

Design emocional e reuso: O mobiliário residencial e suas múltiplas possibilidades

Rangel Benedito Sales de Almeida;

Pedro Antônio de Lima Damas;

Eden Faria Mota;

resumo:

A abordagem do reuso de produtos de design, sejam estes presentes em quaisquer ramificações, costuma ser uma ferramenta extremamente útil quando se trata de sustentabilidade ou simplesmente como um apetrecho funcional na elaboração de um projeto. Com base nesses aspectos, o trabalho busca analisar, sob a ótica dos três eixos temáticos da sustentabilidade (Econômico, Sociocultural e Ambiental), as possibilidades projetuais de uma proposta de mobiliário residencial.

Tendo em vista a elaboração de projetos de produtos que carregam em si uma suposta previsão projetual de que tais objetos possam ser reutilizados de alguma forma, é comum se deparar com soluções projetuais que possuem uma determinada função e que, em um determinado momento ou espaço, essa função sofre uma mutação e isso acarreta a adição de funções distintas das que esse objeto se propunha no início. Porém, essa é uma prática que na maioria das vezes não é tratada durante o projeto, podendo assim ser mais uma consequência do que um ato planejado pelo designer. Portanto, a proposta deste trabalho é colocar em pauta a possibilidade de planejar a reutilização desses objetos antes mesmo que eles sejam inseridos no mercado, prevendo funções distintas para os mesmos e que, principalmente, essas funções possam circular entre si de forma bidirecional em quaisquer circunstâncias sem que suas ideias primordiais sejam prejudicadas.

Para sustentar essa pesquisa, servirá de base teórica, referindo-se ao design estratégico, o raciocínio proposto por Ezio Manzini e Carlo Vezzoli, bem como as noções de design emocional mencionadas por Donald Norman (NORMAN, 2008), Deyan Sudjic (SUDJIC, 2010) e Roberto Verganti (VERGANTI, 2012). Para sustentabilidade, apoiado ao design estratégico de Manzini e Vezzoli (MANZINI; VERZZOLI, 2002), será utilizado como base um dos requisitos de um modelo de avaliação de processos de design dos Estados Unidos (*Leeds - Leadership in Energy and Environmental Design*) que, segundo Barbosa (2009, p.37), a utilização experimental do modelo, mesmo que seja de outro país, é válida no momento em que se considera a ausência de um modelo nacional de análise. Além do modelo, servirá também como base teórica no quesito da sustentabilidade a visão do autor Victor Papanek (PAPANEK, 1998).

Portanto, é de se esperar que este artigo colabore com a pesquisa e elaboração de mobiliários que desempenhem múltiplas funções num contexto de reutilização, considerando questões técnicas, estéticas e funcionais. As análises indicaram que é possível estabelecer características estéticas e funcionais a um objeto concebido a partir do design, considerando sua vida útil em consonância com questões ligadas à sustentabilidade.

palavras-chave:

Design Emocional; Reuso; Sustentabilidade; Mobiliário Residencial.

1. Introdução

A atual demanda mercadológica exige dos designers um tipo de estratégia projetual que retrata a multidisciplinaridade em seus aspectos mais gerais, isto porque a contemporaneidade veicula de forma ordenada a customização, a hibridização e a pluralidade. É comum se deparar com projetos de design de produtos (não apenas de produtos, como vários outros tipos), que tenham intrincados em si mesmos aquilo que é plural ou híbrido, ou até mesmo customizável. Este cenário contribui para que o usuário/consumidor usufrua de experiências que são previamente planejadas pelo designer, fato especialmente relevante no design contemporâneo, já que o conjunto de significados contidos em propostas de design são de extrema importância para o consumidor. Além dos aspectos emocionais que uma proposta de design pode conter, a abordagem da sustentabilidade em seus aspectos gerais costuma ser uma saída inteligente, não obstante os conflitos conceituais gerados pelos projetos que muitas vezes não abordam de forma coerente o conceito sustentável. A partir dessas afirmativas apresenta-se um dos conceitos de sustentabilidade, considerando que

Seu sentido é gerar o sustento para si próprio, um sistema que se retroalimenta, que se conserva, se mantém, impedindo que o mesmo se acabe. É sobre trabalhar com o equilíbrio, não gerar mais resíduos tóxicos do que a natureza é capaz de absorver, nem retirar recursos numa velocidade maior do que a natureza consegue repor. Projetar para a sustentabilidade é agir responsabilmente, dentro de limites disponíveis e num ritmo que permite a sua continuidade. (BARBOSA, 2009 p.32).

