos idosos e às evoluções tecnológicas; por extensão, remetem à reflexão quanto a que os objetos podem literalmente revelar às pessoas que elas ficaram velhas, pois, quando jovens, conseguiam entendê-los e podiam realizar,

sozinhas, o que hoje já não podem por não mais dominar a forma de lidar com eles.

Design e maturidade

Observamos que os objetos que desencadeiam nossas respostas emocionais podem ser classificados como *bons* ou *maus* de acordo com o seu impacto na nossa sobrevivência e em nosso bem-estar. Portanto, se vivemos com o objetivo de atingir nosso bem-estar, podemos afirmar que esta busca nos leva também a procurarmos nos relacionar com objetos que nos façam bem, que nos despertem sentimentos positivos. Somos nós que decidimos que objetos e situações farão parte de nossas vidas e em que objetos investiremos nosso tempo e nossa atenção (Damásio, 2004). Os sentimentos positivos, mencionados nos exemplos anteriores, devem ser vistos como alvo do designer, já que influenciam as decisões e a satisfação do usuário.

No entanto, observamos que um dos piores sentimentos evocados pelos objetos acontece justamente quando avançamos sobre a idade adulta e estamos prontos para desfrutar a bagagem trazida das experiências da nossa vida. E é justamente nesta hora que as letras dos cartazes e livros “diminuem”, as portas tornam-se pesadas, as distâncias maiores, os degraus menores e mais distantes dos nossos pés, as teclas dos aparelhos eletrônicos embaralhadas e muito pequenas para a nossa motricidade reduzida, as distâncias parecem aumentar...

A propósito destas questões, Vera Damazio apresenta o Design Universal como aquele que abrange todas as pessoas, de variadas estaturas e capacidades, desde a infância até a velhice, e sustenta-se na idéia de que a ‘deficiência’ não está nos indivíduos, mas no ambiente e nas coisas que os cercam (2005, 33). A autora apresenta, ainda, que temos o direito de usar todos os espaços, produtos e informações de um modo independente, inclusivo e igualitário. Afinal, provavelmente chegaremos à idade de sermos avós e há grandes chances de termos dificuldades para andar, enxergar, ler, apertar botões pequenos e dirigir, entre outras.

Fica o alerta para os designers quanto à importância de se projetar para o que, no lugar das excludentes expressões “terceira idade” e “idosos”, chamaremos de “público maduro”, e de **buscar erradicar o sentimento de exclusão**, tão

devastador que tira o brilho dos olhos das pessoas, que as exclui e as condena à hostilidade do entorno construído.

Propõe-se, assim, que o designer passe a considerar o conceito de “maturabilidade”, ou a **eficácia do objeto de atender à demanda de um público maduro.**

Design e mudança de atitudes

Todas as nossas ações estão intermediadas por objetos. Os objetos são o eixo de nossas vidas, sejam eles *do bem*, responsáveis ou não. Eles estão sempre presentes nas ações e relações sociais. Assim sendo, podemos concluir que os objetos estão diretamente relacionados a nossos hábitos e a nossas condutas, sejam elas boas ou ruins.

Cabe aqui resgatar o pensamento sobre os bons objetos que nos trazem bem-estar, que são aqueles que levam de forma previsível e sustentável aos estados de alegria que reforçam o poder e a liberdade de ação. Os objetos maus são aqueles que provocam o resultado oposto” (Damásio, 2004).

Os *primeiros* inauguram e participam de fases da nossa vida, assim, a **experiência de usar algo pela primeira vez pode nos levar a adotar novos hábitos e condutas.**

Frascara afirma que a ação do design é capaz de gerar “uma mudança de atitude ou só uma mudança de conduta”. A mudança de conduta é momentânea, faz parte de uma escolha, faz parte do agora. Já uma mudança de atitude torna-se um hábito. Uma mudança de atitude seria uma mudança diária de conduta.

O designer Jorge Frascara defende que o design deve “afetar o conhecimento, as atitudes e o comportamento das pessoas”. Ele afirma:

A percepção, que no campo do design se relaciona tradicionalmente com a estrutura da forma, é, basicamente, uma ferramenta para sobreviver. Não percebemos o mundo para aproveitá-lo, o percebemos para entendê-lo, e necessitamos entendê-lo em função da sobrevivência. (...) Dada a conexão entre percepção, significado e sobrevivência, é fácil compreender que tenhamos uma necessidade emocional de entender o que vemos. Quando percebemos sem entender sentimos desassossego, aborrecimento, fadiga ou medo, segundo as circunstâncias. A percepção não é um ato sem urgência. Vemos para entender. Necessitamos entender para poder raciocinar (p. 44).

Design é um processo de pensamento motivado por uma intenção e deve se concentrar na “intenção de transformar uma realidade existente em uma realidade desejada” (Nelson, 2002 *apud* Damazio, 2005). Assim sendo, podemos afirmar que o design pode criar objetos com intenção de conduzir as pessoas a **hábitos e condutas responsáveis, e que os primeiros objetos são boas oportunidades para conduzir os indivíduos para esta transformação.**

Design e sociedade

De acordo com os relatos apresentados, entendemos que usamos **os primeiros e todos os demais objetos de nossas vidas com alguém, para alguém, pensando em alguém, por causa de alguém.** Usamos os *primeiros* e todos os demais objetos, sobretudo, para bem viver, certamente, com o outro.

Entendemos ainda que o design precisa preocupar-se com importantes *coisas* como “a vida, a morte, a dor, a felicidade e o bem-estar das pessoas” (Frascara, 2004).

Assim sendo, para fechar esta dissertação, fica aqui a proposta de se **levar em consideração um novo conceito na trajetória da atividade do design, voltada para o bem viver coletivo.** Em outras palavras, a *sociabilidade* como sendo o ato de se projetar com foco principal na eficiência dos objetos em favorecer relações sociais, missão na qual os *primeiros* produtos cumprem um importante papel.