

## A CONEXÃO DOS NÍVEIS DE DESIGN EMOCIONAL NO PROCESSO CRIATIVO DE JOIAS

*The connection of emotional design levels in the creative process of jewels*

Natieli Mello da Silva – natielims@yahoo.com.br – Belas Artes

Marc Barreto Bogo - marcbbogo@gmail.com – Belas Artes

**Resumo:** Esta pesquisa apresenta uma problematização do processo criativo de joias autorais, buscando entender: como a criação de produtos do setor pode ser capaz de atingir os níveis emocionais do usuário? Nosso objetivo é investigar caminhos metodológicos no processo de desenvolvimento de criação de joias autorais, correlacionando-os ao ferramental teórico-metodológico dos níveis de design emocional propostos por Donald Norman.

**Palavras chave:** Design emocional, processo criativo, joias autorais.

**Abstract:** This research presents a problematization of the creative process of authorial jewelry, seeking to investigate: how can the creation of products in the sector be able to reach the emotional levels of the user? With the objective of investigating methodological paths in the development process of creating authorial jewelry, correlating them to the theoretical-methodological tools of the levels of emotional design proposed by Donald Norman.

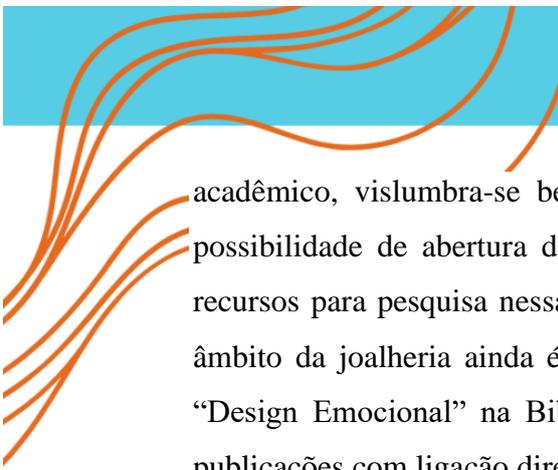
**Keywords:** Emotional design, creative process, authorial jewelry.

### Introdução

Englobando o universo da joalheria, mesclando o exercício prático e teórico de conceitos do ramo, e métodos de design, esta pesquisa apresenta uma problematização do processo criativo de joias autorais. Busca-se investigar: como a criação de produtos do setor pode ser capaz de atingir os níveis emocionais do usuário? Visando dotar os criadores de joalheria autoral com processos mais eficientes e embasados, o objetivo deste trabalho é investigar caminhos metodológicos no processo de desenvolvimento de criação de joias autorais, correlacionando-os ao ferramental teórico-metodológico dos níveis de design emocional propostos por Donald Norman.

Metodologicamente, portanto, procederemos por meio de uma revisão bibliográfica crítica, tanto de autores que abordam o processo de criação no design de joias, quanto da teoria do Design Emocional proposta por Norman e seus colaboradores. Sob o ponto de vista





acadêmico, vislumbra-se benefícios na prática projetual em design de joia, apontando a possibilidade de abertura de novos caminhos criativos, assim como a ampliação de mais recursos para pesquisa nessa área. A interseção entre os estudos em Design Emocional e o âmbito da joalheria ainda é incipiente: por exemplo, ao pesquisar os termos “Joalheria” e “Design Emocional” na Biblioteca Brasileira de Teses e Dissertações não foi encontrado publicações com ligação direta entre os campos (DISSERTAÇÕES, 2022).