Neste artigo, será tratada a dimensão sustentável do reuso aplicada ao design de objetos, mais precisamente, servirá como estudo de caso um objeto inserido no setor de mobiliário residencial: o berço. Para isto, servirá de base teórica referindo-se ao design estratégico, o raciocínio proposto por Ezio Manzini e Carlo Vezzoli, bem como as noções de design emocional mencionadas por Donald Norman (NORMAN, 2008), Deyan Sudjic (SUDJIC, 2010) e Roberto Verganti (VERGANTI, 2012). Para sustentabilidade, apoiado ao design estratégico de Manzini e Verzzoli (MANZINI; VERZZOLI, 2002), será utilizado como base um dos requisitos de um modelo de avaliação de processos de design dos Estados Unidos (*Leeds - Leadership in Energy and Environmental Design*) que, segundo Barbosa (2009, p.37), a utilização experimental do modelo, mesmo que seja de outro país, é válida no momento em que se considera a ausência de um modelo nacional de análise.

No modelo citado por Barbosa (2009, p.37), existem seis tópicos relacionados à elaboração de projetos que seguem uma política verde, mas para este caso em específico serão tratados os aspectos sustentáveis referentes ao item que cita a extensão e intensificação de usos, que segundo a autora deve “estimular a multifuncionalidade e a integração de funções [...]” (BARBOSA, 2009, p.38). Além do modelo, servirá também como base teórica no quesito da sustentabilidade a visão do autor Victor Papanek (PAPANEK, 1998), que ressalta as características do Eco-Design ao apontar que

A ecologia e o equilíbrio ambiental são os esteios básicos de toda a vida humana na Terra; não pode haver vida nem cultura humanas sem eles. O design preocupa-se com o desenvolvimento de produtos, utensílios, máquinas, artefatos e outros dispositivos, e esta atividade exerce uma influência profunda e direta sobre a ecologia. A resposta do design deve ser positiva e unificadora; deve ser a ponte entre as necessidades humanas, a cultura e a ecologia (PAPANEK, 1998, p. 31).

Com base em todos os aspectos apontados pelos autores citados anteriormente, é possível embasar um estudo de caso de uma proposta de design de produtos que aborda o reuso, abrangendo assim o valor deste produto para algo além do valor material, tratando-se da valorização por meio do eixo da sustentabilidade que diz respeito aos princípios socioculturais, econômicos e ambientais.

2. Design Emocional e Design Estratégico

Grande parte dos produtos desenvolvidos industrialmente ou artesanalmente carregam em si um valor emocional. Estes valores podem ser planejados desde o ponto de partida para a criação ou podem ser gerados ao longo do tempo, quando o produto já se encontra no mercado. Tais valores acarretam grande impacto no poder mercadológico de determinada proposta de design, seja ela qual for. Donald Norman (2004) propôs em seu trabalho uma visão tripartida do design emocional. De acordo com o autor, as pessoas lidam com as informações em três níveis. Sendo estes níveis o visceral, que diz respeito à percepção daquela informação, o comportamental, que diz respeito às respostas automáticas do usuário à informação e o reflexivo, que seriam as respostas conscientes do usuário. Sobre o nível comportamental, Norman (2008) afirma que

O projeto de objetos do nível comportamental começa com a compreensão das necessidades do usuário, idealmente descobertas através da condução de estudos de comportamento relevante em lares, escolas, locais de trabalho ou onde quer que o produto vá ser realmente usado. [...] O bom objeto comportamental deve centrar-se no ser humano, concentrando-se em compreender e satisfazer suas reais necessidades. (NORMAN, 2008, p. 104-106).

