

1. Apresentação

1.1. Sobre o percurso

Sou arquiteta e urbanista graduada pela Pontifícia Universidade Católica de Campinas, PUC-Campinas. Chegando ao Rio de Janeiro, ao campus da PUC-Rio, conheci uma pessoa extraordinária: o Professor José Luiz Mendes Ripper, Coordenador do Laboratório de Investigação em Living Design (LILD) desta Universidade. Começava aí, entre Mestre e aluna, uma relação de trocas constantes de conhecimentos, experiências e valores.

Ao ingressar no Programa de Mestrado em Design da PUC-Rio, sob a orientação do Professor Ripper, direcionei minha pesquisa ao estudo dos meios de representações visuais de formas tridimensionais concretas produzidas pela obra humana. Naquele momento, consideramos como estudo de caso um espaço construído para servir de capela na cidade de Andrelândia, MG, que utilizou técnicas de construção desenvolvidas pelo LILD. A proposta seria a sua representação gráfica, bi e tridimensional, para esclarecer como foi projetada, realizando uma espécie de passo a passo construtivo.

Com o passar dos meses, meu envolvimento com os integrantes do Laboratório tornou-se mais estreito e esse convívio proporcionou-me uma fonte constante de aprendizado — não somente no campo do design, mas no ambiente sem fronteiras acadêmicas que uma Universidade como a PUC-Rio pode proporcionar.

O ambiente de trabalho do LILD, os projetos desenvolvidos e em andamento, as pessoas que participavam e as que visitavam o laboratório despertaram a minha atenção. Encantei-me com a sua filosofia de trabalho e pude vislumbrar situações de projetos singulares na área do design. A participação nas diversas pesquisas e atividades em andamento, os ensaios com as principais matérias-primas de trabalho (bambu, barro, resinas naturais etc.) e,

principalmente, a convivência com o Professor Ripper influenciaram-me a considerar esta experiência sob uma outra perspectiva.

Após seis meses freqüentando o laboratório, conheci a professora da Pós-Graduação da PUC-Rio, Vera Damazio, Coordenadora do Laboratório de Design, Memória e Emoção, LABMEMO. Com a sua total dedicação e amor à profissão do design, ela ajudou-me a perceber o potencial dessa atividade na vida das pessoas e como o design pode contribuir para a criação de uma sociedade mais justa, transformando realidades existentes em outras mais desejáveis. Soma-se a isto o fato de Vera ser ex-aluna da PUC-Rio, colega do Professor Ripper no Departamento de Artes e profunda admiradora de seu trabalho.

Sob a orientação e com o incentivo da Professora Vera, tracei um esboço do que se tornaria o foco central desta pesquisa: em comum acordo com o Professor Ripper, tomaríamos como estudo de caso as atividades e o modo singular de projetar do LILD. Mais especificamente, esta pesquisa teve como objeto central alguns aspectos da prática do Design em Parceria do LILD sob a ótica do Design e Emoção.

O Design em Parceria consiste no envolvimento ativo do usuário em praticamente todas as etapas do processo projetual. Deste modo, o designer aproxima-se da realidade do usuário, visando propostas conjuntas que atendam as suas necessidades. O Design e Emoção, por sua vez, é um campo que tem como foco a relação afetiva das pessoas com os objetos que as cercam e com o entorno construído.

O objetivo deste trabalho é apresentar uma visão frente à riqueza das atividades que o LILD desenvolve diariamente nas instalações da PUC-Rio. Trata-se de uma visão parcial, certamente, como todas as outras que poderiam ser desenvolvidas, pois carrega em si a minha trajetória pessoal e a linha de pesquisa na qual busquei o aparato teórico e metodológico que a embasasse.

É importante ressaltar que tive uma posição privilegiada para o desenvolvimento deste trabalho, tendo encontrado total apoio por parte de professores, alunos e funcionários da PUC, além da confiança do Professor Ripper e dos integrantes de seu laboratório.

O Design em Parceria da PUC-Rio e o Professor Ripper são fontes inesgotáveis de conhecimento para o campo do design, e seu pensamento e sua prática vêm sendo registrados em vários suportes, sob diversos pontos de vista.

Esta dissertação é um encontro do Design em Parceria do LILD com o campo do Design e Emoção.

1.2.Sobre o foco

Sobre o campo do Design e Emoção¹

O encontro do design e da emoção estabeleceu um dos mais recentes e promissores campos da atividade: o “Design Afetivo” ou “Design Emocional”. Os adeptos desta nova abordagem entendem que os produtos do design têm competência emocional e desencadeiam toda sorte de emoções em seus usuários (Damásio, 2004). Assim sendo, objetos, marcas, mensagens, ambientes, filmes e todos os demais produtos que constituem o entorno construído não apenas podem, como devem ser projetados com foco na promoção de sentimentos positivos e condutas socialmente responsáveis.