### **Design Emocional**

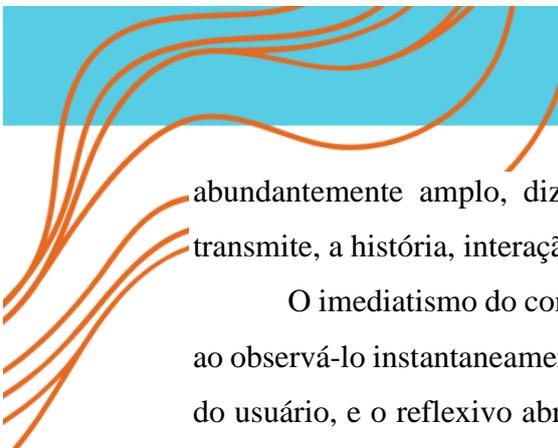
O Design Emocional é uma área de estudo que visa entender como as características de um objeto podem ajudar a determinar a atratividade ou a repulsa que ele causa, diz respeito ao sentimento que um produto provoca ao público. O termo foi popularizado por Donald A. Norman, pesquisador das ciências cognitivas que propôs uma estrutura de três níveis de processamento que interagem uns com os outros e se modulam entre si (NORMAN, 2008).

O nível visceral está voltado para a aparência, atração e julgamento automático causados por sons, cores, formas e outras características sensoriais e estéticas. Este nível “faz julgamentos rápidos do que é bom ou mau, seguro ou perigoso, e envia sinais apropriados para os músculos (o nosso sistema motor) e alerta o resto do cérebro” (Norman, 2008, p. 22). Ele representa a parte mais primitiva do cérebro, é sensível a uma variedade de condições.

O segundo nível de processamento também se trata de um patamar do subconsciente de comportamento, onde agimos instantaneamente. Neste, estão incluídas questões de usabilidade e compreensão; é quando o usuário se sente no controle de algo ou alguma tarefa, quando o objeto cumpre sua função com facilidade sem maiores esforços do usuário. Está relacionado à comodidade e ao prazer gerado no momento do uso. A maneira com que o artefato foi apresentado ao usuário e a sua execução podem proporcionar uma boa experiência, afetando a percepção da pessoa sobre o objeto, chegando a atingir o seu subconsciente (FERRAZ, 2021).

O mais profundo nível é denominado de design reflexivo, o qual considera relevante a conexão estabelecida entre o produto e o consumidor, a racionalização e intelectualização de um produto. Do ponto de vista subjetivo, ele abrange as particularidades culturais e individuais, memória afetiva e os significados atribuídos aos produtos e a seu uso, entre outros aspectos da ordem intangível. “O nível reflexivo refere-se à interpretação, compreensão e raciocínio e à parte contemplativa do cérebro” (ALVES, 2019). Niemeyer fala que o reflexivo é: “elaborar um produto que promova a expressão da heterogeneidade humana e o exercício de uma identidade individual, que manifestada e atualizada, articule o ser com sua cultura material, de modo mais sensível e prazeroso” (NIEMEYER, 2008, pg. 62). O nível reflexivo é





abundantemente amplo, diz respeito às mensagens, cultura e significados que o produto<sup>das</sup> transmite, a história, interação, e as associações que as pessoas têm com os objetos. de moda

O imediatismo do consumo é observado como visceral, por desejo ou repulsa do objeto; ao observá-lo instantaneamente, o comportamental se tratando do uso do produto e a satisfação do usuário, e o reflexivo abrange uma história e significados que envolvem o consumidor de uma maneira mais íntima. Conhecer e executar as etapas criativas se tornam essenciais para aproximar um resultado positivo e assertivo da criação do produto com o desejo e emoções do consumidor. A seguir, exporemos uma síntese do processo criativo nos campos do design e da joalheria, buscando relacioná-los aos postulados do Design Emocional.

### **Processo criativo no design**

O papel do designer consiste em imaginar uma maneira melhor de fazer as coisas, descobrir o problema e procurar a solução por meio do processo de design, para externalizar essa visão. Quando o problema é identificado no momento de *preparação*, o processo é iniciado com a *geração de ideias*, para serem seguidas de uma *avaliação*. O processo se torna interativo, cíclico e não linear, consiste em feedbacks de investigação criativa que possa refinar a interação com o objeto em alcançar a solução do problema (BEST, 2008).

