

Pesquisa em Design por meio da Prática: Abordagens construtivas em Moda e Têxteis

Rafaela Blanch Pires

Doutora, Universidade Federal de Goiás / rafaela.pires@ufg.br
Orcid: 0000-0002-9260-4033 / Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5634631010017373>

Enviado: 09/04/2023 // Aceito: 07/02/2024

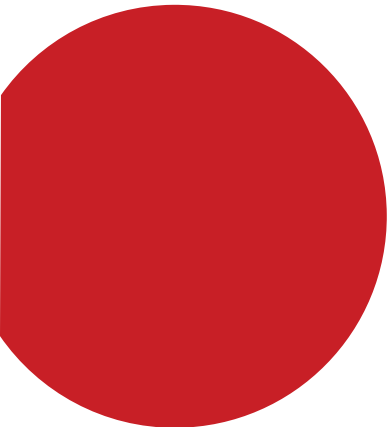


Pesquisa em Design por meio da Prática: Abordagens construtivas em Moda e Têxteis

RESUMO

A presente investigação trata da abordagem metodológica introduzida por Christopher Frayling (1993) intitulada *Research Through Design* e aprofundada por Ilpo Koskinen *et al.* (2011), com o nome "Pesquisa em Design por meio da Prática", que adapta e apresenta exemplos específicos advindos de estudos sobre têxteis e design de moda. Distinguem-se três campos: laboratório (*lab*), campo (*field*) e galeria (*showroom*), que ilustram diferentes perspectivas ao aliarem investigações teóricas e projeto prático. Esta pesquisa se deu por meio do levantamento de dados de fontes secundárias, análise qualitativa e descritiva. Como resultado, pode-se reconhecer que existem inúmeras possibilidades de desenvolvimento de pesquisas científicas que possuem a prática projetual como elemento central, além de apresentar procedimentos metodológicos que possam contribuir para o fortalecimento da fundamentação teórica em pesquisas emergentes no campo.

Palavras-chave: Metodologia Científica; Design de Moda; Prática.



Design Research through Practice: Constructive Approaches in Fashion and Textiles

ABSTRACT

The present investigation deals with the methodological approach introduced by Christopher Frayling (1993) entitled "Research Through Design" and further developed by Ilpo Koskinen et al. (2011) under the name "Design Research through Practice". The present article presents specific examples from studies on textiles and fashion design and adapts to the quoted theories. Three fields indicated by Koskinen et. al. (2011) are distinguished: "lab", "field", and "showroom", illustrating different perspectives by combining theoretical research and practical design. This research was conducted through data collection from secondary sources, qualitative and descriptive analysis. As a result, it can be recognized that there are numerous possibilities for the development of academic research that places fashion design practice as a central element, in addition to presenting methodological procedures that can contribute to strengthening the theoretical foundation in emerging research in the field.

Keywords: Scientific Methodology; Fashion Design; Practice.

Investigación del diseño a través de la práctica: enfoques constructivos en moda y textiles

RESUMEN

La presente investigación aborda el enfoque metodológico introducido por Christopher Frayling (1993) titulado "Investigación a través del Diseño" y profundizado por Ilpo Koskinen et al. (2011) con el nombre "Investigación en Diseño a través de la Práctica", que adapta y presenta ejemplos específicos provenientes de estudios sobre textiles y diseño de moda. Se distinguen tres campos: laboratorio (lab), campo (field) y galería (showroom), que ilustran diferentes perspectivas al combinar investigaciones teóricas y diseño práctico. Esta investigación se llevó a cabo mediante la recopilación de datos de fuentes secundarias, análisis cualitativo y descriptivo. Como resultado, se puede reconocer que existen numerosas posibilidades para el desarrollo de investigaciones científicas que tienen la práctica de diseño como elemento central, además de presentar procedimientos metodológicos que pueden contribuir al fortalecimiento de la fundamentación teórica en investigaciones emergentes en el campo.

Palabras clave: Metodología científica; Diseño de Moda; Práctica

1. INTRODUÇÃO

Observa-se uma dificuldade em compreender os trabalhos práticos artísticos ou das artes aplicadas, como também do design de moda, como processos passíveis de gerar de produção do conhecimento, como pesquisa científica. Em 1993 o professor Christopher Frayling no artigo intitulado *Research in Art and Design* indica como muitos artistas, artesãos e designers acreditavam que fazer pesquisa (com "P" maiúsculo) é algo que estaria muito distante de seus fazeres e suas práticas cotidianas. O autor inicia seu texto ao tratar dos clichês presentes no imaginário comum, popular, dos artistas, tidos como loucos, intuitivos, que não calculam muito sobre os materiais ou métodos que irão utilizar, mas se deixam levar pela "inspiração", pela intuição ou pela emoção. Ilustra também o imaginário que se tem do designer: muito preocupado com as tendências, estilos, preocupados com a aparência ou a funcionalidade, por vezes, tidos como superficiais (Frayling, 1993).

Por fim, Frayling (1993), apresenta o clichê do imaginário típico reforçado pela cultura pop dos anos 1980 e da ficção científica a respeito do que ficou marcado como um "cientista": um sujeito obcecado por seu objeto de estudo, que trabalha arduamente de maneira metódica, envolto de uma atmosfera maníaca, quase um *psycho* a exemplo do Dr. Frankenstein ou de Fausto (1993; p. 3). Aos poucos, Frayling (1993) esmiúça esses estereótipos ao demonstrar que também pode existir uma grande medida de organização, persistência analítica e abordagem metódica em um trabalho prático artístico ou feito por designers.

Assim como na pesquisa científica, existe o uso fundamental de habilidades artesanais, da apreensão subjetiva e instintiva. O autor cita Harry Collings, um sociólogo, para quem no livro *Changing Order* a pesquisa científica envolve irracionalidade,

conhecimento tácito, bem como negociar a realidade ao invés de hipotetizar a respeito dela.

