

Dint br



"Você pode viver sem design, mas com design você vai viver melhor".

Freddy Van Camp

Nossa equipe

EDITOR-CHEFE

[Paulo Oliveira](#)

REVISÃO

Paulo Oliveira

CIRCULAÇÃO E MARKETING

[@designdeinterioresbr](#)

PARA PUBLICAR

[designdeinterioresbrasil@gmail.com](#)

REF: Editoria

PARA ANUNCIAR

[designdeinterioresbrasil@gmail.com](#)

REF: Publicidade

PARA ASSINAR (APOIAR)

[designdeinterioresbrasil@gmail.com](#)

REF: Assinatura

ADMINISTRAÇÃO

[designdeinterioresbrasil@gmail.com](#)

(15) 99185-1018

Conselho Editorial:

Prof.^a. Dra. Andrea de Aguiar Kasper
Prof. Dr. Bianco Zalmora Garcia
Prof. Ms. Carlos Magno Pereira
Prof. Dr. Josivan Pereira da Silva
Prof.^a. Dra. Nora Guimarães Geoffroy
Prof.^a. Dra. Samantha Cidaley de Oliveira
Moreira

Instagram

Adelle Mendes
Rosana Silva
Tanara Gois

Conselho Deliberativo:

Adelle Mendes
Nora Geoffroy
Rodrigo Assis
Rosana Silva
Samantha Cidaley
Thiego Brandão

Youtube

Carlos Camape
Paulo Oliveira
Rodrigo Assis Horse

Foto da capa: Vlad Cheţan no Pexels.

Qualquer forma de reprodução, distribuição, comunicação pública ou transformação desta obra só pode ser realizada com a autorização expressa de seus titulares, salvo exceção prevista na Lei.

DInt br

- 1 EDITORIAL**
- 2 CARTAS**
- 3 POR DENTRO DA ACADEMIA** Nora Geoffroy
- 4 IDENTIDADE PROFISSIONAL** Samantha Cidaley
- 5 DECORAÇÃO** Rosana Silva
- 6 CORES** Convidada: Bete Branco
- 7 PROJETOS RESIDENCIAIS** Grazielle Monteiro
- 8 ACABAMENTOS** Flavia Dadalto
- 9 DETALHAMENTOS** Denise Chane
- 10 PROJETOS DE ILUMINAÇÃO** Rodrigo Assis "Horse"
- 11 PROJETOS DE JARDINISMO** Marcia Nassrallah

DInt br

- 12 DESIGN URBANO** Carlos Camape
- 13 MOCKUP** Ludson Zampirolli
- 14 REPRESENTAÇÃO GRÁFICA** Cristiano Cunha
- 15 PROJETO PARA SAÚDE** Thiago Brandão
- 16 CAUSOS** Neandro Nascimento
- 17 ERGONOMIA** Andréa Kasper
- 18 METODO DE DESIGN** Thábata Brito
- 19 NOSSA HISTÓRIA** Paulo Oliveira
- 20 PARLATÓRIO**
- 21 BIBLIOGRAFIA**
- 22 OPINIÃO** Convidado: Raphael Ticiano

Entenda nossa marca



1 Cartas



Parabéns!! Excelentes conteúdos!
@suzi.pires

Que perfeito! Parabéns a todo corpo editorial.
@esselipe

Show! Parabéns mais uma vez!
@_walery7

Adorei. Quero receber sempre.
@kakabellini

Parabéns a todos os envolvidos! A revista está fantástica!
@isacastrotavares

PROJETO INCRÍVEL. Parabéns a todos os envolvidos!
@adelle_mendes

Ótima iniciativa! Muito importante termos boas fontes de conhecimento relacionado ao Design de Interiores, entendermos nosso papel na sociedade, a individualidade das nossas funções como profissionais de Design. Vamos entender mais e valorizar mais nosso mercado. Obrigado Paulo. Ansiosa pelos próximos números.
@marianadantasbr

Esses textos vão ser fundamentais para a composição de uma grande coletânea e orientação dos alunos.

@thiegobrandao

Parabéns pela incrível iniciativa!!!

@silvanacarminati

Parabéns pela iniciativa, por sempre valorizar a nossa profissão. Muito obrigada pela oportunidade de participar!

@grazi._monteiro

Parabéns Paulo pela realização do sonho... Este canal está "fera"...

@mario_dino_fbt

Amei! Devorando a revista!

@jardinagem_faz_bem

Muito feliz pela revista! Muito feliz por ter um texto meu nela!!

@liliamaria.dint

Adorei a revista. Ótimo conteúdo... Parabéns a todos. Material salvo.

@danielbrandaoa



aprender e melhorar.

Eduardo Figueiredo

Obrigada por trazerem conteúdo para todos.

Mirlene Sales Costa

Que bacana! Ótima iniciativa para real valorização e divulgação da profissão de Designer de Interiores. Informação de qualidade é o que todos merecemos. Parabéns a equipe e muito sucesso.

Adriana Andriole

Excelente conteúdo. Vou ler. Como faço para receber as demais edições?

Marissol Angélica Machado Garcia

Parabéns a toda equipe pela iniciativa. Muito bem vinda em uma profissão sem muito reconhecimento.

Que venham os próximos números.

Felicia Mendonça

Adorei!

Limpa e bela.

Cacilda Bellini

Parabéns, vcs brilharam e lembrem se "Sempre nas dificuldades é que descobrimos nossa Força".

Gostaria que me informassem das próximas edições.

Abraços.

Sebastiana Maria da Silva

Essa Revista está de parabéns e será muito bem vinda. A vida é um eterno aprendizado em todos os sentidos. Esta nova fonte de informação é uma dádiva para o técnico que está sempre interessado em

Que maravilha, revista? Isso é um livro com extraordinário conteúdo, parabéns a toda a equipe, principalmente a generosidade em disponibilizar nesse nosso momento difícil.

Vou aproveitar cada pedacinho!

Lidia Maria



Muito legal!

Patricia Cella

Bete Branco obrigada por compartilhar suas vivências e conhecimento! Paulo, parabéns pela condução da entrevista.

Andrea Kasper

Vídeo excelente... Parabéns!!!!!!

Tennyson Ávila

Adorei o conteúdo. Muito elucidativo!

Rosana Alice Gimenez da Rocha

Uma aula de Administração Pública! E de visão imparcial dos sistemas!

Bete Branco

Live muito boa, parabéns, foi a primeira que assisti e já me inscrevi no canal.

Wellington Eloi

Tempos estranhos, tempos difíceis. De repensar tudo acerca de nossas vidas profissional e pessoal. Mas isso não diminuiu a nossa garra e determinação de continuar com o nosso sonho: ver a nossa profissão alcançar o seu merecido lugar no mercado, o respeito de outros profissionais, a sua autonomia e a sua identidade independente e plena.

Nossa Revista DIntBR cresceu. Alguns dizem ser muito conteúdo para uma revista, outros já elogiam e gostam. Não mudaremos isso pois faz parte da raiz da ideia: muito conteúdo de qualidade para suprir a lacuna deixada por anos nas mãos de autores de fora da área. Além do fato de que todos tem três meses para ler cada edição.

Nessa linha, precisamos repensar o modelo da nossa formação profissional que, de certo modo, está ultrapassado se comparado com a realidade internacional. Mas isso não é possível sem aprofundar o entendimento sobre quem – e o que - nós somos e as nossas raízes históricas. Isso implica compreender que o investimento na formação continuada com ênfase na permanente atualização profissional apresenta-se como uma necessidade real e urgente. Não nos referimos ao consumo de conteúdo do tipo “receita de bolo de caixinha”. Afinal, esses são nocivos à profissão e, principalmente, aos profissionais que os buscam. Não dá mais para aceitar profissionais que não assumam a Ergonomia como a espinha dorsal do Design de Interiores. Quem se preocupa mais com a Estética – colocando-a à frente da Ergonomia ou a despeito dela - acaba desmerecendo ou desqualificando o Design de Interiores e, por sua vez, ampliando junto ao mercado a desinformação sobre a nossa profissão. Acaba, talvez sem se dar conta, por reforçar a ideia de que é algo fútil e desnecessário.

Outro fator que merece ser repensado tem a ver com o alcance das possibilidades de atuação para os profissionais graduados em Design de Interiores que, como já ficou claro em nossa primeira edição, vão muito além dos projetos tradicionais, residenciais e comerciais, reduzidos aos aspectos decorativos. A percepção e o reconhecimento do alcance profissional dependem da qualidade dos cursos, de seu projeto acadêmico e do corpo docente formado e especializado nessa área, tendo como objetivo a excelência na formação inicial dos alunos e alunas de modo a atender suas expectativas profissionais. Temos percebido uma melhoria em alguns cursos considerando os textos de autoria de estudantes encaminhados para a coluna Parlatório.

Depende também dos profissionais atuantes no mercado que precisam vestir, em definitivo, a camisa da profissão e enfrentar a desinformação, sem receio e com coragem.

Já avançamos bastante, mas ainda temos muito a caminhar. Seja em questões legais ou nas relacionadas ao mercado, somente com o comprometimento consciente de todos os envolvidos diretamente com o Design de Interiores teremos as condições possíveis para reverter os anos de danos sofridos à imagem de nossa profissão.

Chega o momento em que a omissão não é mais uma opção para nenhum de nós! Temos tudo a nosso favor. Então, a ausência de posicionamento público sempre que se percebe algo errado contra a nossa profissão não pode mais acontecer. É preciso tirar a cara da janela, abrir a porta e sair da comodidade da zona de conforto e fazer a sua parte!

#EstamosJuntos!

PAULO OLIVEIRA

Presidente Projeto DIntBR.



DIntBR

NOTA SOBRE ESSA EDIÇÃO

Infelizmente, a instabilidade provocada pelo COVID-19 permanece e as empresas continuam com suas atividades de investimentos paralisados ou em standby. Especialmente em novos produtos

Com isso, ainda continuamos sem uma equipe técnica responsável pela etapa de editoração da Revista.

Então, mantendo o compromisso firmado de lançar a segunda edição de nossa Revista agora em Julho/2020, estamos disponibilizando a segunda edição em formato .PDF sem os recursos que as revistas digitais geralmente oferecem. Tão logo for possível, essa edição e a anterior serão submetidas a uma nova formatação gráfica atendendo às expectativas visuais, como também para as edições futuras.

Aliás, cremos que continuamos a atingir nosso objetivo principal: levar informação de qualidade sobre o que é na verdade o Design de Interiores seja através da Revista ou através de nossas lives.

Agradecemos a compreensão.

Equipe Projeto DIntBR.



A melhor revista de iluminação do Brasil



Leia e assista todas as matérias gratuitamente

LUME
ARQUITETURA

+55 11 94240-9886

Revista Lume Arquitetura

www.lumearquitetura.com.br

Como ser / formar um designer em um mundo VUCA¹.

A consciência da complexidade nos faz compreender que não poderemos escapar jamais da incerteza e que jamais poderemos ter um saber total: a totalidade é a não verdade.

Edgar Morin

Esclareço que o foco desta coluna, como o nome indica, refere-se à questões da ordem acadêmica. Lembremos que o termo academia nasceu com Platão, para designar a sua escola filosófica e depois, por extensão, passou a designar os estabelecimentos de ensino superior. A esses compete, na minha ótica, refletir e pensar o futuro, buscando conhecê-lo para enfrentá-lo, a partir dessa ambiguidade que nos remete a caminhos desconhecidos. Como a Academia vai enfrentar esse desafio, é tarefa que cabe a nós, docentes, que trabalhamos pela excelência da formação profissional.

Estamos vivendo tempos que jamais imaginamos fossemos um dia enfrentar. Vivíamos um cotidiano que nos garantia um ir e vir sem trégua e, embora já estivéssemos lidando com alguns aspectos que nos orientavam para a incerteza, no fundo ainda acreditávamos que sabíamos o que estava à frente - ingênuos, nós.

Hoje não. A partir do dia em que a terra parou devido à ação do coronavírus, parece ter ocorrido uma ruptura brusca que nos exige, com presteza, alteração no modo de pensar. Momento disruptivo, entendido como ponto de interrupção brusca de um processo em curso, seja no jeito de morar ou trabalhar, na maneira de viver o dia a dia, na maneira de nos relacionarmos, de educar, e ainda no modo como as cidades se constroem. Embora muito já descortinásemos, não aceitávamos.

Vejamos, por exemplo, em termos nutricionais, a *slow food* já existe há anos, mas quantos, por opção, ainda consomem *fast food*? Estando em casa, a tendência renasce com o preparo de uma alimentação mais natural, com ingredientes menos tóxicos, na cozinha



em que toda a família entra para ajudar. Quanta mudança! Hora de repensar o coletivo em substituição ao individual, superando, por fim, a atuação personalista e solitária para ser capaz de um trabalho em cooperação.

Enfim, todos esses conceitos, muito antes propagados, agora exigem uma resposta imediata, uma adaptação instantânea. Afirmou-se o mundo VUCA, onde a volatilidade, ou seja, a impermanência, a incerteza, a complexidade e a ambiguidade imperam.

Mais do que nunca, é preciso deixar de lado preconceitos para que a criatividade possa fluir e trazer respostas. Observar o que acontece, tentar ter olhos de identificar quais são os determinantes que apontam alguma tendência, prever uma orientação, alguma possível saída. Elenco aqui alguns parâmetros que considero pertinentes para o projeto, para que as instituições de ensino se preparem para enfrentar o novo momento:

1. O dinamismo de agora exige tomada de decisões ágeis e assertivas, com foco apenas no que importa: essas implicam em rapidez na elaboração do briefing, cujo papel é o de promover a identificação do problema de projeto, sua análise e sua diagnose, materializada em um conceito.

E surge, intrépida, a pergunta: como fazer isso?

Respondo, com segurança: a qualidade do briefing depende de muito estudo e pesquisa, de saber ouvir e ler nas entrelinhas; requer maturidade projetual, compreensão da cultura, repertório rico, além de conhecimento técnico e estético consistentes. O tempo despendido com o briefing que muitos profissionais dispensam, ávidos por chegar ao desenho, é parte fundamental e ponto de partida do projeto.

Só designers experientes e com bagagem elaboram, por isso mesmo, com muita agilidade, o briefing.

Em termos práticos: comece a estudar, agora!

2. A construção de parcerias com *stakeholders*² confere resultados mais ricos e, por que não dizer, melhores; isso não significa que não haja liderança, importante em qualquer sistema. Mas essa liderança se apoia na compreensão de que **a redução da hierarquia na proposta de projeto** pode ser altamente benéfica.

Com essa atitude, egos perdem força, e a humildade, a solidariedade e o trabalho colaborativo tomam o seu lugar, o que é um ganho sob qualquer ponto de vista, seja do profissional, seja do humano.

Para garantir: humanize-se, calibre o ouvido, tenha mente e coração abertos para o outro.

3. A prática na redução do valor das coisas e o foco na busca dos aspectos intangíveis é outro parâmetro que exige mudanças atitudinais em relação ao projeto, creditando pontos mais ao processo do que ao resultado e valorizando a experimentação.

O item abre margem ao desenvolvimento de novas habilidades que nos reconectem a nós mesmos, explorando sensações e deixando a intuição fluir. Isso não implica o abandono da razão e dos seus instrumentos de conhecimento, como o pensamento científico e a tecnologia, mas em dar margem a que aspectos não visíveis e sutis se façam presentes, ampliando a identidade e a sensação de pertencimento do usuário.

Como? Veja: Dê mais valor ao ser do que ao ter, e ajude os seus clientes a fazerem a mesma coisa. Isso resulta em consumo consciente, em responsabilidade ambiental e em projeto inclusivo.

4. Enfatize a contínua aptidão para aprender: a partir da volatilidade presente que não permite o assentamento do projeto sobre soluções bem-sucedidas anteriores: cada caso é um novo caso, que demanda solução particular, cujo caminho é imprevisível e complexo. Essa habilidade requer crença em si e nos outros, o que valoriza a empatia exigida pelos novos tempos, apoiada em nossas fragilidades e medos, concededores que somos da possibilidade de erros de leitura e interpretação.

