

DO CORPO AO CONCEITO

PRÁTICAS SENSORIAIS PARA AMPLIAR A PERCEPÇÃO NO DESIGN

Palavras-chave: Design Sensorial, Design e Educação, Metodologias Ativas, Reflexão-na-Ação.

Rafaela dos Santos Borges; PUC-Rio; Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil; borges.raff@gmail.com;

Luiza Novaes; PUC-Rio; Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil; lnovaes@puc-rio.br.

1. Introdução

A prática do design tem sido historicamente marcada por uma hegemonia da visão, uma herança modernista que, ao priorizar o estímulo visual, frequentemente negligenciou a riqueza perceptiva dos outros sentidos. Essa abordagem, somada a um modelo educacional que, como aponta Morin (2003), tende a fragmentar os saberes em disciplinas compartimentadas, muitas vezes "dessensibiliza" o indivíduo para as percepções articuladas do corpo. Em resposta a essa lacuna, o Design Sensorial se apresenta como um campo de estudo e prática que busca integrar o tato, o olfato, a audição e o paladar como elementos ativos na construção de significado e na mediação da experiência humana.

Este trabalho propõe uma abordagem pedagógica para o ensino de Design Sensorial, fundamentada na experiência de Larrosa (2002) e na formação reflexiva de Schön (2000). Argumenta-se que a formação de um profissional mais atento à complexidade da percepção é um caminho para superar a fragmentação do conhecimento no design e para capacitar designers a atuarem de forma mais ética e consciente. Para materializar e discutir essa proposta, este resumo analisa a oficina "Design Sensorial: Quando o Cheiro vira Cor", realizada na Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio), como um estudo de caso de uma metodologia ativa que coloca a experiência sensível no centro do processo de aprendizagem e criação.

2. Referencial Teórico

A formação em design enfrenta o desafio de superar um sistema que, muitas vezes, privilegia o pensamento em detrimento das condições materiais em que ele ocorre, desvinculando razão e corpo (Carvalho, 2012). O objetivo, portanto, deve transcender a mera transmissão de conhecimentos técnicos para promover uma Aprendizagem Significativa (Ausubel, 1963), que ocorre quando uma nova informação se conecta a um aspecto pré-existente na estrutura cognitiva do estudante, ressignificando saberes em um processo progressivo.

O principal catalisador dessa aprendizagem é a experiência, que, na visão de Jorge Larrosa (2002), é aquilo que "nos forma e nos transforma". Para o ensino de design, isso implica criar condições para que os alunos sejam genuinamente afetados pelos estímulos. Esse processo começa pelo "estranhamento inicial" (Larrosa, 2002), um distanciamento que rompe com a percepção automatizada. É nesse momento de surpresa que se manifesta a reflexão-na-ação, conceito central de Donald Schön (2000).

Diante de um resultado inesperado, o designer é levado a questionar seu "conhecer-na-ação", ou seja, o conhecimento tácito que guia suas ações espontâneas. A oficina sensorial, nesse sentido, funciona como um *practicum*: um ambiente que simula a prática e provoca surpresas, forçando os participantes a refletir sobre o que estão fazendo enquanto o fazem, num ciclo contínuo onde a ação alimenta a reflexão, que por sua vez alimenta uma nova ação.

Para Ludden et al. (2012), as metáforas sensoriais criam conexões entre palavras e experiências de diferentes domínios sensoriais, integrando sistemas perceptivos à linguagem. Ao converter experiências subjetivas em linguagem comunicável, as metáforas sensoriais constroem um terreno comum para o diálogo e a cocriação, tornando o "saber de experiência" (Larrosa, 2002) um insumo projetual legítimo.

3. Metodologia

A oficina "Quando o Cheiro vira Cor" foi concebida como uma pesquisa-ação (Tripp, 2005), um processo que aprimora a prática pela alternância entre agir no campo e investigar a respeito dela. A atividade, de caráter qualitativo, buscou investigar como a

experimentação sensorial pode revelar repertórios afetivos e ampliar as possibilidades de representação no design. Realizada em um evento universitário, contou com seis participantes selecionados por amostragem em bola de neve e teve duração de quatro horas.

A estrutura da oficina seguiu os princípios das Metodologias Ativas, centrando-se no estudante como agente na construção do conhecimento (Beltrão, 2018). A mediadora criou as condições para a descoberta em uma dinâmica que se assemelha aos grupos operativos de Pichón-Rivière (1986), onde todos ensinam e aprendem. A abordagem se desdobrou em duas dinâmicas:

- Suspensão Visual e Metáforas do Sentir: Com os olhos vendados, os participantes exploraram caixas com objetos de estímulos diversos. O objetivo era provocar o "estranhamento" e a "surpresa" (Schön, 2000), forçando-os a abandonar a dependência visual. Em seguida, foram convidados a criar "metáforas sensoriais" (Ludden et. al., 2012) buscando traduzir sensações subjetivas em uma linguagem compartilhável.



Imagem 1 – Dinâmica 1: Metáforas do Sentir.
Fonte: Autoria própria.

V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

- **Transposição Sensorial e Ressignificação:** Em um exercício coletivo, os grupos foram desafiados a reinterpretar objetos cotidianos a partir de um sentido não dominante, utilizando as metáforas como ponto de partida. O exercício visava demonstrar como a vivência sensível pode informar diretamente a linguagem projetual.

A coleta de dados incluiu registro em vídeo da roda de conversa e anotações em diário de campo. A análise posterior, de abordagem temática, buscou identificar padrões e deslocamentos perceptivos que evidenciassem o processo de reflexão-na-ação.