Pode-se compreender que o trabalho de artistas, designers e cientistas não são os mesmos, mas as qualidades e procedimentos usados por artistas, designers e cientistas não estão tão separados assim em caixinhas. Eles podem ser muito mais intercambiáveis do que se imaginava. Frayling (1993) cita o historiador David Gooding (quem estudou os métodos de Michael Faraday) ao apontar os *links* existentes entre cientistas experimentais e a criatividade de artistas. Afirma que, ao mesmo tempo, artistas possuem dificuldade em convencer as pessoas sobre a conexão entre arte com pesquisa, cientistas possuem o mesmo tipo de problema com a criatividade (que é geralmente compreendido como uma prerrogativa para artistas e não cientistas). O autor organiza as formas de pesquisa ligadas à arte e design como: “pesquisas em arte e design”, as “pesquisas por meio da arte e do design” e “pesquisas para arte e o design”¹.

A primeira linha, que aborda “pesquisa em arte e design”, estaria relacionada às pesquisas históricas, ligadas aos aspectos sociológicos, econômicos, políticos, que envolvem temas das humanidades ou as pesquisas em estética ou percepção artística (crítica da arte).

Frayling (1993) define em seguida as “pesquisas por meio da arte e do design” como as que fazem um registro do processo da vivência, da experiência. Aquelas nas quais o conhecimento se constrói enquanto um objeto ou um serviço; exemplifica, ainda, alguns tipos de pesquisas por meio do design, como: pesquisa em materiais; trabalho de desenvolvedores; pesquisas baseadas em diários, dentre outras; reconhece a importância em tratar desse percurso de tomadas de decisões, tentativas, erros, desvios, como parte de uma construção do conhecimento que resulta em um objeto, mas que boa parte de toda essa vivência não deixa rastros no resultado final, mas que houve o exercício de um conhecimento tácito (Frayling, 1993).

Em seu artigo, cita Kenneth Agnew (1993) ao afirmar que

as pesquisas em design através da prática foram:

[...] prejudicadas pela falta de qualquer documentação produzida durante o processo de design. Muitas vezes, na melhor das hipóteses, a única evidência é o próprio objeto, e mesmo essa evidência é surpreendentemente efêmera. Quando uma boa amostra do produto original ainda pode ser encontrada, muitas vezes ela ainda se revela enigmática² (Agnew, 1993, p. 121-130, apud Frayling, 1993, p. 5, tradução nossa)

Por fim, “Pesquisa para a arte e design” seriam aquelas em que o processo reflexivo está embutido no produto final. Algo que não fica com um registro verbal, comunicado por extenso, mas corporificado no produto final, ou seja, o objeto em si (Frayling, 1993).

Destaca-se que esta investigação, foca sua atenção sobre a “pesquisa por meio do design” (RtD) sob os pontos de vista de Christopher Frayling que foram continuadas por Ilpo Koskinen *et. al* (2011), no livro *Design Research Through Practice: from the lab, field and showroom*, por especificarem um pouco mais os diferentes tipos de pesquisas que podem ser feitas através da prática, adaptadas à atualidade do “pensar-fazer” permeada pela cultura contemporânea cuja mola propulsora se baseia na criatividade, sustentabilidade e as inovações advindas, sobretudo do digital e na engenharia genética.

Não foram encontradas tantas referências bibliográficas em português que se debruçam especificamente sobre os conceitos do “RtD” e, em especial, a “Pesquisa design através da prática” de Koskinen. Mas encontramos uma dissertação de mestrado intitulada “Pesquisa através do design e prática crítica: uma investigação sobre o desenvolvimento de artefatos críticos no processo de construção de problemas de pesquisa acadêmicos” de autoria de Bruno Augusto Lorenz (2018) na qual o autor faz

uma boa revisão bibliográfica de outros autores que abordaram a metodologia antes de aplicá-la, em uma oficina que serviria como espaço de coleta de dados.

Lorenz (2018) indica que estudos de Findelli seguem a linha de Christopher Frayling ao conciliar teoria e prática, busca um desenvolvimento de teorias no design ao considerar a prática projetual como uma “postura epistemológica”; que estudos de Ludvisen encaram um problema de pesquisa através de um viés projetual orientado pela ação e pela construção. Para este autor a iteração, a exploração, a reflexão e a práxis do design fazem parte da estratégia adotada para construir um conhecimento reutilizável. Para Jonas (2007) o envolvimento do pesquisador no processo projetual está atrelado às constantes alterações que o objeto de pesquisa sofre por meio da prática. Ainda para Lorenz (2018), as definições da pesquisa através da prática dadas por Christopher Frayling são muito difusas e argumenta que pesquisas precisam de boas bases teóricas que contribuam na direção da prática. Ou seja, leitores ficam com poucas referências sobre como proceder.

2. PESQUISA EM DESIGN POR MEIO DA PRÁTICA

Os autores do livro *Design Research Through Practice: Lab, Field, Showroom* organizado por Ilpo Koskinen (2011) chamam também esta mesma metodologia de “design construtivo” (*constructive design*) ligado à construção, fabricação, produção (e não ao construtivismo). Focam em apresentar exemplos da pesquisa construtiva e seguem a abordagem pragmatista e empiricista de Frayling, pretendendo apresentar mais especificidades à metodologia, mesmo assumindo ser um campo constantemente aberto à discussão. Embora apresentem três tipos de metodologias de pesquisas através da prática, “laboratório” (*lab*), “campo” (*field*) ou “galeria” (*showroom*),

Koskinen et. al. (2011) reconhecem que há a necessidade de existirem mais e diversas metodologias de pesquisa no campo do design, assim como existem tantas diferentes metodologias nos outros campos das ciências e das humanidades. Será observada a dificuldade em definir com exatidão se os exemplos apresentados se encaixam mais nos modelos "laboratório", "campo" ou "galeria" já que muitas características de um podem estar presentes e se mesclar a outra abordagem.

A obra citada não tem como objeto central das pesquisas em design as teorias como a semiótica, história, psicologia, psicanálise, estética (dentre outras), embora possam servir de subsídio para o processo investigativo. Porém, essas abordagens não se tornam centrais, uma vez que o próprio processo está no centro da pesquisa (*Koskinen et al.*, 2011). Ao mesmo tempo que se produz um objeto, sistema, maquete ou tecido final, produz-se também uma pesquisa.