Refleta: a necessária criatividade de que precisamos para a inovação requer essa possibilidade de aceitar o erro como valor humano, sem o que não há crescimento.

Paro por aqui, entendendo que cada um desses parâmetros dá margem a reflexões que podem causar, de fato, mudança de rumo nas trajetórias dos profissionais e dos estudantes. E, conseqüentemente, na forma como a sociedade vê e acolhe o designer de interiores.

Queremos reconhecimento? Queremos respeito com a profissão e visibilidade?



A hora é essa.

Nunca antes o design e seu modo de pensar foram tão pertinentes como agora. Clientes ambíguos que não sabem o que quer e que continuamente mudam de opinião, famílias por vezes desarticuladas com desejos contraditórios, contratantes cujo discurso anula o que se depreende da leitura de seus espaços e de seu modo de vestir, desejos impossíveis, soluções mirabolantes... Atendemos a todos!

Essa familiaridade com aspectos contraditórios, essa busca de compreensão de todo um sistema complexo para garantir melhoria através de uma “solução” é conquista nossa, e motivo de orgulho.

Nunca se percebeu que o modo como o designer aprendeu a pensar o projeto tem características particulares que auxiliam sobremaneira o enfrentamento da incerteza e da ambiguidade. Ou seja, hoje, mais do que nunca, o design expande seus braços e deixa a mostra a sua competência para o enfrentamento do nosso mundo em crise.

Isso é fazer design. Com isso, se forma um designer de verdade.

Vem com a gente!

Notas

¹ VUCA: Acrônimo das palavras Volatility, Uncertainty, Complexity e Ambiguity que, traduzidas, seriam, respectivamente, volatilidade, incerteza, complexidade e ambiguidade.

² Stakeholders é um termo em inglês que se refere a todas as pessoas envolvidas no projeto, no sentido de que são por ele afetadas, e, por esse motivo, importantes para o mesmo: clientes, colaboradores, fornecedores, público alvo, gestores, proprietários e demais implicados.



Reflexões sobre o processo de formação da nossa identidade profissional.

No primeiro artigo que escrevi para esta revista, sobre as origens e a evolução do campo do Design para ambientes, optei por um texto mais denso, com referências e análises históricas para discutir sobre a identidade profissional de designers de interiores e ambientes no Brasil.

A partir de agora pretendo trazer, em cada nova edição histórias, curiosidades e informações que, no meu entendimento, contribuíram para a formação de nossa identidade e que, por vezes, ainda vigoram no imaginário social.

O conceito de identidade está relacionado ao conjunto de qualidades e características que auxiliam no processo de identificação de algo e alguém e sua distinção perante outros. É por meio da identidade que os indivíduos se reconhecem e se diferenciam, se sentem parte ou a parte de determinados grupos sociais. Longe de ser algo estático ou imutável, de acordo estudiosos sobre a identidade como Manuel Castells (1999), Zygmunt Bauman (2001; 2005; 2008), e Jöel Candau (2005; 2014), a construção da identidade é fluida, sujeita a mudanças e ajustes de acordo com circunstâncias impostas pelo tempo e pelo espaço.

Vale acrescentar que a identidade profissional está diretamente relacionada à imagem que uma atividade assume, ou seja, a uma rede de representações sociais que, por meio de um conjunto de conceitos, afirmações e explicações, que reproduz ideologias originadas no cotidiano das práticas sociais que também as reproduz. A imagem profissional implica uma série de significados que se pretendem exclusivos, o que facilita aos indivíduos reconhecerem certos profissionais e diferenciá-los de outros no mundo social. Tais significados também auxiliam para a sensação de pertencimento dos indivíduos a um campo profissional específico. Assim, imagem e identidade profissional se fundem como fenômeno histórico, social e político.

Para pensarmos qualidades e características que estruturam a imagem, e influenciaram a identidade profissional dos designers de interi-

ores e ambientes na atualidade, apresento uma reportagem publicada na década de 1970.

leira, Resistência dos Materiais e Estabilidade das Construções, Materiais de Construção, Sistemas Estruturais, Instalações e Equipamentos, Higiene de Habitação, Planejamento Arquitetônico.

Desenho Industrial

O que é útil pode ser bonito, e também ainda mais útil. O Desenho Industrial procura reunir as técnicas de produção industrial e as artes para projetar e planejar a produção de objetos, máquinas e equipamentos produzidos em séries.

A expressão Desenho Industrial deriva do inglês *design*, apesar de não corresponder ao seu exato significado de criação de objetos. E o seu desempenho se dá na mesma medida do grau de desenvolvimento industrial do país.

O profissional de Desenho Industrial tem uma parte da sua atenção voltada para as áreas de desenvolvimento de produto e marketing das empresas - quando se trata de imaginar um objeto que venha a atender à demanda de mercado, e outra para a própria área industrial, já que sua atividade deve contribuir para a redução de gastos de materiais e de tempo na manipulação e fabricação dos produtos. Nem sempre isso ocorre.

Muitas vezes o Desenho Industrial é solicitado a reformular produtos já existentes, dando-lhe uma nova "roupagem". Em muitos casos, isso inclui a adaptação de produtos importados, e adaptados à produção na indústria do país.

A profissão tende a se desenvolver na medida em que diminui o sucesso sobre a economia do Brasil e a atividade industrial retome maiores níveis de crescimento.

AS MATÉRIAS

A profissão não é regulamentada, e o curso tem duração de quatro anos. O currículo inclui Estética e História das Artes, Ciências da Comunicação, Plásticas, Desenho, Matérias Expressivas e Técnicas de Utilização, Expressão, Fotografia, Metodologia Visual, Teoria da Percepção, Estudos Sociais e Econômicos, Teoria da Fabricação, Projeto e Desenvolvimento, Planejamento, Análise Gráfica, Projeto e Desenvolvimento.

Comunicação Visual

O homem começou fazendo pequenos desenhos em suas cavernas, inventou a escrita e o discurso rebuscado e voltou aos símbolos como forma de transmitir rapidamente, de forma condensada, seus pensamentos, ideias e conceitos. Assim, o programador visual trabalha com a preocupação de dar um número maior de informações em curto espaço de tempo a grupos variados de pessoas. Do cartaz de rua às placas de trânsito, passando pela criação de logotipos e marcas ou pelo planejamento visual de empresas ou instituições, a programação visual distingue-se com o tempo do desenho industrial pelas exigências derivadas do próprio desenvolvimento da indústria.

O comunicador visual trabalha sempre em conjunto com outros profissionais, como arquitetos, engenheiros, publicitários, desenhistas industriais ou planejadores. A área tende a expandir-se de acordo com a desenvoltura da economia do país, e tem um potencial enorme de utilização num país como o Brasil, que chega aos últimos anos do século com mais de 10 milhões de analfabetos totais na sua população.

AS MATÉRIAS

O curso tem duração de três anos e é profissional não é regulamentada. O currículo inclui Estética e História das Artes, Ciências da Comunicação, Plástica, Desenho, Expressão em Superfície, Volume e Movimento, Estudos Sociais e Econômicos, Teoria da Técnica e dos Materiais, Análise Gráfica, Planejamento, Projetos e Desenvolvimento.

DICAS DO PROFISSIONAL

Ludovico Antônio Martino, 51 anos, ex-professor da FAU/USP e diretor da Cauduto Martino Comunicação Visual.

- "Faltam profissionais na área de Comunicação Visual. Até em São Paulo é sentida essa carência."
- "As escolas hoje têm uma séria deficiência: material que não poderá ser superada de um dia para o outro."
- "Deverá crescer a utilização da informática na comunicação visual. Hoje é ainda muito pequena e depende do desenvolvimento de programas específicos."

Sua ligação com o estudo das plantas, das características físicas e biológicas da flora brasileira leva o paisagista aos currículos de várias escolas de agronomia.

Sua atividade, como atividade artística aplicada aos espaços onde vive o homem, faz com que seja matéria também de escolas de belas-arts. É na arquitetura, entretanto, que o paisagismo encontra seu melhor espaço, como expressão da prática do urbanismo.

As atividades do paisagista dependem, basicamente, da iniciativa dos governos municipais, que, até que seja realizada a reforma tributária reclamada nos últimos anos pelos partidos de oposição, deixando nos municípios a maior parte do que deles é arrecadada, como impostos, não terão condições para realizar projetos muitas vezes classificados como supérfluos - como o planejamento de jardins.

AS MATÉRIAS

O paisagista forma-se nas escolas de Arquitetura e Urbanismo. É uma especialização da área, e o currículo basicamente é o mesmo da área de Arquitetura, no Brasil.



DICAS DO PROFISSIONAL

Roberto Burle Marx, 75 anos, paisagista.

- "O conhecimento da nossa flora, da ecologia, das províncias botânicas como a Amazônia, a restinga, o cerrado, a composição dos seus solos, é o que se espera de um paisagista."
- "No país, está a uma arte primitiva. Na instabilidade está o segredo de fazer jardins que possam ser bonitos numa manhã de inverno como numa tarde estival. Neste trabalho, entra o conhecimento da planta, da cor, uma compreensão dos volumes de ataque das estações e dos fenômenos naturais."
- "O bom profissional é aquele que alia a técnica eficiente a um bom conhecimento das plantas sem esquecer a cultura geral. Os que têm amor, paixão e humildade podem chegar a fazer bons jardins."

DICAS DO PROFISSIONAL



Jayme Lerner, 45 anos, arquiteto, fundador e presidente do Instituto de Pesquisa em Planejamento Urbano em Curitiba e ex-diretor de Curitiba.

- "O fundamental recuso pessoal nesta profissão é a criatividade. O arquiteto é um organizador e deve estar consciente de que é um profissional que tem por obrigação propor ideias. Então, deve ter informação, criatividade e condição de saber comunicar a proposta que está na sua cabeça."
- "Eu diria ao jovem que ele deve analisar a sua real vocação e ver se o canal de pressão que deseja é mesmo a arquitetura. Que ele se informe com outros profissionais sobre os problemas e peculiaridades da profissão. E que nunca abdique a sua condição de ser criativo."

Paisagismo

Quando o arquiteto se confunde com o artista e passa a interferir no espaço urbano manipulando elementos da própria natureza em busca de sua harmonia, então teremos o paisagismo.

"Ser paisagista é estar ligado com os problemas do espaço, é manejar os espaços para atender às necessidades humanas, juntando a flora com os elementos urbanos", concorda o premiado paisagista Roberto Burle Marx. "O paisagista deve procurar dizer o máximo no mínimo."

Artes Plásticas

Não chega a compor propriamente uma profissão o conjunto de atividades agrupadas sob o termo de Artes Plásticas.

As técnicas utilizadas na confecção de gravuras, esculturas, telas ou outros objetos dessa natureza, entretanto, podem ser desenvolvidas a partir de curso de nível superior.

São poucos os que frequentam as escolas de arte e vivem, depois, exclusivamente de venda de suas obras.



DICAS DO PROFISSIONAL



Esther Góes, atriz há quinze anos, ex-presidente do Sindicato dos Artistas de São Paulo.

- "Cada vez mais eu vejo pessoas se apaixonando pela profissão, pelo que aparece dela: o sucesso, o brilho. Não se conhece o custo humano que há por trás disso, e não se interessam por conhecer o processo de criação."
- "Pela lei a pessoa deve escolher entre alguns cursos que dão direito ao registro profissional. Mas isso deve ser visto dentro da realidade brasileira, que é absolutamente louca. Imagine que tipo de estrutura existe para preparar pessoas a fazer teatro, se a estrutura do teatro profissional praticamente inexistente!"
- "As escolas dão aos alunos uma cultura teatral mínima, fundamental para o embasamento dos futuros atores. Mas há muitos atores que fazem teatro amador e depois vão para a escola para se profissionalizar. Acabam sendo absorvidos por diretores que montam espetáculos dentro das escolas. Foi o que aconteceu comigo."

Ao mesmo tempo, o mercado de arte tem se expandido vigorosamente no Brasil, nestes últimos anos - em uma época de crise, o investimento em arte tornou-se compensador.

Tem crescido a tendência de distinguir a produção artística baseada na iniciativa, vontade e inspiração do autor, de uma atividade pouco apropriadamente nomeada de "Arte Aplicada", que, junto à publicidade, indústria, arquitetura ou outros setores, aproximam-se bastante das tarefas desempenhadas pelo Programador Visual, Decorador, Desenhista Industrial. Como crítico, por exemplo, o artista não pode prescindir da formação superior.

AS MATÉRIAS

A profissão não é regulamentada. O curso tem duração de três a quatro anos e inclui História da Arte, História da Cultura, Sociologia, Cultura Brasileira, Artes Visuais, Psicologia da Arte, Sociologia da Arte, Antropologia da Arte, Desenho, Pintura, Artes Populares, Fotografia, Crítica das Artes Plásticas, Teoria da Arte, Museologia, Escultura, Gravura e Cerâmica.

Decoração

É uma atividade surgida neste século, que se desenvolveu como profissão principalmente durante a efervescência cultural dos anos 30. Os cursos de nível superior - apenas dois, em Minas Gerais e Rio de Janeiro - são recentes e concentram-se na especialização em decoração ou composição de interiores. Encontra aplicação na indústria de objetos de cerâmica, acrílico e plástico, mobiliário, órgãos de difusão artística, empresas de turismo, emissoras de televisão e ramos afins. Cabe ao decorador harmonizar os objetos utilizados

dentro de espaço com linha arquitetônica definida.

AS MATÉRIAS

Curso mínimo de quatro anos, tendo no currículo História da Arte, Teoria da Percepção, Estética, Desenho Artístico, Criação da Forma, Modelo Vivo, Elementos de Arquitetura, Composição de Interiores, Conforto Ambiental, Detalhe de Móveis, Técnica de Iluminação, Evolução dos Equipamentos de Interiores.

Artes Cênicas

Nem todo mundo sobe ao palco na profissão de artes cênicas. Antes do ator se apresentar, em um palco preparado por um cenógrafo, ele foi selecionado e orientado pelo diretor teatral. E todos serão examinados com atenção específica pelo crítico teatral. Autor, cenógrafo, diretor, crítico, as quatro atividades do bicharel em Artes Cênicas, vivem crescer o campo de sua atuação profissional com o desenvolvimento e a expansão da televisão. Mas já houve épocas melhores. Um único espetáculo pode ser visto pela TV em todo o território nacional, o que reduz a solicitação de profissionais. Atores queixam-se de que a atividade teatral remunera pouco, e o público de que os espetáculos são caros. Problemas da crise.

AS MATÉRIAS

A profissão é regulamentada. O curso tem a duração mínima de três anos e meio. As matérias da parte comum às várias habilitações são Fundamentos da Expressão e Comunicação Humanas, Psicologia, Ética, Folclore Brasileiro, Es-

ter o seu tempo para o trabalho. "Vida e trabalho acontecem juntos, o que faz uma cidade humana é justamente a mistura de funções, pensa o arquiteto Lerner. "Se a gente é capaz de perceber que grandes espaços se perdem quando as funções são separadas, que dizer de uma nação que olha apenas para o seu lado econômico, esquecendo-se das pessoas que nela habitam?" É também o caso da dança. "O corpo começou a reclamar o esquecimento em que esteve durante muitos anos", diz Dulce Aquino. "O que se observa na dança é um verdadeiro *boom* em todo o mundo."

Com relação às artes plásticas, especificamente, a crise econômica provocou um efeito curioso, gerando um movimento de franca expansão no mercado de obras de arte. Autores consagrados alcançam cotações elevadas e novas galerias vêm sendo abertas com frequência - o que não confere estabilidade à produção artística nacional.