O primeiro encontro exclusivamente voltado para a discussão da relação entre emoção e design e seus efeitos aconteceu em 1999 em Delft, Holanda. O evento ficou conhecido como “*The First Conference on Design and Emotion*” e reuniu pesquisadores de áreas distintas do conhecimento, designers e representantes do setor produtivo de vários países. Na ocasião, os participantes fundaram a “*Design & Emotion Society*”, que estabeleceu como missão a promoção do diálogo entre pesquisadores, designers e as indústrias e a integração de temas relevantes sobre experiência emocional com a prática do design.

Sobre a filosofia do LABMEMO

O Laboratório de Design, Memória e Emoção, do qual faço parte, é um espaço de investigação, reflexão, prática de ensino e prática projetual, que tem como objetivo principal a construção de produtos capazes de desencadear sentimentos positivos e de promover condutas socialmente responsáveis.

Ele está fundamentado na idéia de que o design é um processo intencional voltado para a materialização de soluções de problemas de toda ordem, podendo,

¹ Parte do texto de apresentação do Laboratório de Design Memória e Emoção (LABMEMO), no qual relatamos os primeiros passos do campo. Este texto foi escrito pelos integrantes do Laboratório.

assim, incluir e ter como foco aspectos emocionais, além dos estéticos e funcionais.

O LABMEMO tem como premissa a idéia que os artefatos têm “competência emocional” (Damásio, 2004:63) — e como enfoque principal a experiência de uso, particularmente a relação afetiva das pessoas com o entorno projetado.

Tendo como condição essencial o fato de que grande parte das ações sociais é intermediada por coisas físicas, o LABMEMO se vale de referencial teórico do campo das ciências sociais e de métodos de pesquisa da antropologia.

Por tudo isso, a meta do LABMEMO é colaborar para uma ação do design sintonizada com a construção de uma sociedade mais plural e inclusiva.

Em suma, a visão desta dissertação é a de que os objetos não existem fora das relações sociais: os objetos são mediadores das ações da vida cotidiana, tornando-se elos entre as pessoas, testemunhas de nossas vivências e, como tal, evocam em nós sentimentos de toda ordem (Damazio et al, 2006).

1.3. Questões norteadoras

- Quais são as singularidades do Design em Parceria sob a ótica do Design e Emoção?
- Quais são os sentimentos das pessoas pelos objetos que passaram a existir por meio de sua colaboração direta? Quais são os sentimentos evocados pela prática do Design em Parceria nessas mesmas pessoas?

1.4. Sobre o método

O método utilizado para o desenvolvimento desta dissertação de mestrado foi o da observação participante, uma estratégia de pesquisa praticada principalmente no contexto da pesquisa antropológica e da pesquisa qualitativa. Nesta prática, o pesquisador compartilha e vivencia os hábitos diários que não

ocorreriam ou que seriam alterados na presença de pessoas estranhas. A antropóloga Miriam Goldenberg (2005:27) nos ajuda a entender esse processo: “Como a realidade social só aparece sob a forma de como os indivíduos vêem este mundo, o meio mais adequado para captar a realidade é aquele que propicia ao pesquisador ver o mundo através ‘dos olhos dos pesquisados’”.

Ainda segundo Goldenberg, numa pesquisa qualitativa, a preocupação do pesquisador diz respeito ao aprofundamento da compreensão do grupo a ser estudado. Acrescenta-se a isto o fato de que a pesquisa qualitativa é de grande importância para o estudo de “questões difíceis de quantificar, como sentimentos, motivações, crenças e atitudes individuais” (2005:63).

A observação participativa também pode trazer informações até então desconhecidas, “informações raras e que as pessoas desses meios não forneceriam voluntariamente. Sem contar que as revelações então obtidas são coletadas no contexto, o que permite dar-lhes sentido” (Laville e Dionne, 1999:154).

A observação é um modo privilegiado de se trabalhar com um contexto. “É observando que nos situamos”, afirmam Laville e Dionne (1999). Os autores também explicam que “a observação participante é uma técnica pela qual o pesquisador integra-se e participa na vida de um grupo para compreender-lhe o sentido de dentro” (Laville e Dionne, 1999:178).

Durante um ano e meio frequentei o ambiente do LILD, período no qual presenciei cenas marcantes do laboratório coordenado pelo Professor Ripper, participando de encontros com a equipe, do desenvolvimento de apresentações para congressos e palestras e colaborando na realização de modelos de estudo e ensaios com as matérias-primas utilizadas.