Por meio de um breve histórico, que relacione a história do design com relação às metodologias, ainda de acordo com *Koskinen et al.* (2011), observa-se que nas décadas de 1950 e 1960 uma abordagem bastante cartesiana e racionalista, em uma tentativa de compreender o mundo matematicamente. A partir de meados das décadas de 1980 e 1990, já com a ascensão dos computadores pessoais, comunicação em rede e uma série de dispositivos digitais que mediam nossas relações, identifica-se um caráter mais humano e artístico no design. São parte do trabalho do designer lidar com os problemas capciosos e difíceis de serem resolvidos racionalmente por sua complexidade de desdobramentos, empresas adotam recursos de investigações associadas ao design centrado no humano. A partir dos anos 2000, encontra-se métodos de pesquisa generativos, experimentação com protótipos, design de jogos, a pesquisa-ação *action research* a fim de despertar a imaginação do usuário ao engajar sua participação, além das pesquisas de "experiência do usuário" que se traduziriam em observar mais a emoção que a usabilidade de um produto ou sistema. A partir da década de 1980, então,

encontra-se um ponto de confluência entre teoria e prática, representado pela necessidade de observar melhor as relações entre humanos, dispositivos eletrônicos ou digitais e os possíveis desdobramentos que essa mediação poderia proporcionar. Impactos que só poderiam ser parcialmente observados com o exercício da imaginação especulativa, maquetes e situações que simulam uma possível realidade. A pesquisa em design por meio da prática se faz como construção de conhecimento para outros pesquisadores e:

[...] não tentam analisar o mundo material ou não vêem o design como um exercício racional de resolução de problemas. Mas imaginam novas realidades e constróem essas novas realidades para ver se elas funcionam. (Koskinen *et al.*, 2011, p. 42-43, tradução nossa).³

A seguir serão apresentados os três campos que se entendem como três diferentes abordagens dentro do que pode ser entendido como design construtivo ou pesquisa em design através da prática. As apresentações são acompanhadas de uma série de exemplos ligados diretamente ao universo da moda, dos têxteis e do vestuário.

3. METODOLOGIA

A presente investigação foi realizada a partir do levantamento de dados de fontes secundárias, em especial, em referencial bibliográfico relacionado à "Pesquisa em Design por Meio da Prática". Além disso, os exemplos foram coletados a partir de publicações de investigações de cunho acadêmico. O referencial teórico foi citado de forma descritiva e a análise, ao combinar base teórica com os exemplos ilustrativos foi realizada

por meio da interpretação de dados qualitativos.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

4.1. Laboratório (*Lab*)

Apesar de Koskinen *et al.* (2011) argumentarem que não há como analisar todos os aspectos do design enquanto um fenômeno no modo laboratorial, como ocorre nas ciências naturais, para eles existem algumas dessas facetas que podem entrar sob análise nessa perspectiva.

Este capítulo trata da lógica dos estudos de laboratórios. Essas pesquisas tendem a ser impuras em termos de lógica; em particular, no início do estágio de pesquisas que visam inspirações tendem a ser feitas com provas e perguntas contextuais. São qualitativas e orientadas pela inspiração e tipicamente combinadas ao estilo de estudo similar ao de laboratórios. [...] Trabalhos experimentais tipicamente acontecem em testes de conceitos, em seleções e nas fases de avaliação dos protótipos. Apesar de o *ethos* dessa tradição vir da psicologia experimental, pesquisadores emprestam de outros meios de se fazer para complementá-lo (Koskinen *et al.*, 2011, p. 51, tradução nossa)⁴.

Os mesmos autores trazem como primeiro exemplo o estudo sobre a interação de um usuário com uma câmera e como ao invés de interagir através de botões, alguns gestos feitos com a mesma, poderiam enriquecer e facilitar o uso da câmera por qualquer usuário. O desenvolvimento da pesquisa e dos protótipos foram guiados pelo desejo de fornecer mais alternativas e possibilidades aos paradigmas de interações com câmeras na época e não pelas referências e estudos ligados à experiência do usuário. Nota-se a seguir que as pesquisas que

estariam nessa categoria do “laboratório” que baseiam em um mote de inspiração investigativa que pode e deve se basear em literaturas específicas, mas em seu centro, observa-se envolver prática, experimentação contínua, tentativa e erro, reapropriação e uma série de prototipações que apresentam as mais distintas alternativas de uso, estéticas, significações e relações. O imaginário do que pode remeter uma pesquisa em “laboratório”, parafraseando Koskinen *et al.* (2011), se relaciona a trazer algo ou um tópico de seu meio natural para um espaço controlado onde estará sujeito a análises, observações e experimentações.

O primeiro exemplo dado aqui é o *Sound to Wear* (“Som para Vestir”) de Vidmina Stasiulyte (2020), uma pesquisa de doutorado⁵ realizada na Universidade de Boras, Suécia. A autora-designer aborda o campo da moda por sua perspectiva sonora, não por seu aspecto negativo mas por sua gama de sons poderem servir como novos métodos e relações com outras disciplinas. Explica que a moda é muito baseada em fatores visuais, mas que também possui uma gama variada e bastante típica de sons específicos que, em geral, passam despercebidos no cotidiano e que ainda podem ser potencializados pela moda. Stasiulyte desenvolveu em sua pesquisa uma série de experimentos pensando em como as partes do corpo que se movimentam e como se dá a relação com diferentes materiais (Figura 1). Organizou uma biblioteca com mais de 100 diferentes tipos de sons, a fim de identificar a linguagem sonora do vestir (Stasiulyte, 2020). Stasiulyte ainda concebeu uma série de ações performativas, e peças de vestuário, acessórios que vão além das possibilidades sonoras já criadas no cotidiano com elementos do vestuário. O que permite refletir sobre potenciais em aberto no que diz respeito às sonoridades e outros aspectos sensoriais com relação ao corpo, o fato de vivermos na era da mobilidade tendo o corpo como ponto central, o universo dos têxteis, da moda e de outras disciplinas.

Figura 1: Criações apresentadas em *Sound to Wear* (2020)

Fonte: *Body and Space Research Lab* (website), 2020⁶

Além do resultado artístico, todo o percurso dos testes, dificuldades encontradas, escolhas realizadas são dados importantes para outros pesquisadores da mesma área e para interessados de outros campos de conhecimento. A postura analítica, reflexiva, de observação na realização dos experimentos apresentam um procedimento semelhante aos realizados em laboratórios das ciências naturais, com a diferença que no percurso investigativo do artista ou designer, não se busca um único resultado, mas uma gama de possibilidades.