Resta, talvez, torcer por um maior interesse oficial. Está em discussão no Congresso Nacional um projeto de lei apresentado no dia 14 de março pelo então senador José Sarney, que autoriza o desconto de até 20% do Imposto de Renda das empresas das quantias aplicadas a atividades culturais e artísticas, como aquisição de obras, restauração e preservação de locais públicos, realização de ciclos de debates ou mesmo abertura de novos teatros e patrocínio de apresentações.

Arquitetura e Urbanismo

Esta é uma das mais antigas áreas de atuação do homem, e existe quem defenda que os rudimentos de arquitetura frequentaram as preocupações da humanidade antes mesmo da medicina. Afinal, quando os ancestrais do homo sa-

piens desceram das árvores, trataram de arrumar um canto habitável em primeiro lugar. Reconhecidos como artistas na Grécia Antiga e construtores de palácios e catedrais no Renascimento, o arquiteto foi transformado como profissional diante das exigências da Revolução Industrial e das grandes concentrações urbanas que então se formavam. Os primeiros engenheiros-arquitetos do Brasil graduaram-se em 1899 pela Escola Politécnica de São Paulo, e até hoje a profissão se ressentia da precedência da engenharia sobre os projetos de obras. Ao arquiteto cabe a solução dos problemas de organização racional do espaço físico. Assim, ele cria, projeta, calcula e coordena a transformação de espaços urbanos, a construção de edifícios comerciais, industriais ou residenciais. Dependendo da sua especialização (*visu sine a seipso*), pode cuidar de pequenos objetos, móveis ou utensílios domésticos, trabalhar em Propaganda ou Educação, ou criar projetos paisagísticos.

AS MATÉRIAS

De acordo com a escola, o curso de Arquitetura e Urbanismo pode ter a sua carga horária distribuída entre quatro e cinco anos. Também confere habilitação para atuação nas áreas de Comunicação Visual e Desenho Industrial. As matérias básicas são Estética, História da Arte e da Arquitetura, Matemática, Física, Estudos Sociais, Desenho e Outros Meios de Expressão, Plástica. As matérias profissionalizantes são Teoria da Arquitetura Bras-



Figuras 1, 2 e 3: Reportagem publicada em periódico da década de 1970.

Disponível no acervo do Arquivo de Som e Imagem - ASI, Escola de Design, UEMG.

A proposta da reportagem foi apresentar profissões de natureza criativa, artísticas ou projetuais em ascensão no Brasil naquele período: Artes Cênicas, Artes Plásticas, Arquitetura e Urbanismo, Comunicação Visual, Desenho Industrial, Paisagismo e, ao que nos interessa, a Decoração. Apresentada como uma atividade “surgida” no século XX, de acordo com a reportagem, a Decoração se desenvolveu como profissão durante a efervescência cultural dos anos 1930: um período marcado por conflitos políticos, oscilações econômicas e mudanças no comportamento social. Paralelamente, as artes visuais, literárias e performáticas também foram agitadas.

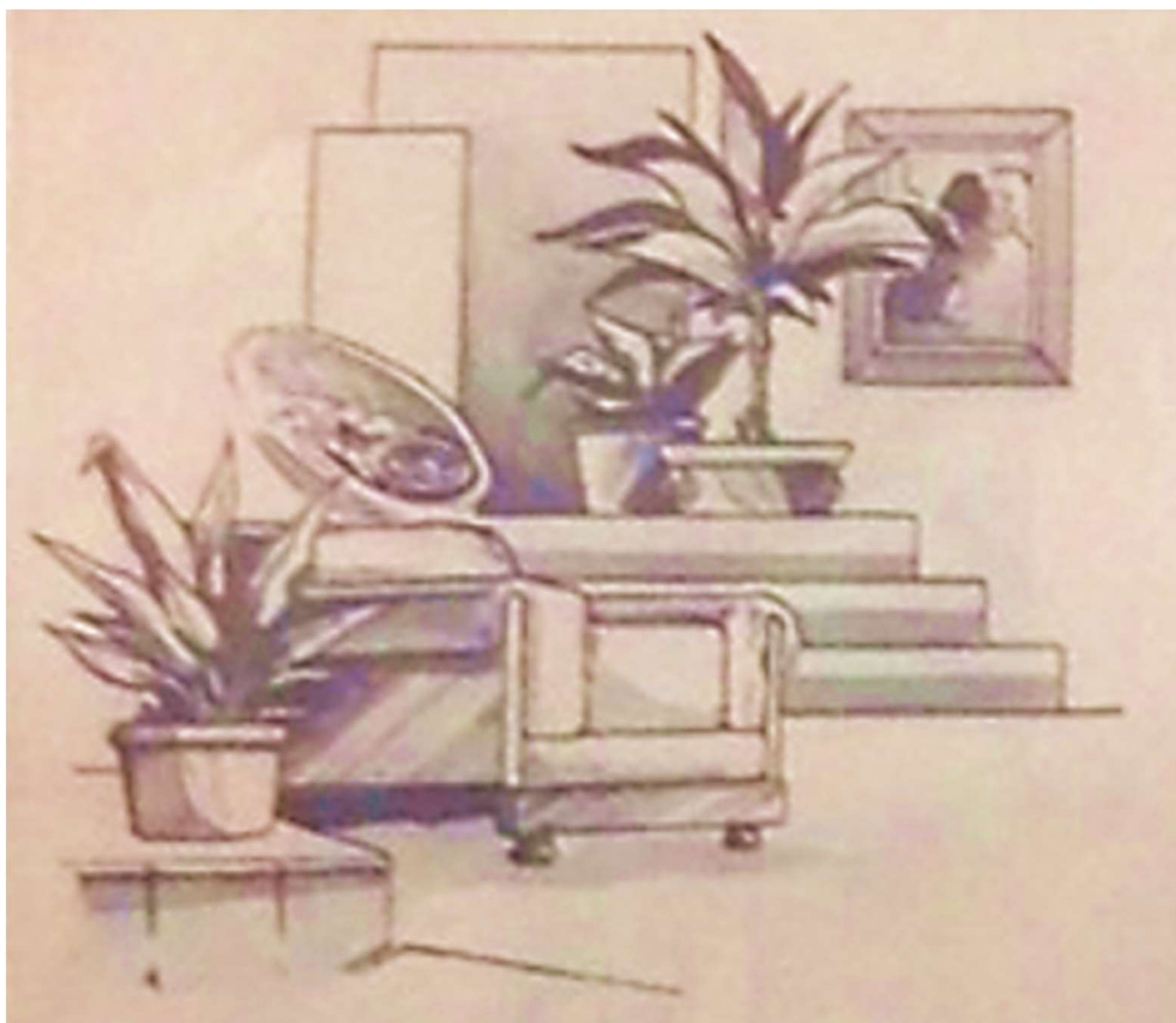
A cidade, apresentada como *locus* da modernidade permitia a diversificação da existência humana. A casa, ou o espaço privado, ficou evidenciada como uma extensão do ambiente urbano. Por tradição cabiam às mulheres os afazeres domésticos e o bem estar da família. Atenta aos detalhes, foi dado à mulher a tarefa de ajustar a decoração da casa e manter o arranjo e a ambiência de acordo com as tendências da moda e as inovações tecnológicas disponíveis.

Para tratar cores, formas, luzes, sons, texturas, volumes, apenas o bom senso e o bom gosto eram insuficientes para aguçar sensações e sentimentos nas pessoas e dar sentido ao uso de certos objetos nos espaços cotidianos. Em resposta a uma evidente demanda do mercado, a princípio, vieram os cursos de formação livre, muitas via correspondência, de modo a facilitar a adesão de pessoas residentes em diversos lugares. Depois, foram criados cursos técnicos e de bacharelado em Decoração em instituições de ensino reconhecidas pelos órgãos de governo brasileiro, legitimando o ensino sobre a teoria e a prática de decorar ambientes residenciais e empresariais no Brasil.

Voltando a tal reportagem, está registrado que, na década de 1970, eram reconhecidos dois cursos de formação superior na área: o de Decoração, em Belo Horizonte, capital de Minas Gerais, na extinta Fundação Universidade Mineira de Artes (FUMA), atual Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG), e o de Composição de Interiores, na cidade do Rio de Janeiro, ofertado pela Escola de Belas Artes (EBA) da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ).

No currículo dos cursos, que tinham duração de 4 anos, eram ministrados conteúdos relacionados as disciplinas “História da Arte, Teoria da Percepção, Estética, Desenho Artístico, Criação da Forma, Modelo Vivo, Elementos de Arquitetura, Composição de Interiores, Conforto Ambiental, detalhe de Móveis, Técnica de Iluminação, Evolução dos Equipamentos de Interiores”, dentre outras. As disciplinas citadas sinalizam uma estreita relação do curso com a área das ciências sociais aplicadas - o que envolve o conhecimento sobre pessoas e a sua dinâmi-

ca na sociedade. De maneira complementar evidenciam o diálogo da atividade – Decoração - com as Artes Aplicadas, ao se mostrar orientada para a criação peças, objetos e construções úteis ao homem em sua vida cotidiana; com as Artes Plásticas, ao investir na expressão gráfica e plástica como meio para manifestar visões de mundo; com as Artes Visuais, ao evocar e tangibilizar sentimentos, por meio dos mais diversos materiais; e com as Belas Artes, ao se articular com expressões que estruturam a cultura humana, para aguçar os sentidos humanos e satisfazer suas necessidades funcionais e estéticas. Todo esse conhecimento favorecia para que a atuação dos egressos, graduados decoradores não se limitava aos ambientes domésticos, “cabendo ao decorador harmonizar os objetos utilizados dentro de espaço com linha arquitetônico definida”. Os saberes ensinados nos cursos de Decoração ou Composição de Interiores encontravam aplicação prática na indústria de objetos, em órgãos de difusão artística, empresas de turismo, emissoras de televisão entre outras áreas da existência humana.



Decoração

É uma atividade surgida neste século, que se desenvolveu como profissão principalmente durante a efervescência cultural dos anos 30. Os cursos de nível superior – apenas dois, em Minas Gerais e Rio de Janeiro – são recentes e concentram-se na especialização em decoração ou composição de interiores. Encontra aplicação na indústria de objetos de cerâmica, acrílico e plástico, mobiliário, órgãos de difusão artística, empresas de turismo, emissoras de televisão e ramos afins. Cabe ao decorador harmonizar os objetos utilizados

dentro de espaço com linha arquitetônica definida.

AS MATÉRIAS

Curso mínimo de quatro anos, tendo no currículo História da Arte, Teoria da Percepção, Estética, Desenho Artístico, Criação da Forma, Modelo Vivo, Elementos de Arquitetura, Composição de Interiores, Conforto Ambiental, Detalhe de Móveis, Técnica de Iluminação, Evolução dos Equipamentos de Interiores.

Neste pequeno recorte é possível destacar muitas características vigentes na década de 1970 e que constituem nossa identidade profissional nos dias de hoje:

1. A Decoração, ou o que hoje denominamos comumente como Design de Interiores, se distingue de outras atividades criativas e de natureza projetual como as Artes, a Arquitetura e o Paisagismo. Do mesmo modo, não deve ser confundida com o Design de Produto (Desenho Industrial) ou Design Gráfico (Comunicação Visual);

2. A profissão de decorador ganhou ênfase no século XX, apresentando-se como uma atividade voltada para o futuro. A tônica da modernidade, possível, neste caso, a partir do planejamento e projeto do arranjo e ambiência dos lugares praticados, impulsionou a presença de profissionais decoradores, especialmente nos centros urbanos, e acentuou sua relevância para facilitar e aprimorar a vivência e a convivência dos indivíduos nos ambientes;

3. A Decoração ficou tipificada como uma atividade feminina, visto que, culturalmente, eram, e ainda são as mulheres que, majoritariamente, assumem a tarefa de organizar, ornamentar e manter os ambientes domésticos em pleno funcionamento, objetivando o bem estar e a qualidade de vida da família.

4. A necessidade de dominar conhecimentos específicos que tangenciam diversos campos do conhecimento e de demonstrar habilidade para gerenciar multitarefas, aliada a ausência de profissionais habilitados ao trabalho desempenhado pelo decorador, favoreceu a criação de cursos de bacharelado em Decoração e Composição de Interior, atualizados como de Design de Ambientes e Interiores.

5. Por fim, embora a principal tarefa dos decoradores fosse a harmonização de objetos nos ambientes domésticos, sabia-se que sua atuação era abrangente, possível também em espaços comerciais, industriais e institucionais.

Volviendo o olhar para a década de 1970, apresentei aqui algumas reflexões possíveis sobre o que constitui a nossa identidade profissional. Evidente que outras tantas características são vigentes, tanto do ponto de vista dos profissionais, quanto daqueles que se beneficiam do nosso trabalho. Assim, mais que trazer resposta para compreensão da nossa identidade, finalizo deste artigo com uma pergunta. Para você, **o que nos diferencia das outras atividades criativas e projetuais?** Quero saber sua opinião. No próximo artigo, pretendo escrever com o auxílio das respostas recebidas. Participe! Você também faz parte dessa história!

REFERÊNCIAS UTILIZADAS

BAUMAN, Z. **A sociedade individualizada: vidas contadas e histórias vividas.** Tradução de José Gradei. - Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

_____. **Identidade: entrevista concedida a Benedetto Vecchi.** Rio de Janeiro: Zahar, 2005. 110 p.

B_____. **Modernidade líquida.** Tradução de Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Jorge Zaha, 2001.

CANDAU, J. **Antropologia da memória.** Lisboa: Instituto Piaget, 2005.

_____. **Memória e identidade.** São Paulo: Contexto, 2014.

CASTELLS, M. **O poder da identidade.** Tradução de Klauss Brandini Gerhardt. São Paulo: Paz e Terra, 1999. A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura, v. 2.

QUEM MAIS PRECISA DE DECORAÇÃO E DESIGN DE BOA QUALIDADE NO SEU DIA-A-DIA?

Pesquisando sobre o eixo temático dessa edição, a frase citada muitas vezes por Freddy Van Camp: “Você pode viver sem design, mas com design você vai viver melhor”, me peguei a refletir a questão acima, abaixo mais detalhada:

Considerando as diversas classes sociais, quem precisaria mais de Decoração e Design de boa qualidade na sua casa para conseguir lidar com o seu dia-a-dia da forma mais saudável e feliz?

Para responder essa pergunta quero primeiro destacar o que seria Decoração e Design de boa qualidade na forma que vejo nessa questão: O bom Design trata da **Funcionalidade** e **Conforto** em todos os sentidos. O **Conforto Estético** é a área onde se situa a **Decoração** atualmente.

A maior ou menor **Funcionalidade** de um objeto ou ambiente é medida pela capacidade desse objeto ou ambiente atender às necessidades a que ele se propõe: Um descascador de batatas com bom design deve permitir e facilitar, sem a possibilidade de danos ou esforço desnecessário ao usuário (e preferencialmente com o menor impacto ambiental possível na sua construção ou elaboração) a atividade de descascar batatas. Já uma sala de TV deve propiciar, em todos os móveis, revestimentos e objetos que a compõe, a melhor experiência possível para as pessoas que lá vão assistir TV e,

preferencialmente, todos esses itens devem ser elaborados seguindo normas que deem segurança ao usuário e respeitem o meio ambiente, uma questão fundamental em nossos dias.

É claro que a consideração do grau de **funcionalidade** implica em **conforto** – nada tem qualidade funcional se, no uso ou ao término dele provoca dores, por exemplo, mas para facilitar o entendimento, vamos separar os conceitos.

O maior ou menor **Conforto** tem a ver com as sensações humanas (confortos auditivo, palativo, odorífico, ergonômico, térmico, tátil, estético, visual e de segurança) e por isso a sensação de maior ou menor conforto pode variar de pessoa a pessoa. Mas, para a maioria absoluta, pode-se dizer que uma poltrona tem muito conforto quando seu uso respeita o corpo que lá está sentado, tem toque agradável, firmeza, alguma maciez etc. E um quarto tem muito conforto quando as atividades ali realizadas não são atrapalhadas por ruídos, dor nas costas, muito frio ou calor etc.

