

V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

Fazer, Caminhar, Repetir e Experimentar:

Reflexões sobre caminhos sensoriais e manuais na formação em design

Palavras-chave: design relacional, ensino de design, metodologias ativas, práticas pedagógicas.

Igor Affonso; PPGD/EBA/UFRJ; Rio de Janeiro, RJ, Brasil;

iaffonso.dsgn@gmail.com.

Julie Pires; PPGD/EBA/UFRJ; Rio de Janeiro, RJ, Brasil;

julie.pires@eba.ufrj.br.

Pedro Sánchez; PPGD/EBA/UFRJ; Rio de Janeiro, RJ, Brasil;

gravadoramador@eba.ufrj.br.

1. Introdução

Historicamente, o campo do design estruturou-se por paradigmas industriais e modernos, pautados pela lógica da eficiência, da solução de problemas e centralização da forma visual. A formação de designers consolidou-se como um processo técnico e normativo, orientado por etapas previsíveis e modelos universais. Tal abordagem, embora tenha promovido avanços técnicos, mostrou-se limitada diante da complexidade das relações entre humanos, materiais, ecossistemas e entidades não humanas no mundo contemporâneo.

Este texto sugere tensionar esse modelo dominante ao propor um design sensível, corpóreo e situado. Com base em Tim Ingold, Francesco Careri, Richard Sennett e Jorge Larrosa, argumenta-se que práticas como o caminhar, o fazer manual e a escuta da matéria podem ressignificar modos de ensinar e praticar design, promovendo uma ética de cuidado, regeneração e experiência. Em tempos de crises socioambientais, torna-se fundamental deslocar o foco da eficiência formal para práticas abertas ao corpo, ao erro, à imperfeição e à interdependência.

A problemática desta investigação está na crítica à centralidade da visão e da racionalidade técnica no design. Como criar um ensino que valorize o sensível, o instável,

V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

o intuitivo e o imprevisível? Como formar designers atentos ao corpo, às materialidades ativas e à transitoriedade das formas? Tais questões demandam mais que novos conteúdos curriculares, exigem uma reestruturação das metodologias de ensino-aprendizagem, reconhecendo o fazer como conhecimento e a experiência como atravessamento formativo.

Logo, este texto articula quatro contribuições ao pensamento do design contemporâneo. Primeiramente, a noção de “correspondência” e do fazer como atenção contínua (Ingold). Em seguida, o caminhar como prática estética e epistemológica (Careri). Depois, a centralidade da prática na formação do artífice (Sennett). Por fim, a experiência como dimensão do saber (Larrosa). Trata-se de construir uma síntese teórica que permita repensar os modos de criação e ensino em design como práticas éticas, sensoriais e partilhadas.

A metodologia envolve revisão crítica de literatura, articulada a experiências pedagógicas vivenciadas na disciplina “Design e Contemporaneidade: autopublicação, processo e projeto” (PPGD/EBA/UFRJ), como preparação coletiva de alimentos, modelagem com argila, caminhadas e publicações gráficas experimentais. Tais experiências permitiram empregar e refletir os conceitos discutidos, para a verificação situada das abordagens teóricas.

2. O fazer como correspondência

Ingold (2022), em *Fazer*, propõe uma ruptura com a ideia do design como resultado de um plano previamente definido e da imposição formal sobre a matéria, defendendo no lugar, a noção de “correspondência”: uma atenção contínua e sensível entre o fazer e o mundo. Logo, “estar no mundo” não é impor formas, mas responder ao fluxo dos materiais, às suas resistências e vazamentos que emergem no processo.

Essa concepção desloca o designer da posição de controlador para co-participante no fluxo das coisas. O fazer torna-se forma de presença atenta, onde o gesto técnico vira conhecimento situado e o processo passa a importar mais que o resultado. A abertura, a

improvisação e o erro tornam-se partes legítimas e necessárias da criação. A prática com argila exemplifica esse princípio: o corpo aprende com o toque, com a resistência da matéria, com o tempo e com o fracasso de tentar repetir um gesto. A forma resultante não-planejada é resultado da relação viva entre corpo e materialidade, e ao tentar replicá-la, revela-se a impossibilidade da repetição exata, evidenciando a potência da variação como experiência singular.

A matéria está viva: “as coisas vazam” (Ingold, 2012), desgastam-se, escorrem, resistem e mudam. Esse vazamento não é falha, mas potência, pois carrega tempo, memória e transformação. Incorporar essa perspectiva ao ensino do design implica valorizar falhas como aprendizado e reconhecer o saber no gesto, na tentativa e na deriva do processo criativo. Trata-se de um design que escuta e abre-se à instabilidade como condição para um fazer relacional.

3. O caminhar como reflexão

Careri (2013), em *Walkscapes*, propõe o caminhar como expressão estética autônoma, resgatando tradições nômades para sugerir o deslocamento físico como método de investigação e criação. O caminhar, não é só locomoção, mas experiência reflexiva e sensível, que incorporada aos processos pedagógicos do design, torna-se prática metodológica capaz de provocar deslocamentos epistemológicos.

Nesse sentido, caminhar é suspender a previsibilidade do plano, abrir-se ao acaso, escutar o território, observar os ritmos, a presença dos cheiros, sons, tensões e encontros. Trata-se de abrir mão da lógica funcionalista do projeto e permitir-se afetar pelo ambiente. Caminhar sem planejamento promove um engajamento íntimo com os materiais encontrados e afetos despertados. Como prática pedagógica, estimula a escuta ativa e sensibilidade aos acontecimentos do entorno.