Outra pesquisa que pode ser contextualizada no que Koskinen *et al.* identificam como "laboratório" é a de Svenja Keune (2018) intitulada *On Textile Farming: Seeds as material for Textile Design*⁷, realizada na mesma universidade de Stasiulyte. Keune se interessa em compreender como pode haver uma convivência bilateralmente benéfica entre seres humanos e demais espécies de seres vivos. Sua pesquisa recai sobre como têxteis podem incorporar sementes, tramas ou materiais que contribuam para o crescimento e sobrevivência de plantas no design de interiores. Porém, reconhece que, geralmente, pesquisadores do ramo têxtil tendem a ter uma convivência ou

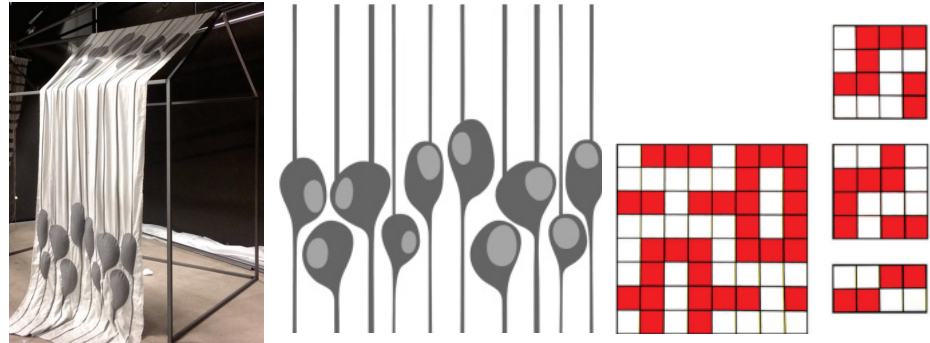
relação “utilitária” com organismos vivos, a exemplo dos que produzem pigmentos para tingimento de seda e morrem logo após um processo nada colaborativo no design (Keune, 2018). A autora busca desafiar a visão antropocêntrica inerente às metodologias do design Têxtil. Com isso, Keune constrói um trailer que se torna seu laboratório experimental de convivência com organismos vivos no intento de observar necessidades e, de fato, construir uma relação colaborativa entre as diferentes espécies, tendo como meio de sustentação, os têxteis. Em uma página de registros das etapas da investigação, a pesquisadora apresenta fotos desde o início da construção braçal do trailer rico em janelas de vidro que permitem a entrada de luz e viabiliza a mobilidade próxima a outras plantas, regiões com mais ou menos sombra (Keune, 2018). Ver figuras 2 a 6.

Figuras 2 e 3: O laboratório-*trailer* experimental e alguns resultados (2018)



Fonte: Keune, 2019, p. 9

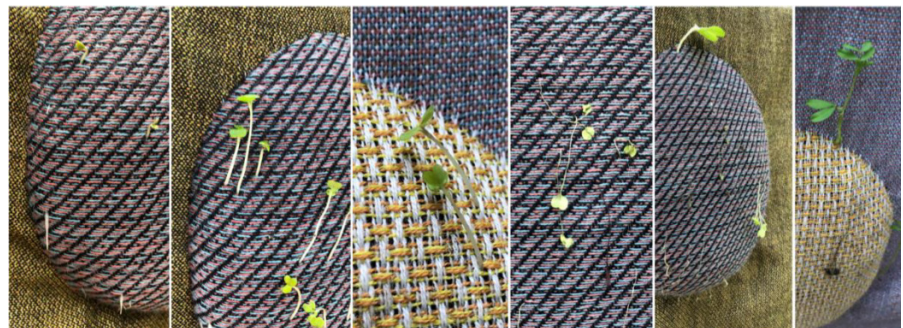
Figura 4, 5 e 6: Tecidos com bolsões, tramas e diagramas da trama para acomodar a terra e permitir que a planta brote



Fonte: Keune, 2018, p. 247

Além disso, ela descreve em um artigo uma série de experimentos e estudos com diferentes tipos de entrelaçamentos de tecidos, diferentes materiais que retêm mais ou menos umidade, aberturas ou fechamentos das tramas, camadas têxteis com padrões de tubos ou hexágonos (Keune, 2019). Ver figura 7.

Figura 7: Experimento e os brotos na cortina-vaso-têxtil



Fonte: Keune, 2019, p. 3

Nota-se que Svenja Keune busca desafiar a visão antropocêntrica inerente às metodologias do design têxtil. Baseando-se nos escritos de Donna Haraway, a pesquisadora propõe em laboratório abordagens metodológicas de criatividade enlaçadas a uma filosofia de multi-espécies.

4.2. Campo (*Field*)

Sobre esta categoria, Koskinen *et al.* (2011) afirma que o contexto no qual o tema em questão se encontra inserido é fundamental e, muitas vezes, não é possível trazer o objeto de pesquisa para dentro do laboratório com o objetivo de realizar análises. Nestes casos, o pesquisador vai ao encontro de seu campo de pesquisa. Neste caso, as investigações são emprestadas das abordagens das ciências sociais, em especial, a etnográfica será exposta aqui. Nessa proposta, é importante para o pesquisador observar como as pessoas, comunidades utilizam, o que escolhem, como entendem, se apropriam e significam objetos ou serviços ligados ao design. Indicam que designers etnógrafos geralmente trabalham em grupo, usam protótipos ou maquetes para gerar diálogos com as pessoas no estudo e adotam diários de bordo: "Para eles, a experiência do contexto em primeira-mão é, tipicamente, mais importante do que a apuração dos fatos ou mesmo a cuidadosa interpretação informada teoricamente"⁸ (IBDEM, p. 70)

Muitas pesquisas que se enquadram no contexto da categoria "campo" ("*field*") se relacionam muito com as teorias de Ezio Manzini (2015) a respeito do design para inovação social e do design participativo. As formas de relações estabelecidas social e ambientalmente se ligam diretamente com o modo pelo qual suas infraestruturas foram criadas e estabelecidas. Nesse sentido, designers possuem uma tremenda responsabilidade, pois os objetos criados por eles mediam essas relações, sedimentam hábitos e visões de mundo. Assim, para Manzini (2015), não há como continuar fazendo designs que estabelecem os mesmos vícios nocivos à sociedade e o ambiente, não existem inovações se não colocamos a transformação para justiça social como princípio para criações em design. Neste contexto, o design participativo trata-se de uma abordagem que empresta

muitas características das pesquisas etnográficas, mas inclui a possibilidade de trabalhos colaborativos com os participantes da pesquisa, conhecido como co-design.