Seguindo essa linha de raciocínio, nosso estudo busca embasamento nos parâmetros apresentados por Bruce Archer. O autor sugere que “o trabalho do designer deveria combinar a intuição com a cognição e que, com a formalização do processo criativo, o trabalho tenderia a ser mais científico, com base em metodologias e possíveis de serem compreendidos e replicados” (VAN DER LINDEN; LACERDA; AGUIAR, 2010). Ele aborda essa metodologia em diversas áreas de atuação do design, visando conciliar uma ampla gama de fatores, a partir de uma categorização em três etapas, denominada *Systemic Method for designer*, ela sugere que o processo de design é composto por: “Fase Analítica”, “Fase Criativa” e “Fase Executiva”. (SILVA *et al*, 2017).

Na Fase Analítica, são coletadas todas as informações necessárias quanto às necessidades da empresa, o problema a ser resolvido, o limite e as condições do projeto. Ela é subdividida em mais dois estágios, programação e coleta de dados. A Fase Criativa se respalda nas informações coletadas da fase anterior e, neste momento, é iniciada a parte prática por meio do desenvolvimento de ideias e seleção das mesmas para se chegar a uma solução. Esta etapa se subdivide em 3 momentos: análise, síntese e desenvolvimento. Na Fase Executiva, há a apresentação da ideia desenvolvida ao cliente para solicitar autorização de



produção/distribuição do produto. Nesta etapa, a ideia ou projeto pode receber a solicitação de mudanças ou melhorias para a decisão final projetual.

21

### **Processo criativo na joalheria**

Há diversas técnicas específicas que fazem parte do processo criativo de joias. Santos (2017) as organiza em dois grandes grupos. As primeiras são as técnicas de “livre associação”, com *brainstorming* e *brainwriting*, que iniciam o processo com fluidez, sem críticas, podendo observar de uma maneira mais aberta com possibilidades infinitas de inspiração. Outro caminho é a técnica de “associação forçada”, guiada por um pensamento lateral, que busca diferentes maneiras de resolver um problema com associações de figuras, formas e objetos. Mesclando as técnicas de associação, e fazendo uma ligação com os conceitos de design difundidos por Archer, apresentados acima, propomos uma linha de raciocínio lógico e funcional para a criação na joalheria. Desta maneira, sugere-se dividir o processo em três grandes fases: “*inspiração*”, “*geração de ideias*” e “*avaliação*.”

Iniciando pela inspiração inicial, equivalente à fase analítica de Archer, identifica-se e se reconhece o problema, podendo ser a criação de um novo produto ou coleção. Nesta fase, ocorre o momento de preparação e embasamento, em que se destaca quais são os fatores relevantes a este problema, analisando as possibilidades e restrições. É o momento de observação, medição e raciocínio, em que é escolhida a temática, e onde também podem ocorrer *insights* mais intuitivos. Cria-se um banco de dados e registros com imagens e referências, desdobrando uma pesquisa com informações e análises funcionais. Sugestões de matérias primas e formatos e são lançadas no projeto. Ainda nesta fase inicial, temos o momento de ideação e incubação, em que todas as ideias da temática adormecem na mente do criador, favorecendo o pensamento lateral, com associações livres.

Aos poucos, o pensamento começa a fluir na fase criativa, iniciando a geração de ideias em que acontecem os primeiros desenhos e esboços. Esse é o momento de iluminação, através de um raciocínio dedutivo com mais julgamento, onde o conceito do projeto vai criando sua forma a partir das conexões e decisões que forem tomadas. Nesta etapa, ferramentas como *brainstorming*, murais imagéticos, palavras e sensações podem servir de auxílio. Análise, síntese e desenvolvimento são os pontos-chaves dessa etapa criativa.