A semelhança entre a divisão do design emocional e a divisão das categorias fenomenológicas da semiótica de Peirce (sendo elas a primeiridade, secundidade e terceiridade) (CP 8.328, 1904) pode ser observada a partir no momento em que se analisa o contexto cognitivo em uma visão geral, sem muito aprofundamento, já que a mente do usuário é um campo complexo e repleto de ramificações significativas, o que torna difícil ou praticamente impossível classificações precisas do perfil significativo de determinada mente. Porém, o que pode ser ressaltado aqui é a importância de cada um desses níveis, principalmente quando nos tratamos do nível visceral, nível pelo qual poderia ser comparado à primeiridade de Peirce, pois trata do teor qualitativo dos signos. Por signo, entende-se que é

Aquilo que representa algo para alguém em algum aspecto ou capacidade. Dirige-se a alguém, isto é, cria na mente dessa pessoa um signo equivalente, ou talvez mais desenvolvido. A esse signo que ele cria dou o nome de interpretante do primeiro signo. O signo representa algo, seu objeto. (CP 2.228).

Sendo assim, é plausível observar que as pessoas tendem a se deixarem guiar pelas suas emoções, pelos impulsos que são gerados em seus interiores que vão remeter às experiências passadas. Esses impulsos serão provocados e, sem dúvidas, terão grande influência no futuro mercadológico da proposta de design envolvida. Isto pode ocorrer por meio do estudo de indicadores que se relacionem diretamente ou indiretamente com o objeto de estudo principal, a problemática, bem como casos que foram bem sucedidos em que foram utilizadas técnicas metodológicas que comprovem em algum aspecto a eficiência desses processos em um desenvolvimento de design, nesse caso, de produto. Verganti (2012) aponta claramente a importância que o valor emocional exerce sobre o comportamento humano: “[...] pessoas não compram produtos, mas sim significados. As pessoas usam coisas por profundas razões emocionais, psicológicas e socioculturais, tanto quanto utilitárias.” (VERGANTI, 2012, p. 11). Deyan Sudjic (2010) evidencia seu pensamento sobre a análise de objetos referenciados pelo design:

O design, em todas as suas manifestações, é o DNA de uma sociedade industrial - ou pós-industrial, se é isso o que temos hoje. É o código que precisamos explorar se quisermos ter uma chance de entender a natureza do mundo moderno. É um reflexo de nossos sistemas econômicos. E revela a marca da tecnologia com que temos de trabalhar. É um tipo de linguagem, e é reflexo de valores emocionais e culturais. (SUDJIC, 2010, p. 49).

Porém, ao avaliar os diferentes tipos de metodologias a serem adotados em um projeto, o designer se depara com uma dificuldade significativa para decidir em qual deverá fluir o seu projeto.

Isto porque a característica interdisciplinar das teorias do design torna complexa a tarefa de definir qual metodologia abordar, como argumenta VIEIRA (2009, p.2), que ressalta de forma interessante as características históricas das construções metodológicas em design e uma proposta metodológica centrada no usuário.

Contudo, na situação em que o mercado se encontra atualmente, não adiantaria de nada possuir sob domínio o assunto referente ao design emocional, caso seja bem abordado, se tal proposta ferir drasticamente os valores sustentáveis. Até porque o design emocional trata especificamente dos valores socioculturais do usuário. Um dos eixos temáticos da sustentabilidade é o sociocultural, logo, à partir do momento em que se coloca em dúvida este quesito, automaticamente é colocada em dúvida também a eficácia do design emocional. Para o consumidor, vale muito mais o que o produto oferece de experiência emocional do que o próprio preço do mesmo. Além disso, existem formas de prolongar o ciclo de vida dos objetos, o que acarreta em um produto mais durável e que economiza matéria-prima, além de contribuir com a inserção de um preço mais elevado naquele produto. Ou seja, uma abordagem que trate dos três eixos temáticos citados anteriormente certamente ocupará um espaço importante no cenário atual da economia mundial e também nos assuntos referentes ao meio ambiente. As pessoas aos poucos perceberão o valor dessas práticas tanto ao desenvolver um produto, quanto ao consumo desses produtos.