*Remix del Barrio*⁹ é um projeto de co-criação organizado por um coletivo de designers que propõe projetos com restos de alimentos utilizando técnicas artesanais e fabricação digital a fim de incentivar transformações na economia circular (Marion Real *et al.*, 2020). O projeto visa organizar a cadeia comercial alimentícia com a intenção de promover a sustentabilidade e redistribuição de alimentos com a mobilização, educação e suporte logístico de uma comunidade local na cidade de Barcelona. O projeto foi promovido, dentre outras instituições e projetos de fomento, pela Iaac (*Fab Lab* Barcelona) que visa gerar dinâmicas de economia circular e inovação envolvendo a fabricação digital e design distribuído (compartilhado), o que seria central no engajamento da comunidade local. As investigadoras iniciaram a pesquisa realizando uma análise do ecossistema local, analisaram as regras relacionadas ao que já era adotado pela comunidade a respeito de economia social, abertura ou não para inovação social e desenvolvimento urbano (Marion Real *et al.*, 2020).

No período de um mês, entre maio e junho de 2019, foram realizados 5 eventos, nos quais aplicaram 35 entrevistas para traçar alguns objetivos que resultam em uma linha do tempo que indicam iniciativas de membros da comunidade, um mapeamento da diversidade da vizinhança e um mapeamento das partes interessadas em diferentes cadeias de hierarquias alimentícias. Os eventos que serviram como encontro para trocas de ideias entre interessados surgiram possibilidades tais quais: “como fazer design com bio-materiais”, “como construir uma biblioteca de coisas”, “como incentivar a compostagem coletivamente” (Marion Real *et al.*, 2020). Outros eventos foram organizados para ideação das propostas que surgiram. Os participantes e interessados tiveram a oportunidade de refinar as propostas entrar em contato com pessoas que tinham os

mesmos interesses e muitas propostas foram desenvolvidas dinamizando o circuito logístico ligado à cadeia alimentícia. Treze projetos passaram a fazer parte da incubadora do *Fab Lab* com apoio material, orientações e infraestrutura. Dentre estes projetos a criação artesanal dos biomateriais (ofertado como oficina pelo *FabTextiles*) feitos com restos de alimentos ganharam destaque e 9 projetos são desenvolvidos em colaboração com a comunidade local com seus restos de alimentos. Dentre os projetos, encontra-se “*Kofi*” desenvolve papel e embalagens com restos de café, “*Naifactory*” e “*En(des)uso*” fazem luminárias e vasos de caroços de azeitona, cascas de ovos e mate; “*Squeeze the Orange*” criou uma jaqueta como cascas de laranja, dentre outros. Quase todas as receitas estão disponíveis na página do *Fab Textiles*¹⁰.

Figura 8: *Squeeze the Orange*, Remix del Barrio e *FabTextiles* fazem o bioplástico de casca de laranja (2021)



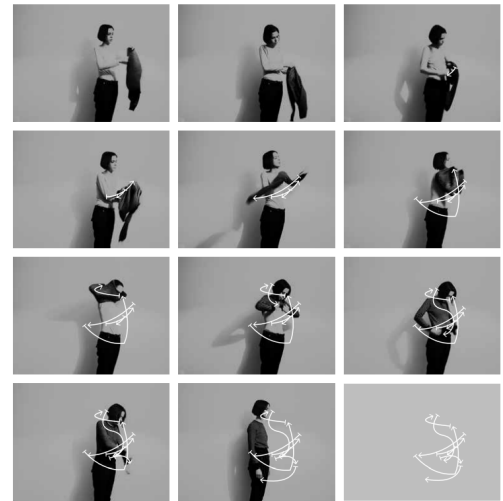
Fonte: Ars Eletronica (website), 2021

No entanto, Marion *et al.* (2020) não deixam claro no capítulo de livro indicado se a comunidade se beneficia da circularidade dos resíduos de alimentos da produção e venda dos itens para além do benefício de eliminar a quantidade de lixo. Nestes casos, uma relação comunitária de trocas ou divisão de lucros, pode ser uma boa saída. Neste trabalho a

apresentação de um trabalho colaborativo é mais enfatizado que uma avaliação detalhada dos costumes e necessidades de uma comunidade local, ainda assim, é um tipo de investigação que se enquadra na categoria “campo” (“field”) da pesquisa em design através da prática.

Já na pesquisa de doutorado de Júlia Vale Noronha intitulada *Becoming with Clothes: Activating Wearer-Worn Engagements through Design* (Júlia Vale Noronha, 2019) a autora se utilizou da abordagem tanto etnográfica, quanto a auto-etnográfica, com apoio do diário de bordo, para analisar como nos sentimos com as roupas, como nos movimentamos ao nos vestir e o que isso pode nos informar ao criarmos peças de vestuário. A pesquisa etnográfica se volta às percepções de um grupo, de uma comunidade, do outro, já na pesquisa auto-etnográfica o pesquisador volta suas atenções para si, suas percepções e reações com relação ao tema de pesquisa. Uma atenção dada de modo diferente da que daríamos no cotidiano (Noronha, 2019). Para fundamentar sua investigação, Noronha (2019) realizou uma revisão bibliográfica relativa ao campo da fenomenologia, bem como, sobre moda em suas perspectivas materiais e imateriais, além de ter apresentado uma série de exemplos similares ao que buscava, em específico, no campo da moda e do vestuário. Na investigação auto-etnográfica analisou os movimentos feitos ao se vestir uma peça de roupa e quais informações esses desenhos do movimento do corpo no espaço poderiam oferecer para contribuir na criação de modelagens ricas em interação com o usuário (Figura 9). Uma série de pesquisas com diários de bordos, gravações de áudio, fotografias e estudos de movimento foram feitas ao longo dos anos.