O maior ou menor **Conforto Estético** - que separei para falar da **Decoração** especificamente – é dos que mais depende do usuário. Eu posso amar um ambiente que você, que me lê, pode achar horrível! Por isso, para alcançar o conforto estético de um cliente é necessário um **briefing** muito bem elaborado e profundo.

Agora que definimos os termos, voltemos à questão sobre a qual refleti, usando dois exemplos reais de classes sociais bem diferentes: Considere um dia de trabalho normal de um trabalhador da construção civil – um pedreiro. E o dia de trabalho normal do abastado dono do grande empreendimento onde este pedreiro trabalha. Não me parece difícil considerar que o desgaste físico do trabalho manual do pedreiro, além das inúmeras horas que leva, em geral, para ir e voltar ao trabalho é muito maior que o desgaste físico apresentado pelo abastado empreendedor. Os dois terão vivido, provavelmente, seus desgastes mentais, emocionais que não podemos avaliar. Os 2 merecem descanso e relaxamento, não há dúvida. E o design e a decoração de suas casas podem ajudar ou atrapalhar muito esses momentos de recarga de energia.

Mas, o que acontece nas casas deles? Para exemplificar, vamos pensar no sofá. Um elemento muito importante devido ao tempo que se passa nele:

Na sala da casa do pedreiro podemos encontrar, sem muita dificuldade, um sofá como estes, encontrados em diversas lojas populares:



Fotos retiradas de sites de lojas populares.

Designers claramente perceberão, mesmo sem sentar-se neles, suas deficiências ergonômicas: Assentos estreitos e encostos que não oferecem conforto são facilmente percebidos. Os largos braços ocupam um espaço que provavelmente faz falta na provável pequena casa onde mora. Esses são sofás com **baixa funcionalidade e conforto**. Como ficará o corpo do nosso pedreiro após 1 ou 2 horas sentado em um deles? O **conforto estético**, considerando o desequilíbrio nas medidas do que seria um sofá ideal fica comprometido. Como ser belo se a forma não tem harmonia?

Enquanto isso, na casa do nosso empreendedor em ótima situação financeira, o sofá será mais parecido com esse:



Foto: Site da loja Lider.

mais **funcional e confortável** que os anteriores. E repare que a “**área útil**” é otimizada pois os braços, que parecem confortáveis, são muito mais estreitos. **Funcionalidade** e melhor uso do espaço.

Usei somente o sofá como exemplo, mas podemos inferir que nos-

so empreendedor tem ao seu dispor, na sua casa, BOM DESIGN que lhe proporciona maior conforto e melhor descanso em uma casa que possivelmente tem mais espaço, melhor iluminação, maior possibilidade de privacidade etc., etc. Tudo que é bem capaz que nosso pedreiro não possua, ao menos no mesmo nível de qualidade.

E então, considerando somente o desgaste físico da atividade do trabalhador da construção civil, ele não deveria ter mais do BOM DESIGN na sua casa?

E, seguindo na minha reflexão – Por que não tem?

Não penso em marcas famosas, design assinado, produção artesanal. Nem penso em qualidade para durar 30 anos, materiais importados, tecidos nobres. Não! Penso em BOM DESIGN. Até porque, como disse também Freddy Van Camp: “Design é um dos fatores mais baratos que temos hoje na competitividade”.

Queria saber por que tantas lojas populares vendem produtos tão disfuncionais, desconfortáveis e algumas vezes esteticamente desagradáveis quando temos tantos designers se formando a cada ano? Porque faculdades, empresas, designers não se debruçam sobre essa questão para procurar resolvê-la?

Parcerias entre empresas e instituições de ensino objetivando levar o bom design para a população além de incentivar de forma objetiva a conscientização do estudante e profissionais da importante responsabilidade social da profissão.

Em maior prazo, com certeza aproximaria o designer daqueles que, na minha opinião, mais precisam dele, “ensinaria” o povo a conhecer, entender e sentir que tem direito ao bom design, pagando o que pode pagar. Daria ao nosso pedreiro a sensação de “pertencimento”, que muitas vezes o faz dizer “gostar” mais do péssimo design que lhe é oferecido. Isso sem falar do quanto a profissão seria conhecida e considerada nos meios em que hoje não é chamada para trabalhar porque na mente da maioria da população “Design é coisa de rico”.

E porque apesar do assunto “Design para Todos” ser tão falado e comemorado, ele praticamente inexistente nas casas de por volta de 90% da população – uma quantidade enorme de gente – que poderia usufruir dele, com preços razoáveis para suas condições? É, no mínimo, estranho que esse assunto tão discutido não tenha trazido tão poucos resultados para as casas de toda essa população.

As atividades do chamado Design Social que mais se aproximam da questão de introduzir o bom design no dia-a-dia do povo, em geral (e muitas vezes com sucesso) trabalham A) Com comunidades que execu-

tam trabalhos artesanais – transformando seus produtos em peças de design que acabam sendo compradas por valores que as próprias comunidades não podem pagar – mas tentando melhorar a qualidade de vida e poder aquisitivo da comunidade, além de inserir processos sustentáveis e preocupados com o meio ambiente em sua elaboração. B) Com bens, produtos e equipamentos comunitários, direcionados para a comunidade pobre como um todo, mas não entrando em suas casas. E é nelas que o design mais faz falta no dia-a-dia da população.

Sim, é muito melhor viver com bom Design. E sim, é muito injusto que a maior parte do povo não tenha acesso a ele nas suas casas. Principalmente quando penso na minha infância, quando um pedreiro e uma costureira (meus pais) e seus quatro filhos tinham móveis de madeira, bem desenhados e construídos, que duraram anos. É claro que os tempos eram surdos à questão da sustentabilidade e que muitas destas madeiras nobres a que, mesmo os pobres tinham acesso, hoje estão extintas ou em extinção. Mas onde foi parar o bom design que a maioria dessas peças tinham?

**Inscreva-se em nosso canal no
YouTube!**

**DInt
br**

[Design de Interiores Brasil](#)

**Todas as nossas lives estão
disponíveis lá!**

O caos é multicolorido.

Do caos nasce a ordem.

Tudo na natureza é ordem, no macro e no micro universo de nossos cotidianos.

Não temos como falar de cores sem parecermos abstratos.

E o caos, esse espaço embrionário de ideias, ações e ordem, tenho certeza, é multicolorido.

Desde sempre vivi cercada de cores, numa atitude de contemplação, até que o design me revelou sua função. Sua lei e sua ordem.

Todos queremos viver na beleza. Todos nós temos à nossa volta infinitas possibilidades de cores e isso se torna o grande caos aonde o designer vai descobrir a ordem pessoal do usuário e de seu coletivo para definir o seu padrão de belo.

É função do designer transformar valores abstratos como sentimentos e desejos em beleza concreta.

E a beleza que as cores nos proporcionam através das livres composições, aquelas inspiradas pela alma e não por padrões pré-estabelecidos, são uma maravilha quando traduzem aquilo que o usuário não conseguiu expressar.

Quando estamos conectados com um propósito, seja ele um desejo ou uma necessidade, consciente ou inconscientemente, nossa mente nos atende, nos conduzindo de formas inimagináveis, de encontro às cores que sintonizamos.

Acessamos o caos das infinitas possibilidades de cores e composições como se fosse sob um comando. Venho aprendendo, tanto na minha vida pessoal quanto na profissional, a observar e atender esses comandos.

O círculo cromático obedece a leis da natureza. Multiplicam-se en-

tre si mantendo suas características de origem (variação cromática); se alinham em precisas oposições que promovem equilíbrio (complementares); se agrupam pela familiaridade de suas misturas enriquecendo as composições e fortalecendo as propostas (análogas) e, se iluminam, saturam ou escurecem, acentuando ou atenuando a interferência de suas propriedades (variação luminosa). E todas essas variações ou opções de agrupamento vão causar efeitos psicodinâmicos no ser humano, ou seja, vão influenciar seus pensamentos, seu comportamento e os metabolismos do seu organismo físico.



Fonte: Concurso de Fotos de Viajantes da National Geographic - 2013. Foto: Max Seigal

Eventualmente nos vemos desejando uma cor sem aparente motivo. Se conseguirmos não julgar essa cor pelos seus “rótulos”, ao investigar sua mensagem e suas propriedades vamos nos surpreender com a precisão dessa conexão. É a comunicação não-verbal das cores, em seu aspecto universal, falando para nós e sobre nós.

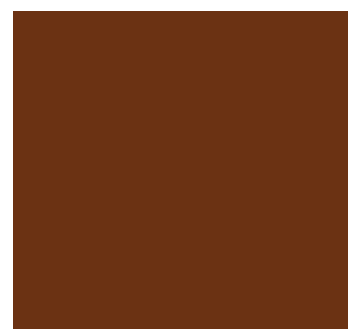
É a ordem nascendo do caos.

E a beleza então se torna relativizada pelos valores pessoais e coletivos, podendo se materializar através das cores e suas composições eleitas pelo usuário.

Como a maioria de nós tem dificuldade em traduzir de forma tão sutil o que nos é essencial, o que nos representa e mesmo o que nos motiva, vê-se aí a necessidade da interferência mágica do design, que estabelece ordem e essas mensagens, segundo as leis de harmonia.



Fonte: casaedecor.constancezahn.com



O designer precisa então ir além das possibilidades pré-estabelecidas se quiser traduzir esses universos pessoais em cores.

Tendências e modismos de cores traduzem manifestações do coletivo. Mas para dedicar-se ao individual e usar essa ferramenta capaz de interferências tão poderosas, o profissional precisa se aprimorar em empatia, em conhecimento das propriedades cromáticas e na capacidade de associação estética das cores com os padrões individuais que se apresentam.

Estamos vivendo uma nova época, onde os padrões serão cada vez mais individualizados.

Não atuaremos mais como embaixadores das novidades de mercado, mas como “terapeutas”, agentes de beleza e personalização. Para isso não há cores “boas” ou “ruins” – há cores bem ou mal aplicadas.

- “Que cor identifica sua natureza, sua melhor forma de ser?” – Essa é a sua “cor essencial”.

- “Que cor identifica suas maiores necessidades?” – Essa é a sua “cor eventual”.

- “Que cor faz o seu coração palpitar e seus olhos se encantarem?” – Essa cor é seu amuleto! Sua “cor motivacional”.

- “Que cor lhe causa medo ou repulsa?” – Essa é a cor que você tem que enfrentar e que revela aquilo com o qual ainda não sabe lidar – Essa é a sua “cor de desafio”.



Fonte: 1.bp.blogspot.com





Fonte: <https://www.volcanodiscovery.com> - Photo: Roland Gerth.

Dominando essas e outras informações que as cores podem traduzir e, com a maestria de quem domina cores, formas, espaços, texturas, luminosidade, arte, harmonia, conforto e funcionalidade, o designer vai organizar o espaço com a identidade e necessidade do usuário, através de beleza, personalização e ordem.

“Você pode viver sem design, mas com design você vai viver melhor”.*

Ouso dizer, inspirada no pensamento de Freddy Van Camp*, que a arte do design é a ordem e sua ferramenta, a beleza.

E as cores?

Estão absolutamente todas à sua disposição!

Dint
br

Dúvidas ou sugestões?

designdeinterioresbrasil@gmail.com

7 Projetos Residenciais

Graziele Monteiro

[@grazimonteiro_designer](#)

A IMPORTÂNCIA DO PROJETO RESIDENCIAL EM TODAS AS CLASSES SOCIAIS.

Quando se pensava em projeto de design de interiores residenciais até a década de 90, o conceito que se trazia, era que se tratava de projetos supérfluos que trabalhariam somente a estética, tendo como público alvo apenas a elite e pessoas com alto poder aquisitivo. Entretanto, ao contrário do que se pensava ou imaginava, o design de um ambiente vai muito além do tratamento estético, ele é necessário especialmente para termos qualidade de vida, funcionalidade, aproveitamento e valorização dos espaços.

Nosso lar, atualmente mais do que nunca, é o nosso porto seguro, onde repomos nossas energias, onde devemos nos sentir bem e especialmente que, as nossas necessidades, seja de funcionalidade, conforto, descanso e até mesmo de diversão, sejam supridas trazendo qualidade de vida ao usuário. Essas necessidades nos despontam o quão um projeto de design de interiores é imprescindível em qualquer classe social e que a superfluidade é um conceito equivocado.

Com a redução do dimensionamento médio dos imóveis, especialmente os direcionados a Classe C, aumentou-se a necessidade de ter ambientes integrados, uso de moveis planejados e multifuncionais, afinal como alocar todos os eletrodomésticos necessários em uma cozinha, respeitando todas as normas de ergonomia e segurança, por exemplo, em espaços tão compactos?

Um adequado projeto de design de interiores pode transformar por completo um imóvel segundo a necessidade de seus residentes. Pode-se promover praticidade, conforto, convivência, sedução, produtividade e lazer. Por outro lado, um móvel com uma altura errada, por exemplo, pode acarretar problemas de coluna para os seus usuários, um espaço mal iluminado ou com uma iluminação inadequada pode trazer problemas de visão, depressão e no caso de um home office, baixa produtividade. Até mesmo a cor da parede pode influenciar no comportamento das pessoas, para isso, é imprescindível saber como emprega-las de acordo com a função e a necessidade do ambiente e a

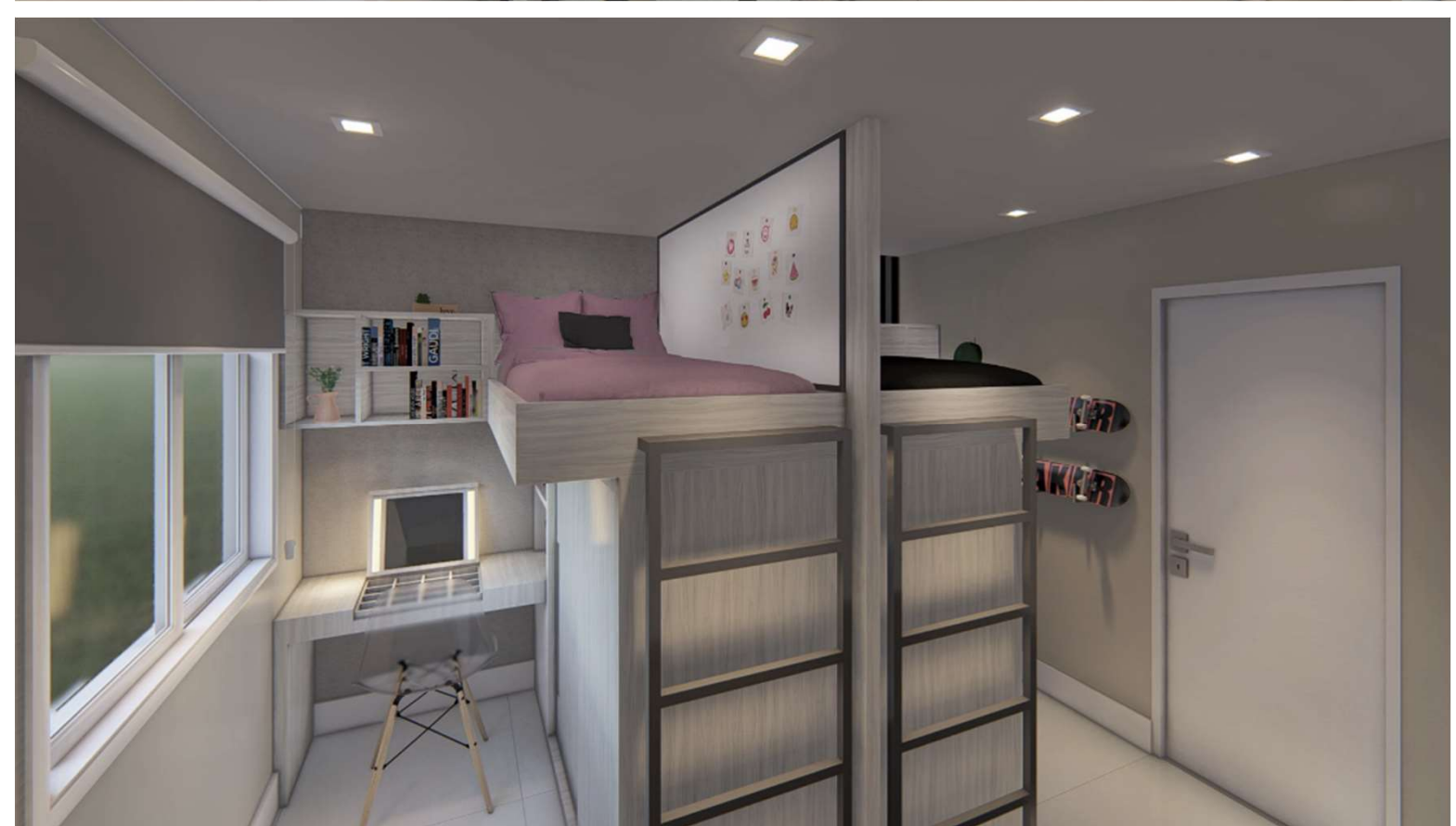
individualidade de seus usuários.