Manzini e Verzzoli (2002) afirmam que a humanidade passa por um período de descontinuidade sistêmica, caracterizado pela tensão entre a globalização econômica/cultural e a emergência dos limites ambientais, representando a transição para uma sociedade sustentável. Tendo em vista a elaboração de projetos de produtos que carregam em si uma suposta previsão projetual de que tais objetos possam ser reutilizados de alguma forma, é comum se deparar com soluções projetuais que possuem uma determinada função e que, em um determinado momento ou espaço, essa função sofre uma mutação e isso acarreta a adição de funções distintas das que esse objeto se propunha no início. Porém, essa é uma prática que na maioria das vezes não é tratada durante o projeto, podendo assim ser mais uma consequência do que um ato planejado pelo designer. Portanto, a proposta deste trabalho é colocar em pauta a possibilidade de analisar o planejamento do reuso desses objetos antes mesmo que eles sejam inseridos no mercado, prevendo funções distintas para os mesmos e que, principalmente, essas funções possam circular entre si de forma bidirecional em quaisquer circunstâncias sem que suas ideias primordiais sejam prejudicadas.

Com base nessas considerações, a intenção é traduzir os substratos dessa análise em uma proposta metodológica que reitere a caracterização do reuso em um contexto bidirecional, ou seja, que apresente uma mutabilidade funcional e que ao mesmo tempo possa retomar às suas funções primárias com a mesma eficiência e qualidade pela qual foi submetido, além de não comprometer estruturalmente sua estética e suas funções gerais, podendo assim carregar em si funções distintas em uma mesma estrutura física e conceitual.

3. Design Sustentável

Definir um produto como sendo pertencente ao universo sustentável é uma tarefa um tanto complexa, já que o que muitas vezes é compreendido pela grande maioria das pessoas é que a sustentabilidade se relaciona apenas com os aspectos ambientais de determinada ação do ser humano, quando na verdade, partindo dos princípios temáticos da sustentabilidade, a mesma possui outros eixos temáticos e pode ser abordada de várias formas diferentes, podendo também, muitas vezes, atender à um ou outro e não atender à algum deles. Entende-se por sustentabilidade aquilo que

Seu sentido é gerar o sustento para si próprio, um sistema que se retroalimenta, que se conserva, se mantém, impedindo que o mesmo se acabe. É sobre trabalhar com o equilíbrio, não gerar mais resíduos tóxicos do que a natureza é capaz de absorver, nem retirar recursos numa velocidade maior do que a natureza consegue repor. Projetar para a sustentabilidade é agir responsavelmente, dentro de limites disponíveis e num ritmo que permite a sua continuidade. (BARBOSA, 2009 p.32).

A sustentabilidade pode ser dividida em três principais eixos temáticos, sendo eles o Econômico, tratando-se, neste caso, da durabilidade de determinado produto, do seu ciclo de vida e no que isso interfere na produção em escala do mesmo, o Sociocultural, tratando-se do contexto emocional do usuário e dos valores que perpassam a experiência do mesmo no momento do consumo e pós-consumo e, por fim, o Ambiental, referindo-se à produção de lixo que determinado objeto pode gerar com seu desenvolvimento ao longo do seu ciclo de vida.

Dentro destes aspectos, é possível observar que a sustentabilidade cerca alguns detalhes a mais do que é comumente esperado. Isto porque ela abrange para além do meio ambiente, tratando também como peça fundamental o aspecto sociocultural, ligado diretamente ao design emocional. Então, ao elaborar uma proposta de design sustentável, o designer deve se preocupar não apenas com o meio ambiente, mas com os impactos semânticos que sua proposta pode gerar.

Em design, é comum que o elaborador de determinado projeto se volte para aspectos estritamente estéticos ou comerciais, o que leva-o a ignorar fatores ideológicos locais e, conseqüentemente, o insucesso daquele produto. Entretanto, pautar-se pelo desejo do consumidor pode sim ser uma saída interessante, desde que não fira os valores do usuário e que tal produto seja uma compilação híbrida dos processos significativos, sejam eles locais ou até mesmo aqueles que abrangem um território mais amplo.

É de suma importância observar que o comprometimento do designer ao elaborar qualquer projeto sustentável com poder significativo considerável se vale pela experiência do consumo e o que isso afeta no poder mercadológico dos produtos. O usuário que consome algum produto que o faz remeter às suas boas nostalgias provavelmente consumirá demasiadamente aquele produto posteriormente, em contraponto com as emoções negativas que um objeto ou serviço pode causar no usuário, que certamente o levará a não querer mais consumir aquilo. Portanto, muito do perfil do consumidor está naquilo que é de seu costume, o que ele experimenta.