Na fase executiva, é o momento das decisões finais com riqueza de detalhes, avaliando as melhores soluções, que traduzem as aspirações do autor; finalização de croquis, desenhos manuais e até mesmo a renderização em 3D do projeto podem estar presentes ou não nesta etapa. Detalhar todas as especificações são necessárias, tornando extremamente importante a

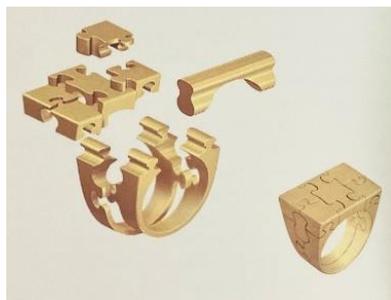
confeção da ficha técnica. Antes da finalização da peça, muitos designers desenvolvem sua criatividade na própria bancada de ourivesaria, onde os metais são manipulados e as experimentações são feitas, combinando formas e matéria prima. Neste caso, seria o momento de acabamentos finais, como polimentos e brilhos, detalhes mais técnicos que possuem particularidades em cada peça.

Vejam como a sistematização projetual do processo de design e os níveis do Design Emocional, apresentados até então, podem ser identificados em projetos do mercado no setor da joalheria. Mais especificamente, escolhemos como recorte representativo a obra do designer de joias Antonio Bernardo, em particular seu projeto “Anel *Puzzle*” (GRUNOW, 2006).

Seu processo criativo, desde a ideia à finalização de uma peça, pode ser compreendido pela visão de Archer como: na fase Analítica, construção do protótipo conceitual, identificando o problema a ser solucionado, e a peça a ser criada; na fase criativa, o estabelecimento de medidas e proporções, desenhos para execução, parametrização, desenvolvimento do produto até a ocasião de aprovação da peça piloto, e dos meios de produção; na fase executiva, o estágio final, a execução do modelo referencial e, por fim, a sistematização da peça em ficha técnica.

Ao longo de sua carreira, Antonio Bernardo focou seu olhar e atenção para a criação de módulos, elementos reconhecíveis e individualizados. Os módulos tratam também da ideia de repetições e encaixes de elementos autônomos, como a peça ícone da Figura 01, o “Anel *Puzzle*” que em 2006 foi premiado na IF Design Award, uma das mais renomadas condecorações da área de design de produto (GRUNOW, 2006). A joia confeccionada originalmente em ouro amarelo 18 quilates salienta aspectos lúdicos e criativos, é composta por partes simétricas que se encaixam, formando uma única peça.

**Figura 01** - Anel *Puzzle*, criação Antonio Bernardo.



**Fonte:** GRUNOW, 2006, p. 32.

Sob o ponto de vista dos níveis de Donald Norman, a joia se traduz como um anel que apresenta qualidades significativas em todos os três níveis apresentados pelo autor. Visceral pelo formato atrativo da peça. Comportamental por ajustar o aro no dedo do cliente, sem

imperfeições que atrapalharia seu uso, e sendo montado de uma forma intuitiva de fácil encaixe. <sup>las</sup> de moda

O nível reflexivo se enquadra por resgatar a memória de jogo de infância, em que faz despertar o lado lúdico e divertido do usuário, uma estrutura que refina a peça e aproxima uma conexão e envolvimento do produto e cliente. Além de que a peça foi premiada, e recebeu o *iF Design Award* (importante premiação alemã que reconhece a excelência do design).

### Conexões entre o processo projetual e os níveis de Design Emocional

Percorrendo a atual narrativa deste estudo, retomamos a linha de raciocínio dos principais autores abordados, sendo Donald Norman para o Design Emocional, Bruce Archer para processo de Design, e o designer Antonio Bernardo como exemplo de processo criativo na joalheria. Com o intuito de investigar caminhos metodológicos no processo de desenvolvimento de criação de joias autorais, correlacionando-os ao ferramental teórico-metodológico dos níveis de design emocional, apresenta-se a Figura 02 a seguir. O quadro sugere elementos do processo de criação de joias que poderiam ser levados em consideração em cada uma das etapas, facilitando a visualização e escolha para focar em determinado nível do design emocional. Vejamos, a seguir, como a conexão entre os temas foi abordada até aqui.

Figura 02 – Quadro de conexões: design, design emocional, processo criativo de joias.