Figura 9: Estudos de movimentos ao vestir uma peça de roupa (2019)



Fonte: Fonte: Noronha, 2019, p. 112

No artigo intitulado *The Intervened Wardrobe: Making Visible the Agency of Clothes* (“O guarda roupa interferido: tornando visível a agência das roupas”) a autora propõe aos participantes que concordaram em fornecer dados que utilizem um *kit* contendo uma bolsa, uma peça de roupa, um diário de bordo e um termo de concordância (Noronha, 2018). Ressalta-se que Noronha (2018) adotou uma abordagem não-atropocêntrica para que a atenção se volte aos objetos de consumo como as peças de vestuário, as quais em nossa cultura são considerados quase como itens descartáveis. Compreender objetos com referências dadas a humanos como “qual tipo de personalidade possui”, “como atua”, “o que ele deseja ser” ou “no que deseja se transformar”, são perguntas que exercitam a consciência sobre a existência daquele objeto material e, conseqüentemente, pode contribuir para que a cultura do consumo e do descarte sejam evitadas. Além de promover uma maior abertura criativa, menos passiva, aos designers ao se comunicarem e interagirem com materiais para vestuário.

A investigação baseou-se na compreensão sobre a agência

de materiais, apoiada na visão de autores como Bruno Latour, que identifica a dificuldade em se fazer análises sociológicas e antropológicas sem levar em conta o papel de materiais e objetos não humanos na organização das relações. Mas em nenhum momento a proposta apresentou aos integrantes informações sobre a agência de materiais para que os mesmos não se sentissem influenciados e pudessem responder espontaneamente.

Os integrantes vestiriam os itens do *kit*, ao menos seis vezes, ao longo de três meses e fariam anotações no diário sobre como essa peça foi integrada ao guarda-roupa de uma forma geral. Após um ano o grupo se reencontraria com a mediadora e esta faria entrevistas relacionadas ao que os participantes preencheram em seus diários.

No reencontro a mediadora fez perguntas sobre acontecimentos específicos quando a peça foi utilizada ou se, ao vesti-la, sentiram que tinham comportamentos ou escolhas diferentes, como na dieta ao não se aproximar de um prato de molho vermelho ao trajar uma camisa branca, ou mesmo se a abertura larga de uma blusa a tornava mais convidativa para transformá-la em outro modelo do vestuário. Além disso, no questionário tinham questões sobre qual tipo de personalidade aquela peça teria e quais tipos de relações teria com outras peças do guarda-roupa.

O experimento de Noronha (2018) pode gerar maior consciência a respeito às roupas. Neste tipo de pesquisa os recursos e ações adotadas para a coleta de análises devem ser constantemente avaliadas e, por vezes, redesenhadas, de acordo com as possibilidades da proposta. É importante também que as regras e sistemas utilizados na abordagem sejam claramente expostos, assim como as dificuldades e aprendizados encontrados.

4.3. Galeria (*Showroom*)

Nesta sessão Koskinen *et al.* (2018) indicam que as pesquisas adequadas à categoria "galeria" (*showroom*) se caracterizam por se aproximarem mais do objeto artístico ou do design do que de uma ciência mais analítica. Considerar arte como um processo investigativo é algo que foi e continua a ser altamente rejeitado por muitos. Argumentam que a prática artística contemporânea quebra as barreiras entre o que é considerado pintura, artes performativas, arquitetura, escultura, música, dentre outras. As artes deixam de ser decorativas, apenas parte da cultura material, mas é também parte da cultura imaterial. Assim, a pesquisa em arte pode se relacionar intelectualmente e historicamente com muitos campos, porém Koskinen *et al.* (2011) oferecem como principal exemplo para este tipo de pesquisa a metodologia de Anthony Dunne e Fiona Raby chamada "Design Especulativo" ou "Design Crítico" (2013). Os recursos apresentados no design especulativo adota procedimentos muito parecidos com o que é feito nos filmes de ficção científica os quais especulam e vislumbram possíveis futuros ao compor imaginários que ilustram problematizações ou expectativas que podem se relacionar com acontecimentos e tomadas de decisões que devem ser feitas no presente ou poderiam ter sido feitas no passado. Os autores indicam que a pergunta "E se?" é fundamental como disparadora de ideias. A mesma pergunta é feita constantemente por artistas ao conceber uma obra que, por exemplo, quando estão na cidade e surgem em nossa rotina cotidiana, nos faz parar, diminuir o ritmo habitual, e enxergar aquele mesmo cotidiano por uma outra perspectiva (Dunne e Raby, 2013). A pesquisa nesta categoria tem como elemento central o objeto ou um acontecimento e a partir da relação do público no momento da exibição, a partir de suas observações, uma série de reflexões filosóficas podem ser levantadas e debatidas na construção da pesquisa.

"*Pure Human*"¹¹ (2016) é o resultado prático da investigação de mestrado na *Central Saint Martins* (Londres) de Tina Gorjanc. A designer vislumbra um futuro em que tecidos e couros podem ser artificialmente produzidos a partir da replicação celular, uma tecnologia existente, em fase de testes em diferentes setores. Gorjanc ilustra que trabalhava como assistente de criação no estúdio de Alexander McQueen e em meio a pesquisas nos materiais deixados pelo estilista falecido em 2010, ela encontrou uma mexa de cabelos dele. Então, ela teria tido a ideia de, através de seu fio de cabelo, coletar seu material genético para a produção de um couro feito 100% de pele humana sinteticamente produzida com engenharia genética (Gorjanc, 2016). Na exposição a nota informativa ao lado das peças de vestuário indicam que as pesquisas para o desenvolvimento estão em andamento em uma incubadora de projetos inovadores e a ideia foi patenteada por ela. Nas fotos, as imagens são de bolsas e jaquetas de luxo que usam, na verdade, couro de porco que possui textura mais próxima à pele humana (figura 11).