[...] A relevância disso é que, enquanto as necessidades podem ser, e, em geral, costumam ser, objetivamente estabelecidas, as vontades só podem ser identificadas subjetivamente. Isso significa que outros podem dizer-lhe sempre de que você precisa [...]. Mas ninguém, a não ser você mesmo, está em posição de decidir o que você realmente deseja. (CAMPBELL; BARBOSA, 2006, p. 47).

Em adição aos aspectos sustentáveis citados anteriormente, pode ser citado também o fator econômico. Este fator culmina em várias interpretações sobre o assunto, mas o mais comumente citado é o custo benefício de um produto. O tipo de material utilizado, os recursos industriais abordados para a elaboração do projeto, os preços, entre outros. Porém, não está fora do raciocínio econômico aquilo que diz respeito à durabilidade de um objeto, ou seja, a ampliação do seu ciclo de vida.

Existem dois caminhos nesse caso, sendo eles a obsolescência programada que em linhas gerais não carrega em si o valor emocional em termos de material, mas sim no poder mercadológico de uma marca que faz o consumidor comprar um produto atualizado que substitua o obsoleto (mesmo que isto tenha sido programado), a fim de sanar o desejo de conter um produto da marca e o caminho da valorização desse produto como unidade duradoura. Nesse último caso, o elaborador do projeto está mais preocupado com o valor que o produto vai gerar na mente do consumidor ao longo do tempo, fazendo com que o objeto ou serviço faça parte da vida do usuário, pertencendo às suas memórias ternas. Certamente, os dois caminhos podem sugerir uma sustentabilidade econômica. Porém, apenas o segundo caso acarreta os três eixos temáticos da sustentabilidade. Enquanto a obsolescência programada atua no campo das emoções, fato ocasionado pelo valor sociocultural do produto, a ampliação do ciclo de vida de um produto economiza matéria-prima, atua no campo das emoções e afeta menos o meio ambiente.

Evidentemente, a durabilidade se mostra mais atraente sustentavelmente. Porém, são escolhas projetuais e não é intenção deste texto engessar um método projetual, mas sim colocar em pauta as possibilidades metodológicas no momento de elaborar um projeto sustentável que possua ligação direta com os três eixos temáticos citados anteriormente.

4. Metodologia

A partir dos arcabouços teóricos foi analisada uma proposta de mobiliário residencial que contemplasse os princípios de Design Emocional (NORMAN, 2008), Design Sustentável e Sustentabilidade (BARBOSA, 2009) e Objetos Referenciados pelo Design (SUDJIC, 2010), que para este artigo foram também definidos como critérios para análise do mobiliário residencial. A proposta selecionada para a análise foi elaborada Eden Faria Mota, Bacharel em Design pelo Centro Universitário de Belo Horizonte - UniBH que, decidiu por elaborar um sistema de mobiliário que representasse o Design Emocional e suas possibilidades. Toda uma linha foi desenvolvida pelo designer mas para este artigo, foi selecionado um berço cujos aspectos visuais e funcionais estariam em consonância com os princípios aqui abordados.

Para tal, foi necessário elaborar um esquema metodológico (Figura 1) que tornasse clara a intenção deste artigo. Primeiramente, a proposta foi estabelecer uma ligação entre alguns termos aqui abordados, sendo eles o da sustentabilidade, as suas ramificações (econômica, sociocultural e ambiental), a durabilidade dos produtos, o design emocional e a produção de lixo desses produtos. A partir desse ponto, foi possível construir algumas colocações a respeito do estudo de caso do berço, que será tratado como uma abordagem principal do reuso, consequentemente vinculando as ramificações da sustentabilidade aqui tratadas (Figura 1):

Figura 1: Esquema metodológico para a análise do berço



Fonte: Elaborado pelos autores (2017)