Fonte: Projeto LM quarto dos filhos. Foto: a autora.

Mas como alcançar esse objetivo?

Através de um projeto de design de interiores, que norteará todo o processo, trazendo aos ambientes dessa residência o máximo de aproveitamento como: dimensionamento e proporcionalidade de mobiliários e eletrodomésticos, uso de formas, cores, revestimentos e iluminação, reaproveitamento adequado de materiais e móveis, além de impedir os desperdícios na obra (de materiais, mão de obra e tempo), soluções inadequadas e sem êxito, falta de planejamento, descumprimento de prazos e custo acima do orçamento original. Diferente do que se imagina, O Design de interiores é acessível a todas às pessoas, de qualquer classe social ou financeira, o investimento de um projeto gira entorno de 10% a 15 % do valor total de uma obra, que com a economia obtida com a redução de desperdícios de uma obra, paga-se o profissional. Outra forma de contratação são as consultorias, onde de uma forma mais rápida e mais acessível que o projeto, o profissional identifica as necessidades e auxilia na compra adequada de revestimentos e mobiliários e até mesmo na reorganização do layout, acarretando mais funcionalidade ao ambiente.



O mercado de móveis também já enxergou que o design não é um território exclusivamente para pessoas sofisticadas, que os consumidores de mercado de massa apreciam um bom design e com isso grandes marcas estão criando produtos direcionados a esse público com valores mais tangíveis. Atualmente com modificações no desenho e na matéria prima, é possível que este seja acessível a todas as classes sociais. O conceito retrógrado de que para esse grupo apenas o valor monetário do produto que importa, foi suplantado.

Outro grande equívoco sobre o projeto de design de interiores é acreditar que para um projeto há a obrigação de que o cliente adquira todos os mobiliários novos, o profissional de design obterá por meio dos seus conhecimentos técnicos e criativos, como adaptar um móvel existente ao projeto, modificando apenas o seu revestimento ou oferecendo uma nova função a esse objeto e adequando a realidade do orçamento do cliente.

É indiscutível que um lar pensado nas necessidades e perfil de seus moradores acarreta qualidade de vida aos seus usuários.



Siga nossos canais:

Instagram: @designdeinterioresbr

Youtube: Design de Interiores Brasil

**Dint
br**

O Design aplicado aos porcelanatos.

O porcelanato é na atualidade o melhor revestimento presente no mercado devido a dois fatores: versatilidade e custo-benefício. E para entender por que esse tipo de revestimento se tornou o preferido do público, vale voltar um pouco no tempo.

Os primeiros porcelanatos começaram a ser comercializados no início da década de 1990, com formatos bem menores e poucas opções de cores com ênfase nos tons de bege e ainda havia uma associação errônea que porcelanato era o que tinha brilho. E para piorar, os valores eram altos e com baixa qualidade.

Não demorou muito para as indústrias observarem a necessidade de evoluir. E quem contribuiu para isso foi a tecnologia e o Design aplicados para tornar o produto o melhor para revestir pisos e paredes.

Além de cumprir a função de revestir, eles são responsáveis por causar sensações e boas impressões nos ambientes, especialmente neste momento, quando todos vemos que a nossa casa é o lugar no mundo onde estamos e devemos nos sentir mais seguros.

Outro ponto que colaborou para essa evolução foi a união entre as indústrias e os designers para a criação de novas peças. Nas feiras especializadas do setor é possível encontrar marcas que fizeram essas parcerias de sucesso. E não é meramente para revestir um piso ou parede, há uma história, um conceito, um fundamento e isso cria valor. É criar uma experiência entre o usuário e o produto, muito além do básico.

Diferenças técnicas

O Design aplicado tem a função de especificar o tipo de porcelanato. Assim temos no mercado o porcelanato técnico, considerado o melhor e mais resistente. Também chamado de porcelanato de massa única por não receber uma esmaltação. Desta forma, a mesma massa está em toda a peça. Ele pode ser polido, ou se-

ja, com brilho, ou acetinado, sem brilho.

Outro fator importante no momento de especificar é saber se o porcelanato é retificado ou *bold*. O primeiro é o que tem as bordas retas ou lapidadas, conferindo assim a dimensão mais regular entre as peças. Na obra, o efeito pode ser visto com linhas de rejunte bem menor e uma aparência mais uniforme, o que também facilita a limpeza.

Já o porcelanato *bold* vem perdendo mercado, por apresentar um maior espaçamento nas juntas e necessitar de maior rejunte. Não se consegue encostar um piso no outro e a diferença de tamanho é mais nítida. São vendidos a preços populares e a tendência é que logo saiam do comércio.

Vale ressaltar que o porcelanato tem uma absorção de água próximo do zero. Assim, o velho problema de manchas que víamos no início da fabricação dos porcelanatos desapareceu na maioria dos fabricantes.

Tendências

Os porcelanatos e a moda andam de mãos dadas e ditam tendências. Com a impressão digital e o nível de perfeição cada vez maior, somos surpreendidos com muitas e agradáveis novidades.

Temos os porcelanatos que imitam madeira, com perfeição mostrando os veios, nós, detalhes minuciosos e que fazem a diferença. As imitações de pedras, especialmente os mármore, estão dominando o mercado, com releituras cada vez mais fiéis.



Figura 01: A textura e a mescla de cores do porcelanato amadeirado remete ao mesmo acolhimento de uma madeira de lei. Fonte: Villagres.



Figura 02: A linha city ganhou o prêmio Best In Show na ExpoRevestir 2019, fazendo a fiel releitura de estrutura em concreto. Fonte: Villagres.

Os fãs do estilo urbano encontram os porcelanatos que reproduzem o concreto. O estilo metalizado imita com perfeição o oxidado do aço corten. O cimentício para quem quer uma casa mais contemporânea, a depender da aplicabilidade e estilo da decoração.



Figura 03: A linha ironwork reproduz perfeitamente o efeito oxidado de um metal. Fonte: Villagres.

Para quem escolhe o porcelanato que imita as pedras naturais, como os mármore, ressalto a importância de saber a quantidade de variação de peças. O porcelanato calacata pode ter várias movimentações diferentes, imitando de forma fiel a natureza.



Figura 04: Essa linha de porcelanatos permite até o encontro dos veios do mármore. Fonte: Villagres.

O porcelanato tem o poder de ‘casar’ com seu projeto. Para um ambiente minimalista há modelos como o concreto e cimentício. Os fãs dos clássicos, optam pelos marmorizados com ou sem brilho. Se quer aconchego na cidade, no campo ou na praia, o porcelanato amadeirado é a opção, e ainda reduz o corte de madeiras eliminando o impacto ao meio ambiente.

A outra vantagem é a limpeza e a baixa manutenção. E no mercado é possível encontrar revestimentos de porcelanato com preços variados e uma infinidade de modelos, como falei no início por conta da tecnologia aplicada que tornou o porcelanato mais acessível para todos, uma tendência que continuará por um longo tempo.

Projeto DIntBR, feito por designers para mostrar o quanto o Design de Interiores! é fundamental para toda a sociedade!

DInt
br

40
abod
ANOS

Detalhamento: somente para os fortes.

Com a evolução da sociedade humana surgem, a cada período, novos comportamentos e necessidades, o desejo de se ter mais conforto e menos trabalho. Portanto, a construção de espaços para moradia e trabalho evolui constantemente em seus aspectos materiais, funcionais, estéticos e sociais.

Dentro deste contexto, surgem profissionais com habilidades projetuais, a exemplo do designer de interiores, que tem como função transformar esses espaços internos em ambientes, dando a eles significados e preparando-os para o exercício das atividades humanas através do projeto que, por sua vez, envolve o desenho.

Versando um pouco sobre esse tema é importante definir que um espaço é delimitado, geralmente, por planos horizontais e verticais, os quais chamamos ambientes. Planos que delimitam um espaço edificado, podem estar delimitados pela distribuição do mobiliário, demarcação diferenciada no piso e/ou no teto, sistemas de iluminação específicos, esquema de cores, texturas, entre outros, que denominamos projetos de detalhamento.

Quando elaboramos um projeto de detalhamento estamos criando um documento que contém, na linguagem de desenho, informações técnicas relativas ao ambiente ou objeto que foi criado e será executado, sejam elas relacionadas a piso, teto, parede ou mobiliário.

Os detalhamentos servem para orientar os profissionais envolvidos na execução do trabalho (pedreiros, vidraceiros, marceneiros), e representam o meio de comunicação entre eles e os profissionais responsáveis pelo projeto. Ainda o desenho servirá para discriminar tarefas a serem executadas, através de cronogramas, quadro de levanta-

mento de materiais, custos e memoriais.

Toda e qualquer execução de um ambiente, seja um projeto de modificação de revestimentos, marcenaria, decoração entre outros tantos, deve ser precedida por um planejamento minucioso para melhor aproveitamento do espaço e para adequá-lo ao estilo estético do proprietário.

O designer de interiores, no momento do detalhamento, não pode medir esforços para obter a melhor solução para o ambiente. Também, que este possa atender às exigências técnicas e funcionais, levando em consideração todas as interferências existentes no local, normas técnicas e qualquer outra restrição que se faça presente. Tendo em vista que os desenhos também servem como instruções de serviços, aqueles que lidam com eles devem ser capazes de lê-los e interpretá-los.

A parte do detalhamento normalmente vem localizada no projeto final ou executivo, que é o fechamento das fases anteriores. Os desenhos apresentam todos os detalhes das diversas partes do projeto para a execução, o memorial justificativo e descritivo, o caderno de especificações de materiais e equipamentos, os quantitativos e orçamentos. São desenhos em nível técnico e as informações primam pela precisão de dados que servem como orientação durante a execução do ambiente/objeto projetado.

Existem duas etapas de projetos de detalhamentos: obra e mobiliário.

Estas etapas dividem-se:

- paginação de piso;
- paginação de paredes;
- detalhamento de forros;
- esquema de pontos elétricos e hidráulicos;
- detalhamento de bancadas e peças de acabamento;
- detalhamento de elementos arquitetônicos: escadas, guarda-corpo, corrimãos, churrasqueiras, lareiras, esquadrias (portas e janelas);
- detalhamento de mobiliário.

Detalhamento de Mobiliário.

O detalhamento de mobiliário tem que ter uma linguagem universal. Marceneiros e outros profissionais da área, precisam entender esse mapa mental do designer, fator que torna possível a materialização de ideias e construção de um mobiliário de forma tecnicamente correta. Porém, o que acontece no mercado é o contrário: vemos profissionais que entregam desenhos com apenas elevações e perspectivas sem nenhum corte ou detalhe e, muitas vezes, apenas croquis. Esses projetos desqualificam a verdadeira arte de detalhar um móvel, deixando assim o marceneiro sem as informações básicas do projeto.

Além da leitura do projeto, por parte do marceneiro ou indústria, um bom detalhamento de móveis facilita ao profissional executor ou indústria o melhor plano de corte da matéria prima que será utilizada na produção do mobiliário que é a ordenação e organização das peças a serem cortadas com o intuito de minimizar o desperdício e otimizar o aproveitamento. Um exemplo: as chapas de MDF que vem em tamanhos padrões e precisam ser calculadas através de projeto para um melhor aproveitamento destas chapas, aumentando o aproveitamento das mesmas e um custo menor no preço final do produto. A prática do planejamento de corte do mobiliário a ser executado aumenta a lucratividade, reduzindo perdas, e diminuindo a geração de resíduos.

Para que a leitura visual do projeto seja eficaz é necessário que sejam feitas as vistas cotadas e especificadas, cortes, detalhes e especificação de materiais incluindo se possível as ferragens. Outro fator presente em um detalhamento de mobiliário é a questão ergonômica do objeto criado.

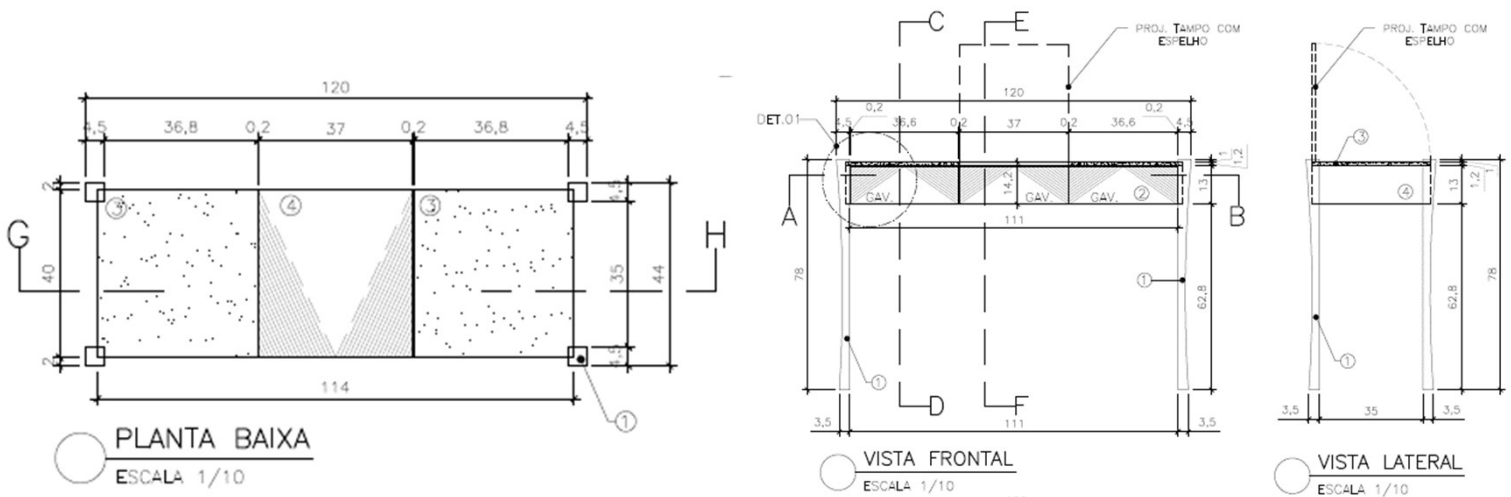
Uma das disciplinas que o curso de Design de Interiores ministra é o projeto de mobiliário. Para fazer sentido essa coluna irei usar o trabalho feito por uma aluna do curso de Design de Interiores que eu ministro em uma faculdade particular do Espírito Santo, dando créditos ao projeto da aluna.

O curso tem 6 períodos e duas cadeiras de projeto de mobiliário, sendo a cadeira projeto de mobiliário 1 no quarto período e a cadeira de projeto de mobiliário 2 no quinto período do curso, que é bacharelado.