4. Resultados e Discussões

A análise das falas revelou como a metodologia ativou um processo de reflexão-na-ação. A "surpresa" gerada pelos estímulos sensoriais levou os participantes a questionarem seu "conhecer-na-ação" e a construírem novos significados a partir de seus repertórios subjetivos.

Um dos momentos mais ricos ocorreu durante a análise de um saquinho de fermento biológico. Um participante, ao identificá-lo, não se ateu à sua função, mas foi transportado para uma memória pessoal: "Aquele cheiro ali, fazendo. cheiro da fermentação da massa fermentando [...]. É, lembra quando eu tinha tempo de fazer isso, eu queria voltar a fazer isso". A fala demonstra como a reflexão-na-ação, ativada por um estímulo olfativo, acessou diretamente o "saber de experiência" (Larrosa, 2002). A reflexão não foi sobre o objeto, mas sobre si mesmo, revelando uma camada de significado, a nostalgia por um tempo livre.

Outro exemplo da metodologia como gatilho para a reflexão ocorreu na discussão sobre uma embalagem de perfume. Enquanto uma participante o descreveu como um perfume de "garota jovem", outras associaram o mesmo aroma a um "cheiro de avó", afirmando ser "zero jovem". A constatação de uma das participantes, "É uma coisa muito pessoal", sintetiza a "surpresa" que força o profissional a refletir. Diante de percepções tão conflitantes, o designer é levado a questionar seu "conhecer-na-ação", isto é, suas

V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

próprias associações e certezas. Da experiência, resulta a reflexão sobre a impossibilidade de projetar um significado universal e sobre a necessidade de mediar a pluralidade de repertórios, um desafio central para a prática do design.

A metodologia, portanto, funcionou como um dispositivo eficaz para:

- **Provocar a surpresa:** A suspensão da visão e a exploração de estímulos ambíguos geraram o estranhamento necessário para romper com a percepção automática.
- **Ativar a Reflexão-na-Ação:** Os participantes foram constantemente convidados a refletir sobre o que sentiam enquanto sentiam, articulando percepção, memória e linguagem.
- **Validar o Saber de Experiência:** A oficina demonstrou que as memórias e afetos subjetivos não são ruídos, mas insumos projetuais legítimos que enriquecem o processo criativo.

5. Considerações Finais

A pedagogia do Design Sensorial, fundamentada na experiência e na reflexão-na-ação, é mais do que uma especialização técnica; é uma prática que visa formar designers mais conscientes e sensíveis. Ela desafia a objetividade de um mundo desencarnado e propõe uma formação que valoriza a subjetividade, a escuta e a vulnerabilidade como potências criativas.

Conforme expresso por participantes ao final da oficina, a prática "faz a gente ter um pouco mais de cuidado, assim, com as experiências" e funciona como uma "ferramenta" para "expandir as ideias e conseguir fazer meus projetos serem mais completos". Outra participante concluiu que estar aberto a outros sentidos permite ter "maiores oportunidades interpretativas" e "atingir uma maior quantidade de pessoas".

Conclui-se que formar designers a partir da experiência sensível é um caminho promissor para uma prática de projeto mais empática e inclusiva. Trata-se de capacitar profissionais para projetar não apenas para o mundo, mas com a complexa rede de materialidades e percepções que o compõem. Ao colocar o sentir no centro do processo,

V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

reconhecemos que o design não se limita à forma ou à função, mas está, acima de tudo, implicado na construção de experiências que nos tocam e transformam.

REFERÊNCIAS

AUSUBEL, David P. **The psychology of meaningful verbal learning**. New York: Grune & Stratton, 1963.

BELTRÃO, André Luis Ferreira. **Práticas pedagógicas no ensino de Design: experimentando abordagens significativas**. 2021. 151 p. Tese (Doutorado em Design) – Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Disponível em: https://www.dbd.puc-rio.br/pergamum/tesesabertas/1712469_2021_completo.pdf. Acesso em: 21 jun 2025.

CARVALHO, Ricardo Artur Pereira de. **Olhares sobre o ensino do projeto em Design: gêneros e interações em espaços de ensino e aprendizagem**. Tese (Doutorado em Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior, 2012. Disponível em: <https://doi.org/10.17771/PUCRio.acad.55411>. Acesso em: 21 jun. 2025.

LARROSA, José Bondía. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. **Revista Brasileira de Educação**, n. 19, p. 20–28, 2002. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbedu/a/Ycc5QDzZKcYVspCNspZVDxC/>. Acesso em: 10 jun. 2025.

LUDDEN, Geke; KUDROWITZ, Barry; SCHIFFERSTEIN, Hendrik; HEKKERT, Paul. Surprise and humor in product design: designing sensory metaphors in multiple modalities. **Humor**, v. 25, n. 3, p. 285–309, 2012. Disponível em: <https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/humor-2012-0015/html>. Acesso em: 10 jun. 2025.

MORIN, Edgar. **A cabeça bem-feita: repensar a reforma, reformar o pensamento**. 8. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003.

PICHON-RIVIÈRE, Enrique. **O processo grupal**. São Paulo: Martins Fontes, 1986.

SCHÖN, Donald A. **Educando o profissional reflexivo: um novo design para o ensino e a aprendizagem**. Porto Alegre: Artmed, 2000.



**V COLÓQUIO DE
PESQUISA EM
DESIGN E ARTES**
5, 6 e 7 de novembro 2025

TRIPP, David. Pesquisa-ação: uma introdução metodológica. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 31, n. 3, p. 443–466, set./dez. 2005. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ep/a/3DkbXnqBQqyq5bV4TCL9NSH/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 21 jun 2025.