Para reiterar a ideia proposta, é necessário compreender as relações entre os itens do esquema. Posto isto, a abordagem do reuso traz em si a dimensão sustentável econômica a priori. Porém, é possível observar que a prática do reuso vincula também valores emocionais e reduz a produção de lixo, então, ao promover a durabilidade de um produto, isso contribuirá com uma série de fatores primordiais para um equilíbrio semântico no ato de elaborar este produto. Ao analisar as condições materiais e imateriais do processo como um todo, é possível alcançar um nível mais apurado semioticamente no que diz respeito às traduções que o elaborador consegue vincular ao seu projeto. A estética geral do objeto e suas determinadas funções mostram uma relação direta com o aspecto emocional da peça, que logo se mostra também um teor sociocultural no que diz respeito ao consumidor, tratando-se aqui da bagagem cultural deste usuário e os fatores comportamentais que ele sugere. Já elementos como material, processo produtivo e descarte deste material estão diretamente relacionados com o teor econômico e ambiental da elaboração do projeto. Isto porque a durabilidade do objeto é um fator que pode ser justificado por meio das intenções do elaborador no momento da ideação e prática do projeto, pois cabe à ele decidir entre um produto durável, fazendo-se valer pelo valor emocional e ambiental ao mesmo tempo, ou um produto que carregue em si a obsolescência programada, caso a intenção seja impor um comportamento emocional do consumidor, colocando assim em voga o seu lado visceral e sua fidelidade com a marca, remetendo mais uma vez ao conceito tripartido sobre o design emocional de Norman (2004), citado anteriormente.

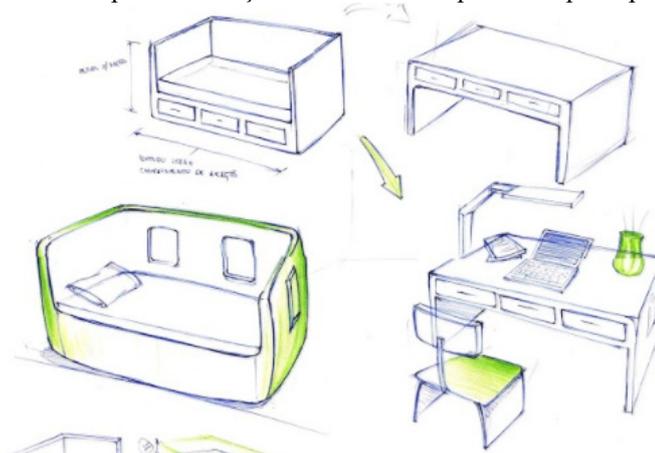
É comum que este segundo caso seja abordado no momento em que uma marca esteja em um patamar muito elevado no mercado, o que permite com que ela haja de forma mais incisiva em suas estratégias de marketing e saia com menos prejuízo. Porém, é importante observar que organizações que veiculam essa prática dificilmente atingem a sustentabilidade em seus três eixos temáticos, apelando assim para posições distintas no mercado que possam suprir essa necessidade, a exemplo de empresas que promovem campanhas institucionais com temas sustentáveis, já que os produtos oferecidos não transparecem tais características.

Portanto, para este artigo a abordagem metodológica seguirá por meio da abordagem da durabilidade dos objetos, arrematando assim todos os eixos temáticos tratados no texto.

4. Estudo de caso do berço

O designer iniciou os primeiros estudos utilizando formas geométricas simplificadas aplicadas a um mobiliário que pudesse oferecer mais de uma função. (Figura 2). O conceito inicial se justificava pela aquisição e troca de mobiliários a cada nova fase da criança, o que acarreta custos de produção, bem como grande volume de descartes. Para isso, o ponto de partida foi elaborar uma proposta que reduzisse esses aspectos negativos e agregasse um valor sustentável ao projeto.