Nas imagens a seguir teremos a sequência exata de um detalhamento de móveis. Apenas peço que desconsiderem algumas espessuras de linha do desenho, pois o projeto quando transformado em pdf e depois impresso descaracteriza a realidade das penas exatas.

Imagem 1: Vistas ortogonais cotadas de uma penteadeira criada pela aluna do quarto período do curso de Design de Interiores Andressa

Barboza de Almeida.

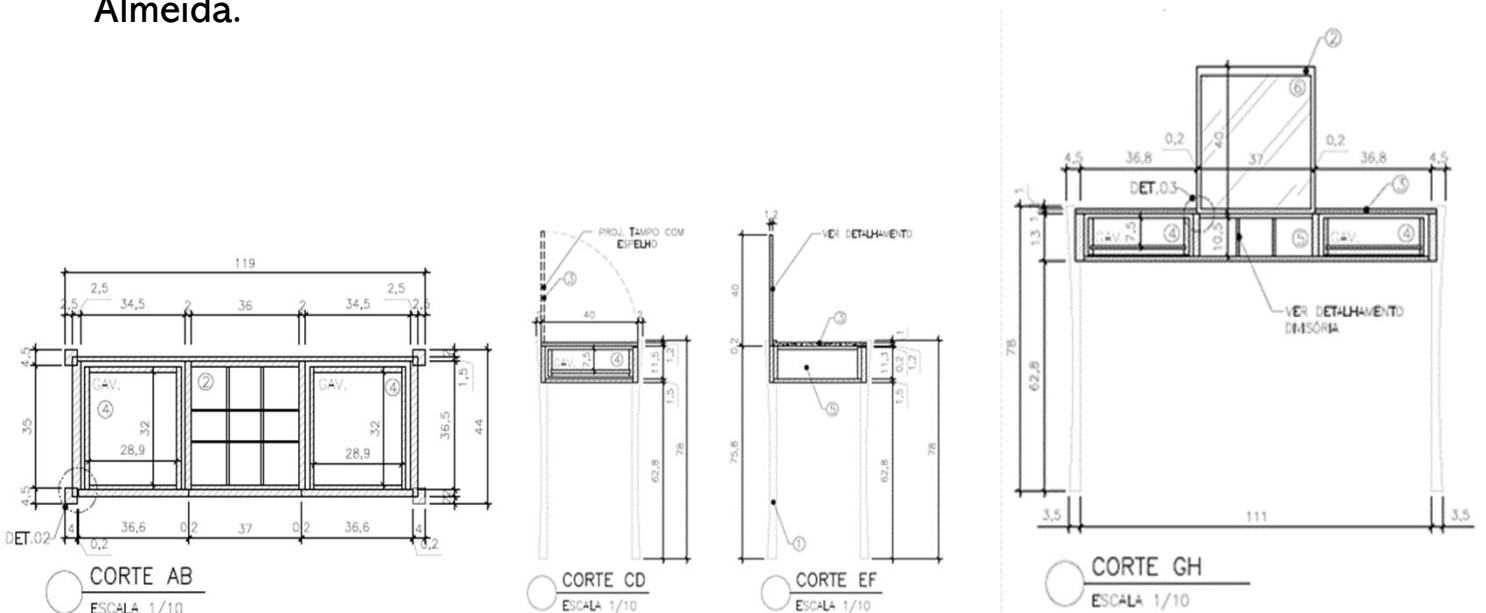


Fonte: Andressa Barboza de Almeida.

A boa especificação técnica e correto detalhamento de um projeto de mobiliário é fundamental para a execução de uma peça bem feita. Muitos profissionais não dão importância à parte de detalhamento e se ariscam sem nenhum domínio técnico a projetar. Especialmente aqueles profissionais que em seus cursos não tiveram a cadeira de projeto de mobiliário.

Essa prática de fazer qualquer esboço ou apenas elevações por parte de um profissional sem a formação adequada faz com que muitos projetos de mobiliário tenham erros em questões ergonômicas e funcionais. Um bom projeto irá concretizar e enfatizar a qualidade dele fazendo a diferença no resultado. Neste contexto, os cortes são de extrema importância no detalhamento pois, através deles, o marceneiro ou a indústria poderá construir o móvel sem que haja deformidades no objeto construído.

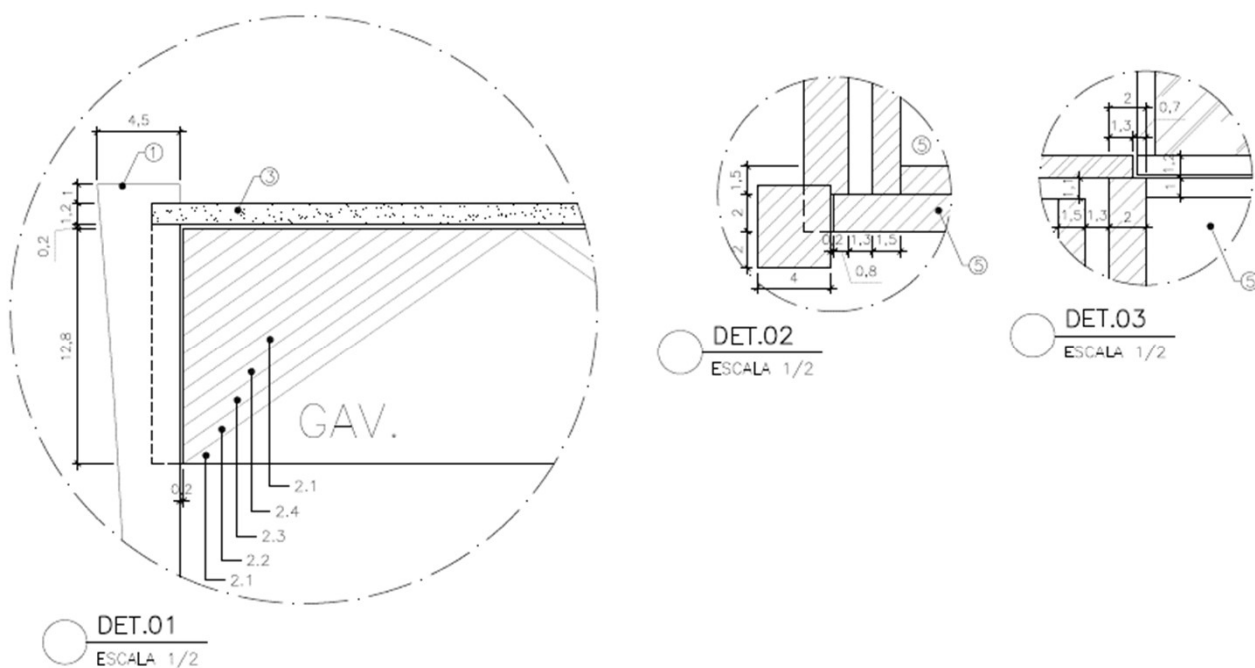
Imagem 2: Cortes cotados de uma penteadeira criada pela aluna do quarto período do curso de design de interiores Andressa Barboza de Almeida.



Fonte: Andressa Barboza de Almeida.

O detalhamento do mobiliário é um importante ponto entre o criador e o executor do projeto. Esse desenho tem que ser de leitura universal e de extrema clareza para que o móvel seja corretamente fabricado. O detalhamento de moveis nada mais é do que uma linguagem universal compreendida por designers de interiores, fornecedores, marceneiros e outros profissionais da área, tornando assim possível a concretização de ideias. Outro elemento importantíssimo no projeto de mobiliário são os detalhes, pequenos fragmentos do desenho apresentados de forma ampliada a dar maior compreensão do projeto através de cotas e observações.

Imagem 3: Detalhes cotados de uma penteadeira criada pela aluna do quarto período do curso de design de interiores Andressa Barboza de Almeida.



Fonte: Andressa Barboza de Almeida.

A última parte, e talvez uma das mais importantes do detalhamento de mobiliário, é a especificação de materiais e ferragens. Se este fator for ignorado ou mal elaborado, o projeto estará fadado a falir. Por exemplo: se o especificador não souber a madeira correta para usar num mobiliário externo, este pode se deteriorar rapidamente ou, se o designer usar materiais frágeis em locais úmidos, ou ainda ferragens que enferrujam em localidades que tem maresia. Todos estes fatores tem que ser pensados na hora de se especificar os revestimentos do móvel projetado. A especificação é o processo pelo qual o profissional confirma, ao cliente e ao marceneiro, o material ou produto exato que foi aprovado e como o objeto deverá ser construído. Os materiais podem ser identificados em uma tabela, de modo que possam ser quantificados e orçados.

Imagem 4: Especificação de materiais de uma penteadeira criada pela aluna do quarto período do curso de Design de Interiores Andressa

Barboza de Almeida.

ESPECIFICAÇÃO DE MATERIAIS

- 1 - MADEIRA MACIÇA PEROBA DO CAMPO SOB VERNIZ ISOLANTE FLEX LINHA ISOLARE ACAB. FOSCO MARCA: MONTANA;
- 2 - MDF REVESTIDO COM LÂMINA NATURAL DE MADEIRA, COM MIX DE 4 LÂMINAS: PEROBA DO CAMPO, CARVALHO VERMELHO, GOIABÃO, IPÊ PRETO;
- 3 - TAMPO EM SILESTONE ETERNAL CALACATTA GOLD 1,2mm ACAB.: SUEDE;
- 4 - MDF REVESTIDO COM LÂMINA NATURAL DE MADEIRA PEROBA DO CAMPO;
- 5 - DIVISÓRIA EM ACRÍLICO INCOLOR 6mm;
- 6 - ESPELHO PRATA 5mm (LxH) 37x40cm COLADO NO MÓVEL;
- 7 - CORREDEIRA TELESCÓPICA EXTRAÇÃO TOTAL K5632 35cm CÓD: 73278 MARCA: HETTICH;
- 8 - DOBRADIÇA INVISÍVEL 45x12mm CROMADA PEQUENA - TRAVA FORTE.

LÂMINAS UTILIZADAS:



CARVALHO VERMELHO



GOIABÃO CLARO



IPÊ PRETO



PEROBA DO CAMPO

Fonte: Andressa Barboza de Almeida.

Existem maneiras diferentes de detalhamento de mobiliário. Seja ele para marcenaria ou indústria, o marceneiro irá construir um móvel único e o detalhamento do objeto como um todo é suficiente. Porém, na indústria, se faz necessário muitas vezes detalhar peças em separado para mostrar, com maior fidelidade, as furacões e rasgos. Outros recursos são importantes no detalhamento de mobiliário, entre eles temos a perspectiva e a perspectiva explodida, que muitas vezes podem ser úteis para criação de manuais de montagem do móvel.

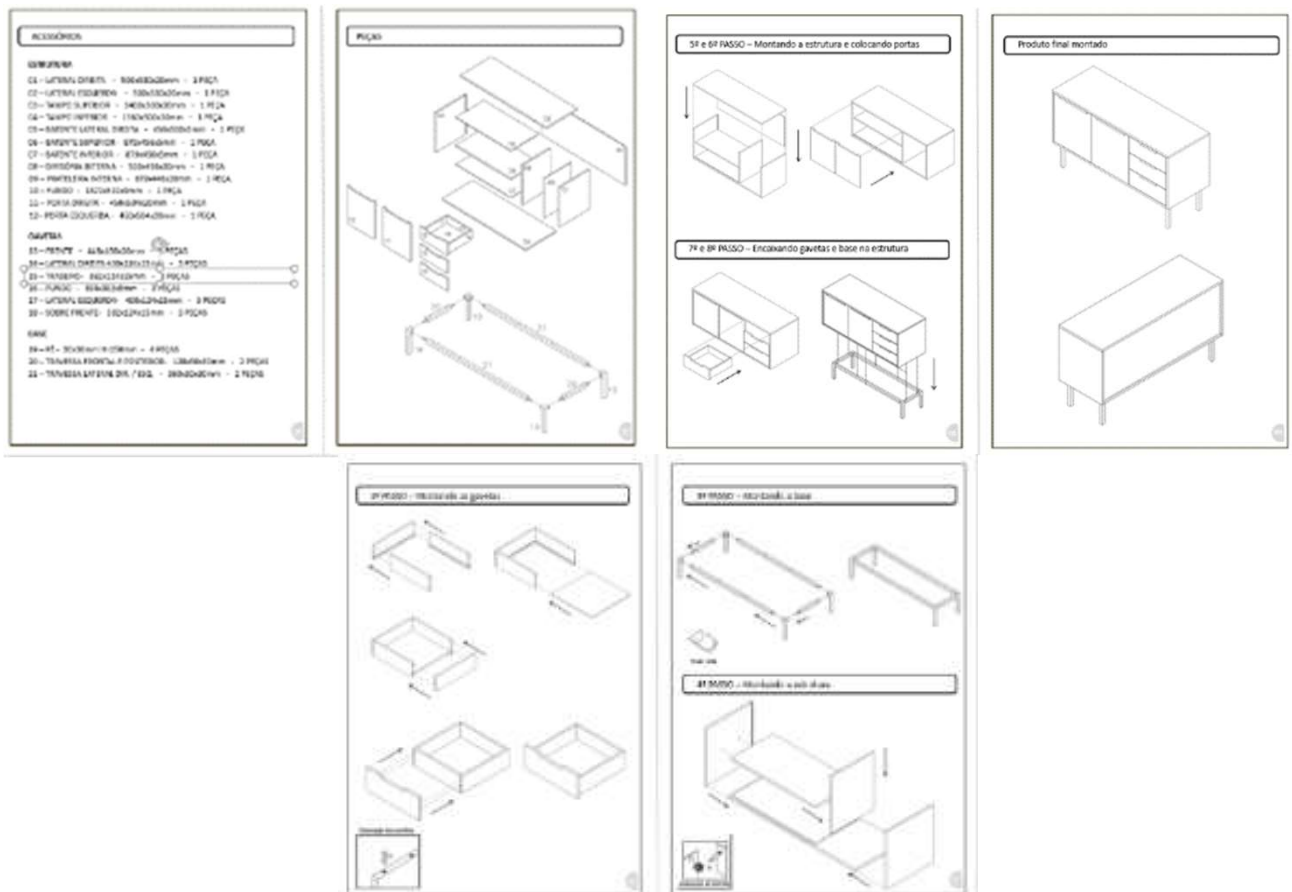
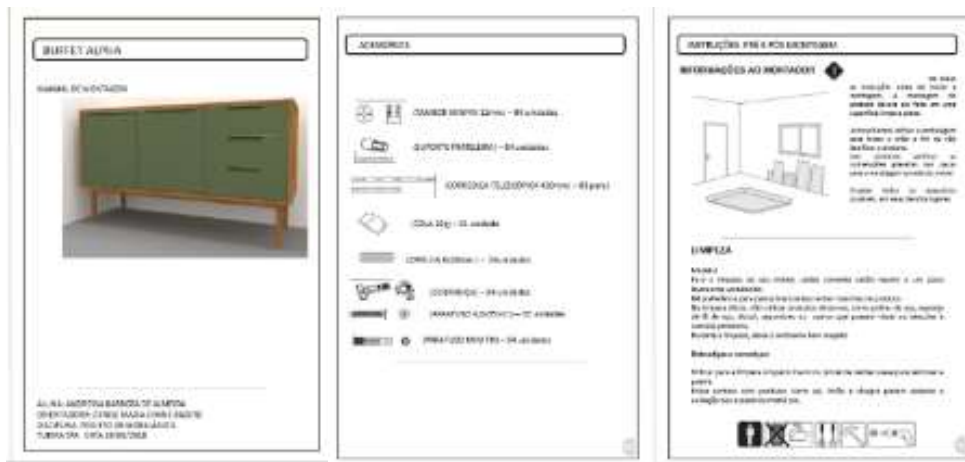
Imagem 5: Perspectiva de uma penteadeira criada pela aluna do quarto período do curso de design de interiores Andressa Barboza de Almeida.