Figura 10: Itens do projeto "*Pure Human*" de Tina Gornjanc (2016)



Fonte: Trucker, 2016, n.p.¹²

O projeto de Gorjanc (2016) levanta uma série de questões relacionados à ética e a falta de regulamentações ligadas a projetos “inovadores” impulsionados pelo meio empresarial. Além disso, coloca em cheque impulsos relativos ao consumismo quando se questiona se um aficionado pelas grandes *maisons* não desejaria ter uma peça de roupa com o próprio DNA do estilista que já não está mais entre nós. Em entrevista para a revista “Dezeen”, a designer afirma:

Se uma estudante como eu pode patentear um material extraído da informação biológica de Alexander Mcqueen, com nenhuma legislação que pudesse me conter, imagine o que uma grande corporação com grandes investimentos seria capaz de fazer no futuro.”(Tucker, 2016, n.p., tradução nossa)¹³

Diante disso, o projeto levanta uma série de questões filosóficas que poderiam ainda ser debatidas de acordo com os resultados de respostas feitas por questionários e também, em parte, pelo que a própria mídia registra e que, em si, estimula o caráter especulativo. Nos títulos de reportagens encontram-se afirmações a respeito do projeto artístico que se baseava na especulação. Quando apresentado como uma “realidade” críticos e internautas respondem ao estímulo ora com desespero, ora com entusiasmo. De acordo com os comentários de internautas que interagiram com a reportagem na página de conteúdo sobre design e tendências da revista *Dezeen* (cujos nomes e fotos foram ocultados para fins de pesquisa), a primeira internauta diz que acha isso “altamente perturbador e eticamente questionável em muitos sentidos”; uma segunda internauta diz “Você acha isso questionável, mas vestir couro de animal não é questionável?” e a anterior afirma que ela não veste couro, justamente por achar questionável; um terceiro internauta diz ironicamente ou não “Finalmente, a jaqueta de pele humana pela qual estávamos esperando” (Tucker, 2016, n.p., tradução nossa).

A alta visibilidade sobre o projeto se dá não apenas por este apresentar um tema polêmico, mas através de uma proposta de

projeto de design de moda, o tema polêmico parece se aproximar da realidade de nosso cotidiano fazendo o público refletir e debater a questão neste exato momento, sem aguardar o que pode ocorrer no futuro. A sensação de urgência em se debater sobre o tema se dá através da apropriação do recurso que muitos atores que atuam nos meios de comunicação utilizam para atrair a atenção de leitores ou engajamento de seguidores que é o de apresentar polêmicas em tons espetacularizados. Neste caso, a chamada ou os títulos da reportagem já deixava claro que havia uma polêmica e o processo “especulativo” do projeto acaba por ficar oculto ao decorrer da reportagem ao indicar que se tratava de um projeto “já em andamento”, “em exibição”, “em busca de investidores”, ou seja, não seria um tema para se debater no futuro, mas agora, neste momento. Não se sabe se o debate geraria mais efeitos de rejeição ou afeição à possibilidade de se permitir ou não a criação de materiais ou bens de consumo a partir da engenharia genética com base em informações do DNA humano. Mas é melhor que haja uma decisão após um longo debate, do que permitir que desdobramentos que impactam a vida e o meio ambiente, por interesses comerciais, sem que houvesse a possibilidade de se debater democraticamente.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo apresentou exemplos específicos de pesquisas acadêmicas no campo do design de moda e dos têxteis que têm como fio condutor os aspectos práticos de uma investigação. As abordagens investigativas segmentam três diferentes tipos de categorias apresentadas no livro *Design Research Through Practice* que são: “Laboratório” (*Lab*), “Campo” (*Field*) e “Galeria” (*Showroom*). Foi possível observar que em muitos exemplos apresentados aspectos de uma categoria podem estar presentes na outra e vice-versa, corroborando que não

seja possível, nem vantajoso buscar categorias tão rígidas já que se lida inerentemente com elementos subjetivos mesmo em ambientes altamente analíticos ou de avaliação quantitativa como ocorre em pesquisas em laboratórios de ciências naturais.

As três categorias discutidas, que se apresentam como principais viéses metodológicos de pesquisa adotadas no campo do design que possuem como elemento central os aspectos práticos, recorrem e se apoiam a recursos de outros autores da área do design e de outras áreas do conhecimento. Na categoria "laboratório", pudemos observar semelhanças e divergências com as investigações feitas em laboratórios de ciências naturais. Semelhanças como a experimentação e o uso recorrente da tentativa e o erro na elaboração de uma série de versões de design dentro de uma determinada temática. Observa-se a diferença com os tipos de investigação feitos quantitativamente em laboratórios de ciências naturais pelo fato de no campo do design, as tentativas e erros, a experimentação não está dedicada a encontrar um único resultado verdadeiro ou falso, uma alternativa mais correta, mas busca-se o contrário: ampliar a gama de possibilidades, variações e resultados, afastando-se de um único resultado. Na categoria "campo" observamos uma aproximação com investigações que envolvem pesquisas de campo, como a etnografia, e imersão no contexto de existência do objeto de estudo para qual ou a partir do qual um projeto de design será realizado. Tomar nota em diários e estar imerso em uma determinada situação é determinante para se compreender as reais necessidades e possibilidades seja de um contexto social, étnico, mesmo ambiental ou, enfim, material. A prática, na categoria "campo", se baseia nos dados levantados a partir da convivência e o projeto relacionado aos têxteis ou ao design de moda podem ser desenvolvidos em co-autoria em diferentes níveis com o grupo ou situação avaliada, o que nos remete ao design participativo (Manzini, 2015). Por fim, na categoria "Galeria" o projeto relacionado ao design de moda deve estar atrelado a uma questão filosófica, que coloca uma questão a

ser debatida através ou partindo da recepção estabelecida entre público e a proposta do design. Em todos os três campos indicados, é possível e espera-se que se recorra a teorias da área das humanas e mesmo das ciências naturais como forma de embasamento e apoio teórico ao objeto de estudo.

A busca por formalizar as pesquisas práticas como investigação científica é um interesse que se apresenta em diferentes vozes e campos. Abarcar e analisar exemplos relativos especificamente à área de moda e dos têxteis é uma oportunidade de fortalecer o interesse investigativo no campo, gerando entusiasmo, curiosidade genuína e gosto pelos conhecimentos nesse campo, que por sua vez, se encontra tão íntima e profundamente presente em nossos cotidianos. Que muitas virtudes possam ainda ser desvendadas, inventadas ou fundamentadas por meio do exercício prático acompanhado do olhar atento, cuidadoso e curioso na pesquisa em design.