FASES DA METODOLOGIA DO DESIGN			
FASES DA METODOLOGIA DO DESIGN NÍVEIS DO DESIGN EMOCIONAL	ANALÍTICA	CRIATIVA	EXECUTIVA
VISCERAL	ESCOLHAS DE CONCEITOS, FORMAS E MATÉRIAS PRIMAS.	DIRECIONAMENTO VISUAL DAS REFERÊNCIAS; DESENHOS, CORES DE METAIS E MATÉRIAS PRIMAS, TEXTURAS E LAPIDAÇÕES, GRAVAÇÕES.	ACABAMENTOS, ALTURAS PEDRAS, FOSCO, POLIDO, TEXTURAS, GRAVAÇÕES.
COMPORTAMENTAL	DEFINIÇÃO DE PEÇA DO PROJETO OU COLEÇÃO, CLASSIFICAÇÃO DE PEÇAS: ANEL, BRINCO, COLAR, PINGENTE, PULSEIRA, BROCHE, ETC E SUAS QUANTIDADES	DEFINIÇÃO DE PEÇA DO PROJETO OU COLEÇÃO, CLASSIFICAÇÃO DE PEÇAS: ANEL, BRINCO, COLAR, PINGENTE, PULSEIRA, BROCHE, ETC E SUAS QUANTIDADES	ACABAMENTOS COMO BRILHOS, POLIMENTOS, GARRAS, PESO, FICHAS TÉCNICAS.
REFLEXIVO	APROXIMAÇÃO DO PÚBLICO ALVO E CONCEITOS DA MARCA, CONCEITO E TEMÁTICA DE COLEÇÃO, DEFINIÇÃO DE ESTILOS DE PEÇAS	DESENHOS, MODELAGENS, PROTOTIPAGEM, RENDERIZAÇÃO  EVOCAÇÃO DE MEMÓRIAS, QUESTÕES IDENTITÁRIAS, VALORES	FICHAS TÉCNICAS, FORMA DE APRESENTAÇÃO, EMBALAGEM, OBRA DE ARTE, RENDERIZAÇÃO, DESCRIÇÃO DO PRODUTO, RELEASES, APRESENTAÇÃO, EMBALAGEM, FORMAS DE DIVULGAÇÃO E COMUNICAÇÃO.

Fonte: Elaborado pelo autor (2022).

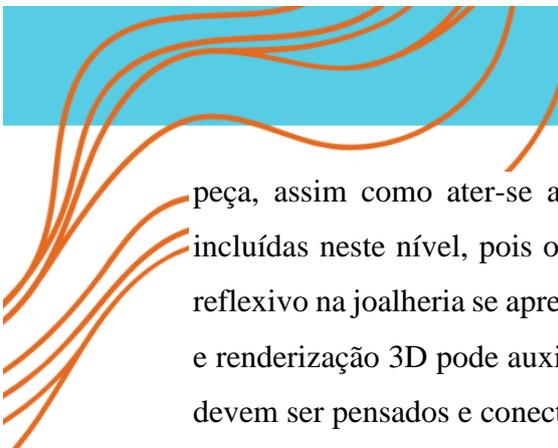
## Conclusão

Conectando os temas apresentados neste estudo, entende-se que o processo de criação de joias poderia ser guiado por etapas metodológicas, a exemplo da estruturação em três fases projetuais propostas por Archer, além de ser correlacionado aos pensamentos de Norman em relação ao Design Emocional. Vejamos como se dá essa relação em cada uma das fases projetuais.

Na visão analítica (Archer), o nível visceral (Norman) é apontado no processo criativo de joias sendo o momento de delimitar conceitos e estilos que se aproximam do público alvo. Muitas vezes são representados pelas formas, simetrias, cores e matérias primas que serão utilizadas para compor a joia. No nível comportamental (Norman), define-se a classificação da(s) joia(s), podendo ser: brincos, anéis, colares, pulseiras, pingentes, piercings, e acessórios em geral. Assim como é sugerido determinar quantidade de cada peça, quando o caso for a criação de composições formando coleção. E no nível reflexivo (Norman), volta-se para um aprofundamento maior na temática, envolvendo desde os conceitos da marca, tema da criação, e principalmente uma aproximação intensa com o público. O resgate de memórias do consumidor, se torna essencial para identificar pontos que possam atraí-lo. Neste momento, ainda é importante dividir e quantificar os estilos de cada peça, quando o caso for criação de uma coleção. Peças mais básicas, conceituais e comerciais devem ser subdivididas para limitar e facilitar o processo criativo.