PERSPECTIVA
SEM ESCALA

Fonte: Andressa Barboza de Almeida.

Dando sequência na apresentação de detalhamento de mobiliário, colocaremos as imagens de outro móvel projetado pela mesma aluna e a criação de um manual de montagem, parte importantíssima que deve ser pensada pelo designer, que mostra que esse tipo de projeto não é para qualquer profissional, mas sim para os fortes.



Fonte: Andressa Barboza de Almeida.

A grande dificuldade no detalhamento, tarefa difícil para quem planeja espaços, é a de transmitir a ideia daquilo que se deseja. O Designer deve ter conhecimento e domínio de técnicas que o levem a uma produção criativa e o mais próximo da realidade do projeto. Para tanto, é fundamental a busca constante de aperfeiçoamento. Finalmente, convém lembrar que o mercado de trabalho é amplo, competitivo e que conhecimento, competência e talento são importantes aspectos de uma carreira de sucesso.

1 Projeto de Iluminação

Rodrigo Assis
[@rodrigohorse](#)

Luz e sombra.

Quando conversamos sobre iluminação, sempre vem à nossa cabeça os elementos necessários para iluminar algo, seja um espaço ou uma pessoa. Pensamos na temperatura e reprodução de cor, distribuição luminosa, dentre outros fatores, mas devemos pensar também na ausência de luz, pois este elemento caracteriza-se como algo inerente ao nosso projeto. Faça uma reflexão e lembre em sua memória afetiva os espaços que mais lhe chamaram atenção, aqueles lugares que lhe fizeram refletir o espaço e suas formas. Com certeza a sua mente o guiará a lugares com contrastes de luz, temperaturas diferentes e até mesmo alguns elementos deste espaço, que não esteja iluminado.

Faça um exercício na sua casa, na sua sala de estar: deixe todas as luzes acesas e, caso tenha janelas com entrada de luz, deixa-as abertas e as observe todas iluminadas. Depois, faça o mesmo exercício à noite, mas agora tente acender somente um ponto de luz, algo como um abajur, ou deixe entrar uma fresta de luz que venha de outro cômodo. Assim, verá que esta imagem lhe chamará mais atenção, pois ela cria sombras, destaca objetos e cria um cenário de luz. Veja o que Vítor Vajão fala em seu livro “Manual de práticas de iluminação – Arte a iluminar a arte”.

“A exemplo do que acontece na natureza com a luz solar, experiências demonstram que a preferência por uma ambiência aumenta quando a distribuição de luz não é uniforme. Iluminar exige saber dosear a luz, as sombras e até mesmo as penumbras, criando contrastes em linha com a capacidade de adaptação visual do olho.”

Vítor Vajão

Vamos dar uma olhada na imagem abaixo, podemos ver que é o mesmo espaço. Veja como a luz pode modificar o espaço e suas formas,

apenas trabalhando com a ausência de luz, intensidades e temperaturas de cores diferentes.



Fonte: Tresde Archviz Studio.

Como podemos ver nas fotos acima, temos que visualizar um emblema. Por isso, é preciso saber não iluminar, isso mesmo, o ato de não iluminar. Mas quando falo isso, me refiro a saber quando não usar a luz, quando decidimos anulá-la em nossos projetos. Para isso, podemos adotar técnicas que estão a nossa frente. A dimerização é uma delas, ter o poder fazer com que nossa luz entra e saia de cena com intensidade faz toda a diferença em um projeto. Imagine poder controlar a aparição da luz na sua residência, por meio de fontes de luz artificiais, aos poucos, ao mesmo tempo em que o Sol se põe, fazendo um casamento perfeito com a “hora mágica”. Este termo é muito usado por fotógrafos, que se referem à luz do Pôr do Sol, pois é de uma beleza ímpar registrar momentos mágicos, pois não há efeito especial e nem luz artificial que consigam reproduzir este momento.

Outro elemento que podemos trabalhar é a sombra. Nas mesmas imagens acima podemos ver isso. O jogo de sombras faz realçar elementos do nosso espaço. Outro ponto também é a possibilidade de criar desenhos com a luz por meio de projeção de sombras. Veja, por exemplo, a luz de temperatura de cor quente que entra pela janela, ela desenha no chão a mesma janela. Desta forma, podemos ver o mesmo objeto do nosso espaço, só que agora projetado no chão. Veja que a mesma fonte de luz pode criar dois efeitos: destaca a janela física e cria uma janela esteticamente construída pelo jogo de luz e sombra. Podemos também usar um equipamento que cria efeitos por meio de lentes e filtros, como mostra as imagens abaixo:

Estrela
(LENTE STAR)

Espuma
(FM -LENTE FOAM)

Círculo Concêntrico
(CON - CONCENTRIC CIRCLE)

Colmeia
(HC - LENTE HONEYCOMB)



Fonte: Philips Signify.

Seguindo este pensamento, podemos ver que podemos desenhar nosso piso com jogo de luz e sombra, criando espaços e desenhos. Algo assim seria muito bem-vindo, por exemplo, em um condomínio fechado ou talvez em uma área com ar mais lúdico. Podemos trazer referências de outros pisos, estrelas e até mesmo vitrais de igreja. É como sempre reforço, busque construir conceitos e formas para seu projeto, dê significado para a sua luz.

Outro elemento que pode trabalhar muito bem é o jogo de contraluz, quando projetamos uma fonte de luz atrás do objeto. Assim, podemos fazer isso de duas formas: a primeira é iluminando um objeto de fundo e deixando o objeto à frente no escuro, assim, criamos e valorizamos a silhueta deste objeto. A outra forma seria a luz que incide sobre este objeto projetando uma sombra à frente ou em outra superfície, muito parecido com o efeito anterior. Claro que não podemos utilizar essas técnicas em todos os espaços que desejamos, como, por exemplo, em áreas que precisam de uma boa distribuição luminosa - como hospitais e escritórios. Mas, sim, em residências, projetos de paisagismo, salões de arte, museus, galerias etc. São todos os espaços que podemos usar a luz como um fator importante para criar um lugar e uma sensação para o olhar do visitante. Veja a imagem abaixo como exemplo:



Fonte: Rodrigo Assis.

Este foi um projeto que fiz há algum tempo para uma galeria de arte, cujos objetos em exposição eram e traziam a sensação de estarmos

em um grande galpão abandonado. Então, conversando com a produção e a artista – autora dos trabalhos, eu sugeri que criássemos a sensação de uma luz entrando no espaço, como se o telhado tivesse caído e ficado somente as viga. Com isso, pedimos um gobo sob medida, com este desenho específico, para ser colocado em um refletor chamado elipsoidal. Desta forma, conseguimos criar este desenho de luz na parede. Veja que neste projeto fizemos duas coisas: iluminamos o espaço e criamos um cenário de luz para trazer uma simbologia que construía o conceito de luz para o espaço.

Lembrando que tudo isso deve ser relacionado ao conceito do espaço. Nesse aspecto, outro fator que deve ser considerado é a forma como esta luz é distribuída pela luminária da imagem abaixo, lembrando que todas as lâmpadas, fora as de modelo PAR, possuem fluxo luminoso. Isto é, a radiação de luz em todas as direções. Então, para se ter um controle desse fecho de luz, dependemos muito das luminárias e como estes efeitos são feitos. Portanto, quando desenvolvemos um projeto de iluminação temos que levar em conta o efeito que esta luminária faz juntamente à posição que ela se encontra.

Veja a imagem a seguir.

Classificação CIE	Distribuição aproximada de luz emitida por luminária %	
	Para cima	Para baixo
Direta	0-10	100-90
Semidireta	10-40	90-60
Direta/indireta	50	50
Difusa	40-60	60-40
Semi-indireta	60-90	40-10
Indireta	90-100	10-0

Aqui vemos a distribuição da intensidade luminosa das luminárias em composição com sua posição. Como podem ver, podemos distribuí-las de formas diferentes para construir conceitos e estéticas diversas para nossos projetos. Na imagem acima, a luz Direta é a principal quando queremos ter um efeito como mostrado nas outras imagens, pois temos uma luz direta sobre o objeto projetando sombras duras e definidas. Já a luz Indireta é muito usada para se trabalhar com efeitos de silhueta, pois temos uma projeção de luz em contrário onde queremos iluminar. Uma luminária com este tipo de efeito valoriza muito a peça que projeta esta luz, isso quando ela fica exposta. Sendo assim, podemos ter dois caminhos: ou valorizamos a silhueta da luminária ou do objeto que está à frente desta peça, lembrando que estamos nos referindo a um posicionamento que pode ser em qualquer local, como teto, parede e piso. Tudo depende do conceito e do efeito que você quer construir para o espaço.

Como podemos ver, a luz e a escuridão sempre caminham juntas, lembrando que devemos usar os dois elementos quando queremos construir estéticas e conceitos para o espaço desejado. Então, você que vai pensar na luz de um espaço, pense que a negação da luz no local também faz parte do escopo do seu projeto.

Como podemos ver, a luz e a escuridão sempre caminham juntas, lembrando que devemos usar os dois elementos quando queremos construir estéticas e conceitos para o espaço desejado. Então, você que vai pensar na luz de um espaço, pense que a negação da luz no local também faz parte do escopo do seu projeto, e além disso ela vai destacar o que você quer revelar e assim chamar atenção do usuário para que ele tenha um novo olhar.



CONAII

CONGRESSO NACIONAL DE
ILUMINAÇÃO DE INTERIORES

Programado para **Outubro de 2020**, o CONAII vem destacar a importância de um conhecimento básico em Luminotécnica e conceitos de Iluminação.

O Congresso é voltado para graduandos e recém-formados em Design de Interiores e Arquitetura, para quem está iniciando seus projetos e também para quem quer saber as novidades do setor.

Terá diversas atividades, como palestras, mesas-redondas e workshops de altíssima qualidade.

Serão promovidas atividades para você dialogar e trocar experiências com o palestrante!

Em breve, a programação completa. Fique ligado no site www.conaai.com e em nossas redes sociais para mais informações.



www.conaai.com

APOIO:

DESSINE



1 Projeto de 1 Jardinismo

Marcia Nassrallah

[@marcia_nassrallah_ambientes](https://www.instagram.com/marcia_nassrallah_ambientes)

Sob o olhar do Designer de Interiores, viver e trabalhar em meio a plantas é muito melhor.

Quando o assunto é Design de Interiores e modos de viver, muita reflexão é possível e se faz necessária, especialmente nas circunstâncias atuais em que o mundo reflete sobre a qualidade de vida no **ambiente doméstico**. Ao ser obrigado a passar mais tempo nele e tendo ainda que nele **exercer seu trabalho profissional** ao mesmo tempo em que supervisiona as atividades escolares dos filhos, e precisa se preocupar e exercer a manutenção, limpeza e tantas outras atividades que por tanto tempo eram responsabilidade de um só e muitas vezes, de terceiros; o ambiente doméstico tem sido visto como ineficaz para tantas atividades ao longo do dia. Os espaços são em geral pequenos, os móveis não são funcionais e o convívio se torna difícil e um gerador de estresse.

O fato é que ao longo de décadas o ambiente doméstico vem deixando de ser um espaço de convivência e passando para categoria repouso pois grande parte da sociedade passa a maior parte do tempo fora de casa quer seja exercendo atividades profissionais, quer seja estudando. Se fossemos fazer uma analogia, seria algo como um estacionamento. Um lugar apenas para dormir.

Com o advento da pandemia e a necessidade de isolamento social, as pessoas se deram conta dos defeitos no espaço doméstico, na verdade sempre existentes. Muitas pessoas perceberam a frieza e impessoalidade no espaço habitado e a necessidade de realizar mudanças e até reformas quando possível, de forma a se conectarem novamente com uma necessidade de todo ser humano e que pareceu esquecida: Ter um verdadeiro lar.

Dentre estas mudanças, observa-se um interesse crescente por plantas para interiores, conhecimento em jardinagem, hortas em pequenos espaços, e assuntos relacionados a isso tal como *urban jungle*, **design biofílico** e **fitorremediação**. Será apenas um modismo ou o novo normal? O passar do tempo trará essas respostas.



O fato é que o ser humano não vive sem a natureza e se desconectar dela deliberadamente por habitar o ambiente construído frio e impessoal, sem dúvida, tem efeitos muito prejudiciais para a saúde e bem estar, tanto em sentido físico como mental. A natureza é inerente ao ser humano independente de cultura, classe social ou percepção consciente.

Nesse sentido os projetos arquitetônicos e de design de interiores devem ter como premissa a inclusão consciente da natureza nos espaços, quer sejam **espaços de morar** ou **espaços para atividades profissionais**. A eficácia desses projetos demanda conhecimentos específicos de botânica, climatologia, jardinismo e paisagismo, e demais conhecimentos necessários para especificação adequada nos projetos.

O Designer de Interiores em geral não interfere na criação do espaço arquitetônico a não ser que trabalhe numa equipe multidisciplinar, e neste sentido ele fica limitado a transformar o espaço construído e adequá-lo para receber vegetação em seus interiores. É um desafio necessário já que o elemento vegetação não é um objeto decorativo, mas um ser vivo que demanda cuidados específicos.

Estudos tem apontado diversos benefícios que advém da inclusão de vegetação nos espaços interiores, dentre eles: **alívio do estresse** e a **recuperação mental e física**.

Quando pensamos em **saúde física** é importante lembrar que os ambientes internos estão impregnados de COVs (compostos orgânicos voláteis), ou seja, gases emitidos por sólidos ou líquidos que podem causar danos à saúde a curto ou longo prazos. Estes COVs estão em toda parte tal como na maquiagem, nos produtos de limpeza

nos solventes, nos móveis, nos revestimentos e pisos, nas tintas, nas roupas, nos carpetes e tapetes, na cola, nos plásticos, nos marcadores, nos perfumes, ou em todo material sintético que tem cheiro. Grande parte desses produtos liberam compostos químicos como: xileno, benzeno, tolueno, tricloroetileno, formaldeído, clorometano, etc. A exposição a estes produtos, sem dúvida gera danos à saúde como: dores de cabeça, alergias de pele e respiratória, ardência nos olhos, dor de garganta, falta de ar, fadiga, tontura, e até danos ao fígado ou ao sistema nervoso central. Temos então o cenário que favorece a **Síndrome do Edifício Doente**, termo que emergiu nos anos 70 quando os ambientes deixaram de receber ventilação natural e foram “hermeticamente” fechados e com ar condicionado. Segundo a EPA (Agência de Proteção Ambiental dos EUA), evidências científicas apontam que o ambiente interior pode ser mais poluído que o ambiente exterior mesmo nas grandes cidades, e que para piorar a situação, as pessoas passam 90% do tempo em ambientes internos.

Como mitigar esta situação? Pode-se começar por seguir as instruções dos fabricantes, não acumular produtos, não fazer misturas de produtos, descartar as embalagens da maneira adequada, consumir menos, evitar aerossóis, optar por tintas à base de água, não fumar em ambientes fechados, por exemplo. É muito importante manter os ambientes bem arejados especialmente quando tudo é muito novo. Mas **o que as plantas têm a ver com isso tudo?**

Estudos realizados pela NASA e conduzidos pelo Dr. Bill Wolverton e sua equipe, revelaram através de testes específicos com determinadas espécies, que plantas nos interiores são aliados no combate a Síndrome do Edifício Doente. Foram testadas a remoção do benzeno, formaldeído e tricloroetileno. Este processo é chamado de fitorremediação.

Podemos concluir então que as plantas trazem benefícios físicos ao limpar o ar dos ambientes.

Em relação a benefícios psicológicos, podemos explanar mais detalhadamente na **próxima edição**, mas, vários estudos recentes apontam que praticar jardinagem ou ter plantas em casa ou no trabalho resulta em muitos benefícios. As pessoas depressivas, por exemplo, se sentem mais animadas ao cuidar e observar o desenvolvimento das plantas ornamentais ou da horta; os idosos se sentem úteis e responsáveis; as flores melhoram o ânimo; e o verde alivia o estresse e a ansiedade. A produtividade também melhora quando temos a oportunidade de gastar alguns momentos observando a vegetação a nossa volta durante a jornada de trabalho.