Figura 2: Estudos para elaboração do mobiliário a partir dos princípios de reuso

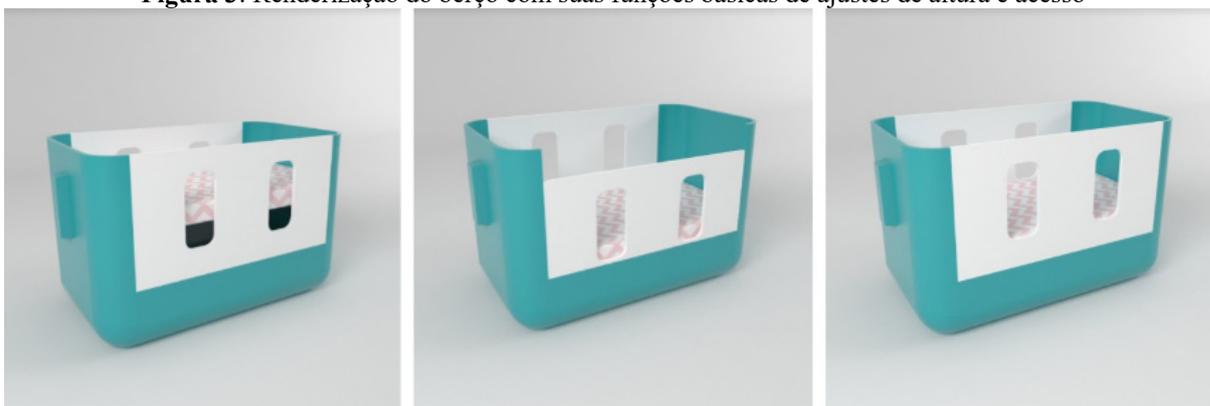


Fonte: Eden Faria Mota (2017)

No que diz respeito ao princípio do Design Emocional ligado a termos comportamentais (NORMAN, 2008), a proposta do designer Eden Faria Mota faz jus aos termos, pois não só atende às necessidades básicas dos usuários, como implementam no produto uma nova função. O tempo médio de utilização de um berço é [...] “em torno de cinco anos, sendo a sua troca realizada por mudança de necessidade.” (SOARES, 2012, p. 5). Passado esse período, o móvel é descartado, doado ou vendido. Contudo, há de se considerar a relação emocional criada entre os usuários e este mobiliário, o que justificaria sua possibilidade de reuso. Nesse sentido, faz-se necessária a revisão sobre todo o sistema de fabricação de mobiliários residenciais, de maneira a contemplar tal possibilidade.

Considerando a Análise de Objetos Referenciados pelo Design (SUDJIC, 2010), é importante salientar que o mobiliário analisado precisaria cumprir com suas características estéticas e funcionais, como ser ajustável à fase de crescimento do bebê, ser fabricado em material de fácil assepsia, ser integrável a quaisquer ambientes. Sendo assim, a proposta cumpre com tais quesitos, além de apresentar uma solução esteticamente inovadora para este segmento de mobiliário (Figura 3):

Figura 3: Renderização do berço com suas funções básicas de ajustes de altura e acesso



Fonte: Eden Faria Mota (2017)

Por fim, a proposta deveria cumprir com os propósitos do Design Sustentável e Sustentabilidade (BARBOSA, 2009) a partir da elaboração de um mobiliário que não fosse descartado após cumprir com seu propósito inicial. Nesse sentido, o designer sugeriu que o mobiliário fosse convertido em outra peça que compusesse a decoração, como uma escrivaninha, podendo ser utilizado pela criança até sua fase adolescente de maneira funcional. (Figura 4). Outra consideração a respeito do reuso deste mobiliário é que ele pode voltar a ser utilizado como berço caso os pais tenham um novo filho, cedam ou re-vendam para outro usuário com as mesmas necessidades.

Figura 4: O berço em suas duas versões



Fonte: Eden Faria Mota (2017)

4. Considerações Finais

A prática projetual no que diz respeito a produtos poderá seguir por caminhos opostos mas igualmente importantes. Há a necessidade de atender às expectativas dos usuários mas, sobretudo, haverá a possibilidade de conceber produtos que possam extrapolar tais expectativas. Todavia, atender às mais diversas expectativas vai ao encontro ao princípio da multiplicidade de versões, características e finalidades. Nesse sentido, acumulam-se mobiliários que ocupam espaços cada vez mais reduzidos nas grandes cidades. Conceber mobiliários e objetos ligados ao princípio do reuso e da sustentabilidade poderia ser considerado pois, um ato social.

Portanto há de se considerar a produção não tão somente ligada a questões mercadológicas mas sobretudo no caráter sustentável da concepção de objetos elaborados a partir do design. Quanto maior a diversidade de reais funções desempenhadas por tais objetos, maior sua permanência na vida dos sujeitos que os adquiriram o que afetaria diretamente na relação afetiva entre consumidor e objetos. Quanto maior a relação entre consumidor e objetos de longa vida útil, menor a incidência de

descartes no meio ambiente. Não é pretensão deste artigo exaurir as possibilidades sobre o tema mas sim, evidenciar e promover os princípios do design emocional, do reuso e da sustentabilidade na elaboração de produtos funcionais.