A fase criativa (Archer) pode retomar e aprofundar os níveis destacados por Norman. Na escala visceral é importante ressaltar um direcionamento visual de referências, como desenhos, murais imagéticos, *brainstorms*, sugestões de cores, metais, matérias primas, texturas, lapidações e cravações. Detalhes que direcionem o formato da peça. Já no nível reflexivo essas questões também têm sua relevância, incluindo a modelagem como uma etapa mais aprimorada do processo, assim como a prototipagem e iniciação da renderização em 3D. Etapas que podem estar presentes ou não, mas com o intuito de evocar memórias, questões identitárias e valores do consumidor final. No nível comportamental, se resalta a relevância da modelagem e prototipagem, de desenhos e parametrizações, importantes neste momento para uma melhor adequação à anatomia do corpo.

A fase executiva (Archer) é vista como visceral (Norman) nas finalizações e acabamentos, como altura de pedras, detalhamentos de polimento/fosqueamento, outras texturas a serem aplicadas e gravações. No nível comportamental (Norman) acabamentos de brilhos, e polimentos principalmente de garras se tornam essenciais para um conforto maior na



peça, assim como ater-se ao detalhe do peso final da joia. As fichas técnicas podem ser <sup>das</sup> de moda incluídas neste nível, pois organizam as informações definidas nas parametrizações. O nível reflexivo na joalheria se apresenta mais como conceito de apresentação das peças, a finalização e renderização 3D pode auxiliar na comunicação das peças, assim como embalagens, releases devem ser pensados e conectados com a temática inicial.

Um quadro como o aqui proposto pode servir de referência para o processo de desenvolvimento de joias, orientando um caminho processual que traga credibilidade e sistematização na execução da peça ou coleção. Embora nem todas as peças precisam enfatizar todos os níveis propostos pelo Design Emocional, ter em vista as possibilidades pode abrir caminhos de reflexão e de estruturação dos projetos.

## Referências

ALVES, Kevin. **O que é design emocional.** Disponível em: <<http://pencimagico.webflow.io/visao/o-que-e-design-emocional/>> Acesso em: 12 de jun. 2022.

BEST, Kathryn. **Fundamentos de Gestão do Design.** 1 ed. Porto Alegre: Bookman, 2012.

DISSERTAÇÕES, Biblioteca. **Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações.** <<https://bdtd.ibict.br/vufind/>> Acesso em 24 de jul. 2022.

FERRAZ, Sandro. **Design do racional ao emocional.** 1. ed. São Paulo: MDA Belas Artes, 2021.

GRUNOW, Evelise. **Antonio Bernardo.** 1. ed. Rio de Janeiro: Viana e Mosley, 2006.

NIEMEYER, Lucy. **Design atitudinal. In: Design, ergonomia e emoção.** Rio de Janeiro: Mauad X: FAPERJ, 2008.

NORMAN, Donald A. **Design Emocional: por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia.** Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

SANTOS, Rita. **Jóias Fundamentos, processos e técnicas.** 1. Ed. São Paulo: Senac São Paulo, 2017.

SILVA, Flávio, et al. **BRUCE ARCHER: Método Sistemático para Designers.** Disponível em: <<http://www.vigha.com/wp-content/uploads/2017/06/Artigo-Bruce-Archer-final.pdf>> Acesso em: 12 de set. 2022.

VAN DER LINDEN, J. C. D. S.; LACERDA, A. P. DE; AGUIAR, J. P. O. DE. **A evolução dos métodos projetuais. 9o Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design,** 2010.