Com isto, pude ouvir, ver e *sentir* as atividades que lá aconteciam diariamente. A estratégia da pesquisa participante permitiu que eu elaborasse minha visão sobre suas principais características, *olhando de perto* as situações que se apresentavam.

A estratégia escolhida para a formação de minha visão sobre o Design em Parceria do LILD foi a de *alimentar* um *Diário de bordo*, onde registrava trechos das inspiradoras conversas com o Professor Ripper, acontecimentos que

despertavam a minha atenção e desenhos de projetos que a equipe do LILD desenvolvia. Algumas passagens do *Diário* serão apresentadas ao fim desta dissertação, como Anexo.

Em meu trabalho de campo, a convivência com a equipe do LILD foi também fundamental. Pessoas como Renata Eyer, Professora do Departamento de Artes da PUC-Rio e que trabalha nas oficinas do CVI e LILD; Mariano, técnico de laboratório, sempre presente no desenvolvimento de ensaios e modelos; Fernando Betim, Professor da Faculdade de Arquitetura e de Desenho Industrial da PUC-Rio, doutorando orientado pelo Professor Ripper; Giuliano, Patrick, Bianca, Geórgia, Beatriz, Malu, Leonardo, Ana, Bina, Mário, Lucas, Vicente, Marcelo e Nickolas, alunos da graduação, pós-graduação e ex-alunos da PUC-Rio, que trabalham no desenvolvimento de pesquisas, modelos de estudo e na implementação de projetos do LILD. Todos eles me auxiliaram com o relato de muitas histórias.

O caminho desta investigação foi feito junto a autores e pesquisadores recorrentemente citados no campo do Design e Emoção e a autores contemporâneos do design que tratam das características do Design em Parceria. Os principais autores abordados foram Victor Papanek, Donald Norman, Jorge Frascara, Patrick Jordan, Mary Douglas e Baron Isherwood, Everardo Rocha, António Damásio e Mihaly Csikszentmihalyi: algumas de suas questões foram apresentadas ao Professor Ripper. Todos eles — inclusive Ripper — levaram-me a interpretar as características da prática do Design em Parceria destacadas ao longo de meu trabalho de campo.

1.5.Sobre a construção do texto e a organização dos capítulos

A construção do texto desta dissertação de mestrado foi instruída pelas idéias expressas por Vera Damazio (2005:6), expostas a seguir:

Um texto não traduz a realidade, mas um modo particular de entender e expressar uma dada realidade. Ele é o reflexo e a edição de um conjunto de ações, decisões, enfoques, recortes, interpretações e interseções dos pensamentos e vivências do autor e de seus interlocutores. Os resultados de uma investigação podem, portanto, assumir textos de variadas formas, e devem ser apresentados da maneira mais transparente possível.

A apresentação do que entendemos por prática do Design em Parceria e a tarefa de situá-lo em variados contextos e áreas do design foi realizada ao longo do Capítulo 2, onde apresentamos também o caso específico deste estudo — o Design em Parceria na PUC-Rio e aquele desenvolvido no Laboratório de Investigação em Living Design (LILD) desta mesma Universidade. Essa etapa foi instruída pelo material já existente sobre Design em Parceria da PUC-Rio e, principalmente, pela importante pesquisa desenvolvida pela Professora Rita Couto, do Departamento de Artes da PUC-Rio.

Em seguida, no Capítulo 3, apresentamos uma discussão sobre os termos *desejo* e *necessidade*, pois a prática do Design em Parceria tem início justamente com a constatação de um *desejo* ou de uma *necessidade* apresentados pelo usuário. Para desenvolver a exposição do conteúdo deste capítulo, contamos com o aparato teórico dos autores Victor Papanek, Donald Norman, António Damásio, Patrick Jordan, Mary Douglas, Baron Isherwood e Jorge Frascara. E, para contextualizar e enriquecer esta dissertação, com a expressão das idéias que norteiam o trabalho desenvolvido pelo LILD, promovemos ao longo do Capítulo 3 o “encontro” teórico entre estes autores e o professor Ripper, que versou em torno do tema *desejo e necessidade*.

O Capítulo 4 trata de algumas ações características da prática do Design em Parceria destacadas durante o trabalho de campo junto ao LILD, por meio da observação participante. Uma vez apresentadas à luz dos autores Victor Papanek, Donald Norman e Jorge Frascara, também essas ações foram enriquecidas pelos comentários do Professor Ripper durante o período em que realizei meu trabalho de campo e ilustradas por sua prática no LILD.

No Capítulo 5, apresentamos as considerações finais, nas quais o foco está na identificação dos sentimentos presentes na relação das pessoas com os objetos que elas ajudaram a desenvolver. Por último, apresentamos os desdobramentos futuros a que este trabalho remete.