Na experimentação de impressão de elementos recolhidos em caminhadas, o percurso torna-se “laboratório sensorial”, onde originam-se impressões gráficas produzidas com os objetos coletados, construindo significados a partir da experiência.

Assim, caminhar é abrir espaço para que o design escute mais, e imponha menos, como um gesto em fluxo de construção e compartilhamento entre sujeitos e ambiente.

4. O repetir da manualidade

Sennett (2009), em *O Artífice*, defende que habilidade é forma de conhecimento, e a repetição é aprendizagem, sob o argumento que a prática repetitiva, atenção ao detalhe e intimidade com os materiais são essenciais na formação de qualquer criador. Contra a ideia da técnica como meramente instrumental, Sennett propõe que o saber se consolida na mão que repete com variação, que falha, recomeça e aprende com o processo, entendendo a prática como exercício de presença, relação e escuta.

A experiência de moldar vasos de argila, inspirada no exercício elaborado pela artista Aisha Jacob, evidencia essa abordagem. A atividade consistiu em dividir a massa em três partes iguais, modelar um vaso, replicá-lo e, por fim, copiar o vaso de um colega (etapa inserida na disciplina). Ao tentar replicar um vaso moldado anteriormente, percebeu-se a impossibilidade da repetição exata, pois cada gesto é atravessado por novas sensações, com a mesma resistência da matéria, porém, outras intenções do corpo. A diferença entre o fazer espontâneo e a reprodução mecânica evidencia a singularidade do processo. O “fracasso” da cópia revela-se como aprendizado, mostrando a importância da atenção contínua, da abertura à imprevisibilidade e do gesto como acontecimento.

Essa repetição com variação, própria do fazer artesanal, contrasta com modelos pedagógicos normativos, pautados pela busca de um “modelo ideal” e pela padronização formal. A pedagogia do “fazer” reconhece o tempo como fundamental à aprendizagem: tempo de escuta, cuidado e intimidade com os materiais. Assim, a prática deixa de ser espaço de controle para tornar-se espaço de cultivo de habilidades, relações e presença, de modo a formar designers mais sensíveis sobre-de-para o mundo.

5. O experimentar como atravessamento

Larrosa (2002), em *Notas sobre a experiência e o saber de experiência*, coloca a experiência como aquilo que “nos passa”, e não como aquilo que “se passa”. Aquilo que “nos acontece”, e não o que “acontece”. Aquilo que “nos toca”, e não como aquilo que “toca”. Essa diferença sutil, mas fundamental, desloca o foco do conhecimento do exterior para o interior. Trata-se de algo que não se ensina diretamente, mas que se vivencia nos diferentes contextos, logo, incorporar a experiência como categoria pedagógica exige abrir espaço para o toque e o acontecimento, que escapam ao controle e à previsão.

No design, isso implica ir além da técnica formalizada, e acolher práticas que privilegiam o processo sobre o resultado, para cultivar sensibilidade, imprevisibilidade, temporalidade difusa das relações e vínculo com o outro. Atividades como cozinhar brigadeiro coletivamente, moldar argila, caminhar na errância ou construir uma publicação gráfica colaborativa não são meros exercícios técnicos, mas estratégias formativas que colocam o corpo, a escuta e o sentir no centro da criação.

Essa “pedagogia da experiência”, além de formativa, é política, pois valoriza a lentidão, o erro, o inesperado e a diferença, desafiando os modelos de performance produtivista herdados da racionalidade industrial. O design, assim, deixa de ser centrado em objetos e torna-se prática de relação com materiais, contextos e pessoas. O foco se desloca do produto final para o que se constrói no entre, nos gestos, nos encontros e nos tempos partilhados entre os sujeitos. Logo, colocar a experiência como elemento impulsionador da criação, é fazer emergir um design capaz de produzir a partir da subjetividade, da partilha e do cuidado com o outro, atuando mais na escuta do que na imposição.

6. Considerações finais

Esta revisão aponta um campo teórico-prático em expansão, que propõe reconfigurar o design como prática ética e reflexiva, baseada na escuta e na experiência. A criação deixa de ser uma resposta fechada e torna-se uma abertura ao tempo das coisas, às materialidades que vazam e aos corpos que aprendem com o gesto. Caminhar, fazer,

V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

repetir, falhar e escutar são práticas que não apenas formam designers, mas moldam formas de viver e de criar com o mundo.

Diante dos desafios contemporâneos, o design não deve contentar-se com respostas rápidas ou soluções formais. É necessário cultivar presença, sensibilidade e escuta ativa, abrindo espaço para o erro, o lento e o incerto. A criação de futuros compartilhados depende dessa capacidade de criar com, e não apenas sobre o mundo. Isso exige uma transformação profunda na formação e atuação do design atual: uma ética da criação que reconheça a interdependência entre seres e materiais, que valorize vínculos, não objetos, processos, e não soluções fechadas em si.

Bibliografia

CARERI, Francesco. **Walkscapes**: O caminhar como prática estética. São Paulo: Perspectiva, 2013.

INGOLD, Tim. **Fazer**: Antropologia, arqueologia, arte e arquitetura. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2022.

_____. **Trazendo as coisas de volta à vida**: *emaranhados criativos num mundo de materiais*. Porto Alegre: Horizontes Antropológicos, ano 18, n. 37, p. 25-44, 2012.

LARROSA, Jorge. **Notas sobre a experiência e o saber de experiência**. Revista Brasileira de Educação, n. 19, 2002.

MANZINI, Ezio. **Design**: Quando todos fazem design - Uma introdução ao design para inovação social. São Leopoldo, RS: Ed. Unisinos, 2017.

SENNETT, Richard. **O Artífice**. Rio de Janeiro: Record, 2009.