NOTAS DE FIM DE TEXTO

1 Títulos originais: *Research into Art and Design, Research through Art and Design, Research for Art and Design.*

2 Texto original: [...] *hindered by a lack of any fundamental documentation of the design process which produced them. Too often, at the best, the only evidence is the object itself, and even that evidence is surprisingly ephemeral. Where a good sample of the original product can still be found, it often proves to be enigmatic.*

3 Texto original: *Constructive design researchers do not try to analyze the material world as Simon suggested, nor do they see design as an exercise in rational problem solving. Rather, they imagine new realities and build them to see whether they work. The main criterion for successful work is whether it is imaginative in design terms. Theirs is a science of the imaginary. For designers, imagination is methodic work rather than a mental activity. They do not produce those futures by themselves, but as a part of a larger community of practitioners ranging from engineers to many types of professionals and other actors. (p. 42-43)*

4 Texto original: *This chapter is about the logic of laboratory studies. Actual research tends to be impure in terms of logic; in particular, early stage user studies aiming at inspiration tend to be done with probes and contextual*

inquiries. They are qualitative and inspiration-oriented and are typically combined with laboratory-style studies. [...] Experimental work typically happens in concept testing and selection and in the evaluation phase of the prototypes. Although the ethos of this tradition comes from experimental psychology, researchers borrow from other ways of doing to complement it.

5 Disponível em: <http://hb.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A1478080&dswid=-3936> . Sugerimos ainda a visualização do vídeo disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=MV2UT6KeqkE>

6 Disponível em: <https://www.bodyandspace.com/sound-to-wear-toolkit> . Acesso em: 12 de novembro de 2022

7 Disponível em: <http://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A1193793&dswid=-8903>

8 Texto original: *For them, first-hand experience of context is typically more important than fact finding or even careful theoretically informed interpretation.*

9 Marion Real, et. al; 2020

10 Disponível em: <http://fabtextiles.org/>

11 Disponível em: <https://www.tinagorjanc.com/pure-human>

12 Disponível em <https://www.dezeen.com/2016/07/11/pure-human-tinagorjanc-leather-fashion-design-central-saint-martins/>. Acesso em: 13 de novembro de 2022.

13 Texto original: *If a student like me was able to patent a material extracted from Alexander McQueen's biological information as there was no legislation to stop me, we can only imagine what big corporations with bigger funding are going to be capable of doing in the future.* Disponível em: <https://www.dezeen.com/2016/07/11/pure-human-tinagorjanc-leather-fashion-design-central-saint-martins/>

REFERÊNCIAS

DUNNE, Anthony; RABY, Fiona. ***Speculative Everything: design, fiction and social dreaming***. MIT Press: Massachussets, 2013.

FRAYLING, Christopher. ***Research in Art and Design***. In: *Royal College of Arts Research Papers, volume 1, number 1*; 1993. Disponível em: https://researchonline.rca.ac.uk/384/9/frayling_research_in_art_and_design_1993_OCR.pdf. Acesso em 11.11.2022, 10h52min.

GORJANC, Tina. ***Pure Human: Exploring the commodification of human flesh as a new form of luxury***. Disponível em: <https://www.tinagorjanc.com>.

[com/pure-human](#). Acesso em: 13 de novembro de 2022.

KEUNE, Svenja. **On Textile Farming: Seeds as Material for Textile Design**. Tese de Doutorado apresentada em 2018 na *Boras University* (Suécia), *Faculty of Textiles, Business and Engineering*. Disponível em: <http://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A1193793&dswid=-8903>

KEUNE, Svenja. **On Textile Farming: The Interior as an Ecosystem**. *Textile Intersections*, *Loughborough University*. n. 12-14, 2019

KOSKINEN, Ilpo *et.al.* **Design Research Through Practice: from the Lab, Field and Showroom**. Elsevier: Maltman (USA), 2011.

LORENZ, Bruno Augusto. **Pesquisa através do designe prática crítica: uma investigação sobre o desenvolvimento de artefatos críticos no processo de construção de problemas de pesquisa acadêmicos**. Dissertação de Mestrado, Unisinos, Rio Grande do Sul, março de 2018. Disponível em: <http://www.repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/7075> . Acesso em: 11.11.2022, 10h55min.

MANZINI, Ezio. **Design when everybody designs: an introduction to design for social Innovation**. MIT Press: Cambridge, 2015.

NORONHA, Júlia Valle. **The Intervened Wardrobe: Making Visible the Agency of Clothes**. In: Revista Dobras, v. 11, n. 23, ano 2018. Disponível em: <https://dobras.emnuvens.com.br/dobras/article/view/718> Acesso em 11 de novembro de 2022, 11h12min.

NORONHA, Júlia Valle. **Becoming with Clothes Activating wearer-worn engagements through design**. Tese de doutorado apresentada à Aalto University, Finlândia, ano 2019. Disponível em: <https://core.ac.uk/download/pdf/301140802.pdf>. Acesso em: 12.11.2022, 14h32min.

PLAZA, Júlio. **Arte, Ciência, Pesquisa: Relações**. In.: Revista Trilhas, n. 6, ano 1996.

REAL, Marion; *et.al.* **Co-design With Food Surplus: Better Redistributing, Upcycling and Composting**. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/354659768_FabLab_Barcelona-Co-design_With_Food_Surplus_Better_Redistributing_Upcycling_and_Composting Acesso em Nov 13 2022.

STASIULYTE, Vidmina. **Wearing Sound: Foundations of Sonic Design**. Tese de doutorado apresentada em 2020 na . Disponível em: <https://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A1478080&dswid=2374>. Acesso em 13 de novembro de 2022.

TUCKER, Emma. **Alexander McQueen's DNA turned into human leather**

goods by Tina Gorjanc. Dezeen, 2016. Disponível em <https://www.dezeen.com/2016/07/11/pure-human-tina-gorjanc-leather-fashion-design-central-saint-martins/>. Acesso em: 13 de novembro de 2022.