Emotional Design and Reuse: Residential furniture and its many possibilities

Abstract:

The reuse approach of design products, whether present in any branch, is often an extremely useful tool when it comes to sustainability or simply as a functional tool in designing a project. Based on these aspects, the work seeks to analyze, from the perspective of the three thematic axes of sustainability (Economic, Sociocultural and Environmental), the design possibilities of a residential furniture proposal.

With a view to designing product designs that carry a projection that such objects can be reused in some way, it is common to come across design solutions that have a certain function and that, at a given moment or space, this function undergoes a mutation and this entails the addition of functions other than those This object was proposed at the beginning. However, this is a practice that most of the time is not handled during the project, so it may be more of a consequence than an act planned by the designer. Therefore, the purpose of this work is to put in perspective the possibility of planning the reuse of these objects even before they are inserted in the market, providing different functions for them and that, especially, these functions can circulate among themselves bidirectional in any circumstances Without their primordial ideas being impaired.

To support this research, it will serve as a theoretical basis, referring to the strategic design, (Norman, 2008), Deyan Sudjic (SUDJIC, 2010), and Roberto Verganti (VERGANTI, 2012). For sustainability, based on the strategic design of Manzini and Verzzoli (MANZINI; VERZZOLI, 2002), one of the requirements of a United States design process evaluation model (Leeds - Leadership in Energy and Environmental Design) According to Barbosa (2009, p. 37), the experimental use of the model, even if it is from another country, is valid when the absence of a national model of analysis is considered. Besides the model, the vision of the author Victor Papanek (PAPANEK, 1998) will also serve as the theoretical basis for sustainability.

Therefore, it is expected that this article collaborate with the research and elaboration of furniture that perform multiple functions in a context of reuse, considering technical, aesthetic and functional aspects. The analyzes indicated that it is possible to establish aesthetic and functional characteristics for an object conceived from the design, considering its useful life in line with issues related to sustainability.

Keywords: Emotional Design; Reuse; Sustainability; Residential Furniture.

Referências bibliográficas

BARBOSA, Lara Leite. **Design sem fronteiras: a relação entre o nomadismo e a sustentabilidade**. 2009. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo (USP). Faculdade de Arquitetura e Urbanismo.

BARBOSA, Livia; CAMPBELL, Colin. **Cultura, consumo e identidade**. FGV Editora, 2006.

COUNCIL, US Green Building. Leadership in energy and environmental design. **Building Design and Construction, version**, v. 4, 2004.

PEIRCE, C. S. (1931-58). **Collected Papers, vols. 1-6, eds. Hart-shorne C.**; WEISS, P., vols. 7-8, ed. BURKS, A. W. Cambridge, MA: Harvard University Press (citado como CP, seguido pelo número do

volume e do parágrafo).

FREIRE, Karine. Reflexões sobre o conceito de design de experiências. **Strategic Design Research Journal**, v. 2, n. 1, p. 37-44, 2009.

MANZINI, Ezio; VEZZOLI, Carlo. **O desenvolvimento de produtos sustentáveis**. Edusp, 2002.

NORMAN, Donald. **Design emocional**. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

NORMAN, D. 2004. **Emotional design: Why we love (or hate) everyday things**. New York, Basic Books, 272 p.

PAPANEK, Victor – **Arquitetura e Design – Ecologia e Ética** - Lisboa: Edições 70, 1998.

SOARES, Melri Aparecida Toporowicz. **Modularidade e mobiliário infantil**. 2012.

SUDJIC, Deyan. **A linguagem das coisas**. Intriseca, 2010.

VERGANTI, Roberto. **Design-driven innovation: mudando as regras da competição: a inovação radical do significado de produtos**. São Paulo: Canal Certo, 2012.

VIEIRA, Gabriel. **Design e inovação: projeto orientado para o Mercado e centrado no usuário**. Convergências-Revista de Investigação e Ensino das Artes, VOL II (4), 2009.