O bem estar também é sentido quando simulamos a natureza nos espaços interiores através de imagens, materiais e acabamentos que remetem a madeira, por exemplo, na cor, na forma e na textura. Não é à toa a infinidade de produtos que a indústria de acabamentos lança todos os anos no mercado, com aparência muito similar a elementos da natureza e é também por isso que se fala tanto em **Design Biofílico** nos últimos tempos. Isso fica para a próxima edição.



Chegamos à conclusão de que o Designer de Interiores tem papel fundamental na melhoria dos espaços de morar e de trabalhar. O design deve ser pensado no sentido de humanizar os espaços prevendo áreas de respiro bem pensadas para incluir vegetação corretamente especificada. Finalmente, inspirada pela frase de Freddy Van Camp: “*Você pode viver sem design, mas com design você vai viver melhor*”, que direcionou esta edição, eu acrescentaria que viver e trabalhar com design em meio a plantas é ainda melhor.



Publicações Consultadas:

- Wolverton, B.C. e Kozaburo Takenaka. **Plantas: por que você não pode viver sem elas** – B.C. Roli Books (Nova Délhi), 2010
- Wolverton, B.C. **Plantas de casa ecologicamente corretas** - Weidenfeld & Nicolson (Londres) - 1996 com tradução para 16 idiomas; Lançado nos EUA como How to Grow Fresh Air - Penguin Books, 1997.
- Luz , Luiz Augusto Rodrigues da. **Educação, Gestão e Fitorremediação** - Agbook (2013, 1ª edição)
- **Prédios Doentes.** <<http://revistagalileu.globo.com/Revista/Common/0,,EMI156971-17933,00-PREDIOS+DOENTES.html>> Acesso em: 24 de jun. de 2020.
- **Indoor air quality iaq/inside story guide indoor air quality.** <<https://www.epa.gov/indoor-air-quality-iaq/inside-story-guide-indoor-air-quality>> Acesso em: 25 de jun. de 2020,
- **Nasa_techdo.** <https://archive.org/details/nasa_techdoc_19930072988> Acesso em: 25 de jun. de 2020.
- Dijkstra, K. **Efeitos de redução de estresse de plantas de interior no ambiente de saúde construído: o papel mediador da atratividade percebida.** Disponível em: <<https://www.healthdesign.org/knowledge-repository/stress-reducing-effects-indoor-plants-built-healthcare-environment-mediating>> Acesso em: 25 de jun. de 2020.

Imagens: Pexels <<https://www.pexels.com/pt-br/licenca/>>

DESEJA ANUNCIAR NA REVISTA DINTBR?

SOLICITE NOSSO MIDIA-
KIT ATRAVÉS DO E-MAIL

designdeinterioresbrasil@gmail.com

**Dint
br**



DESIGN URBANO: um breve relato sobre a inserção do Designer de Ambientes / Interiores em uma Feira de Artesanato por meio da abordagem Teoria-Ator-Rede (ANT).

A investigação teve como foco compreender como se dá a inserção do Designer de Ambientes / Interiores em uma feira de artesanato, a partir disso, supõe que o profissional da área contribui na construção da compreensão entre ambiente, humano e artefato. Sendo este, um trabalho que envolvem elementos efêmeros, ou seja, aqueles que são constituídos para serem utilizados em um período.

Durante o desenvolvimento da pesquisa utiliza-se da proposta da Teoria Ator-Rede, para rastrear a rede envolvida na feira de artesanato, apresentado aqui através da construção de uma narrativa. Vale lembrar que o trabalho em questão é uma proposta multidisciplinar que envolve as áreas do design de ambientes, da sociologia, do artesanato, do urbano e sobre a utilização do espaço urbano inserido na cidade.

Pressupõe que a partir das novas possibilidades da inserção de designer de ambientes, no caso específico de uma feira de artesanato, serão apontadas novas possibilidades de atuação que envolvem os artesãos em um processo colaborativo e horizontal.

Abordagem Sociotécnica por meio da Teoria-Ator-Rede

A ANT é uma proposta de Bruno Latour e John Law que nasce no campo dos estudos da Ciência e Tecnologia e defende a ideia de que os seres humanos e não-humanos estabelecem uma rede social a partir da interação. A ANT é conhecida como “sociologia da tradução”, “sociologia das associações” que tem como tarefa deixar os próprios atores definir e ordenar o social, isso é, rastreando as conexões existentes entre as próprias controvérsias (LATOUR, 2012). Tem-se como argumento que a partir dos pequenos fios que são representados pelos atores, que formam a imagem de uma rede, isso é, a construção do social em rede, mediante a cada especificidade de cada associação (PRATES, 2013).

Latour (2012) diz que para utilizar a ANT é necessário redefini aquilo

que costumamos a definir de sociologia. A palavra “socio-logia”, traduzida do latim e no grego, tem como significado “ciência do social”. Sua utilização seria excelente se não fosse dois inconvenientes – o termo social e o termo ciência. Hoje os atributos que foram dados possuem pouca relação com as intenções dos autores que fundaram as ciências sociais, pois sua amplitude á tornou uma “extensão dos restos das relações sociais”. O que foi definido como sociedade sofreu uma radical alteração, tal fato, se dá pela multiplicação dos artefatos da ciência e da tecnologia. Sabemos que não existem relações intrínsecas para que possamos chama-la de “social” ou agrupando-se na sociedade em seu funcionamento, uma vez que, o social está diluído por “[...] toda parte e nenhuma em particular. Assim, nem a ciência nem a sociedade permanece estáveis o suficiente para cumprir a promessa de uma forte ‘socio-logia’”. (LATOUR, 2012, p. 19).

É necessário seguir os próprios atores, isso é, entender suas inovações “frequentemente bizarras”, como meio de descobrir o que se tornou a existência coletiva dentro desses grupos em suas mãos, quais são os seus métodos elaborados para sua adequação, e quais as definições que melhor podem ser empregadas para esclarecer suas associações que esses grupos viram se forçados a estabelecerem. O autor reforça que a sociologia do social se adequa bem quando trabalha com aquilo que já foi agregado, porém não consegue reunir novamente aquilo que já ocorreu, quando os participantes não são mais aqueles que eram, ainda mesmo que constituem uma esfera do tipo social (LATOUR, 2012).

Entretanto, o conceito de abordagem sociotécnica permite um mapeamento descritivo de uma diversidade de interações heterogêneas e vinculadas nas relações de natureza explícitas. Tais dinâmicas e padrões de interação, alteram o tempo e a troca de mudanças nos modelos de acumulação e se alteram pela lógica dos sistemas sócio-políticos (THOMAS, 2013).

Design Urbano

A nomenclatura design urbano é utilizada em abordagens diversas, onde, se discute o contexto urbano relacionando-os a intervenções, revitalizações, mobiliário urbano, arte urbana, como exemplo – o grafite e outras expressões artísticas e a utilização desses espaços em eventos efêmeros, isso é, ambientes que são projetados para uma utilização de curta duração. Ações, essas, que afetam diretamente o cidadão/observador que interage com o espaço e atribui identidade e significados, o caracterizando de tal modo a cidade, o espaço, o ambiente e a paisagem (PIRES; SILVA, 2012).

Entende-se como design urbano as propostas desenvolvidas por designers em interação com outros atores, de trabalhos relacionados a

cidade. Sabemos que hoje o papel do designer vai além de criar uma nova imagem e Lynch (2011) diz que de maneiras diversas, o designer se depara com a criação de uma imagem nova, como no caso de recuperações do ambiente urbano, sendo esse, um problema recorrente e significativo nas extensões urbanas e suburbanas das regiões das cidades, onde, parte dos trechos devem ser reorganizadas. Vale lembrar que as características naturais não são mais um guia adequado para essa estrutura, pois, perderam à intensidade e à escala do desenvolvimento que lhes devem ser aplicadas. Nesse novo ritmo de construção, o design consciente delibera condições manipuladas com finalidade sensoriais, ainda que antigamente foi-se enriquecida pelos antecedentes do design urbano, porém hoje há a necessidade de explorar uma escala diferenciada e temporalmente caracterizada.

O comprometimento do design urbano é caracterizado pelo estudo do ambiente urbano, não como um objeto isolado e sim como uma atividade integradora a todas as atividades existentes relacionadas à configuração do espaço estudado, isso é, em forma de uma rede heterogênea. A formação dessas redes estabelecidas se dá pelo atrelamento entre humanos e não-humanos por meio das percepções e da experiência empírica, “[...] essas redes são compostas não apenas por pessoas, mas também por máquinas, animais, textos, dinheiro, arquiteturas – enfim quaisquer materiais. [...]” (LAW, p. 3, 1992).

Dessa forma, o designer, tem como papel contribuir para o planejamento da cidade que seja pródiga de vias, limites marcos, pontos nodais e bairros, uma cidade que não se utilize apenas de suas qualidades de forma e sim de toda ela. Sendo, assim, diferentes observadores conseguirão ter ao seu dispor um material para a percepção compatível com seu mundo específico de olhar (LYNCH, 2011).

Portanto, os designers têm seu papel particular e importante como instrumentos para operar sobre a qualidade das coisas, isso é, sua aceitabilidade e legitimação desses novos cenários trabalhados. Fazem parte da transição e busca de soluções alternativas aos problemas relacionados ao ambiente urbano, sendo eles, velhos ou novos, e busca propor cenários a partir do processo de discussão social, entretanto, podem colaborar na construção de visões compartilhadas sobre futuros possíveis e sustentáveis (MANZINI, 2008). Fica claro que devemos ir além das questões isoladas e não utilizar as tecnologias e as teorias já determinadas em critérios científicos e técnicos.

A feira de artesanato

Os ambientes de uma feira de artesanato, são aqueles que geralmente, contribuem para o turismo regional, já que neles estão expos-

expostos elementos que caracterizam a identidade cultura.

Artesanato é definido por Freitas (2011) como uma atividade socioeconômica e como movimentação da expressão da cultura de um povo, região ou roça. A autora contextualiza que essa é uma tarefa difícil de ser definida. Já Barroso (p. 3, 2000) "Podemos compreender como artesanato toda atividade produtiva de objetos e artefatos realizados manualmente, ou com a utilização de meios tradicionais ou rudimentares, com habilidade, destreza, apuro técnico, engenho e arte".

Definir o que é uma feira de artesanato é um processo complicada, uma vez que, a maioria das definições encontradas são referentes a feira livre. Para Miranda (2010) elas estão inseridas no tecido original da cidade, em seu traçado inicial, em locais centrais, devido a facilidade de acesso e por serem propícios a terem espaços comerciais.

Esses espaços caracterizam-se pela comercialização e exposição de produtos que trazem filatelia, pedras, comidas típicas e plantas ornamentais, onde não são permitidos vender itens industrializados ou de revenda, apesar disso nem sempre acontecer na prática (KUAZAQUI et al, 2011).

Pode-se caracterizar a feira de artesanato como ambiente formado por um conjunto de barracas, tendas ou abrigos, expostos no espaço público da cidade. Geralmente, são organizadas por artesãos locais que tem como intuito divulgar e comercializar sua produção e gerar renda ou complementação dela.

Os Ambientes da feira de artesanato

A praça e a feira



A feira e suas barracas



As barracas e seus artefatos

A atuação do Designer de Ambientes / Interiores em uma feira de artesanato

A partir do recolhimento dos relatos percebeu-se a complexidade que envolve a concepção da feira de artesanato como: sua montagem e desmontagem, o posicionamento de cada barraca no espaço da praça onde ocorre, armazenamento das barracas e a distribuição de cada artefato a ser exposto e comercializado na feira. Para a presidente da Associação Artes da Terra, a feira traz uma ideia de Praça do Artesanato e para acomodação da feira no ambiente da praça Getúlio Vargas não foi realizado nenhum projeto de disposição das barracas e sua colocação foi definida pela própria associação.

As barracas utilizadas são padronizadas e de fácil montagem, desmontagem e armazenamento, possui a cor vermelha e estão espalhadas pelas bordas da praça. Percebe-se que os ambientes utilizados pela feira de artesanato são a praça, as barracas que constituem a feira e os artefatos que são expostos e comercializados.

Resumidamente, compreende-se que vários são os fatores que contribuem na percepção do que compõem os ambientes da feira e para chegar a esse propósito foi necessário escutar todos os atores envolvidos dentro dos ambientes, inclusive os não humanos como a praça, as barracas, o clima, a legislação, a prefeitura da cidade, o meio político, o papel da universidade nesse contexto, o clima e os artefatos.

Para dar continuidade ao trabalho além do que foi apresentado acima foi necessário propor uma interação, por meio de uma oficina, que trabalhe a composição e compreensão dos ambientes utilizados na Feira de Artesanato. Portanto, tornou-se necessário utilizar os princípios de design de ambientes, com a definição de: cor, forma, escala, proporção, equilíbrio, ritmo, ênfase, unidade e variedade, linha, volume, textura, luz, cheiro, som.

Com isso, percebeu-se que as aplicações desses princípios deveriam ocorrer por meio da proposta do visual merchandising aplicados em uma feira de artesanato sendo, uma ferramenta importante para compreender como expor os produtos, como ter uma boa localização e um fluxo de circulação de pessoas e das instalações convidativas no ambiente. A proposta do visual merchandising é de criar uma imagem positiva na mente do consumidor para que se tenha como resultado o sucesso das vendas. Sua responsabilidade não é somente comunicar a imagem dos artefatos comercializados e também a de reforçar os investimentos publicitários através da criação atrativa e da incitação do desejo do cliente.

Portanto, foi necessário compreender o ambiente onde é exposto cada um desses artefatos sendo, necessário em primeiro momento visuali-

zar a rede em que cada artefato está inserido para conseqüentemente analisar os seus movimentos realizados e os demais atores envolvidos na rede. Tornando-se uma área interessante para aplicar os conhecimentos e experiências compostas na formação do Designer de Ambientes / Interiores. Logo as possibilidades para o Designer de Ambientes estão inerentes a sua participação na gestão estratégica do Design, no estudo da cor, conforto ambiental, no desenvolvimento de mobiliários, pontos de vendas e trabalho ergonômico com também na possibilidade de geração de negócios sociais e participativos na constituição de uma feira de artesanato, ou seja, o posicionamento, ambiência, arranjo desses espaços sociais, culturais, políticos e econômicos.

Referências

BARROSO, Eduardo. **O que é artesanato** - primeiro módulo. Disponível na internet por http em: http://www.fb.es.org.br/biblioteca22/artesanato_mod1.pdf

FREITAS, Ana Luiza C. **Design e artesanato – uma experiência de inserção da metodologia de projeto e produto**. São Paulo: Blucher Acadêmico, 2011.

KUAZAQUI, Edmir; LISBOA, Teresinha Covas; SILVA, Fernando B. **A contribuição regional das feiras de artesanato na cidade de São Paulo**. In: Congresso do Instituto Franco-Brasileiro de Administração de Empresas. Anais... Franca: 2011. p. 284-295. Disponível na internet por http em: <http://ifbae.com.br/congresso6/pdf/21.pdf> acesso em: 11 mai. 2016.

LATOURE, Bruno. **Reagregando o social – uma introdução à Teoria do Ator-Rede**. Salvador: Edufba, 2012.

LAW, J., **Notes on the Theory of the Actor-Network Ordering, Strategy and Heterogeneity, in Systems practice**, vol. 5, nº 4, 1992.

LYNCH, Kelvin. **A imagem da cidade**. São Paulo: Martins Fontes Ltda., 2011, 3 ed.

MANZINI, Ezio. (org.). **Design para a Inovação Social e Sustentabilidade Comunidades Criativas, Organizações Colaborativas e Novas Redes Projetuais**. Rio de Janeiro: e-Papers, 2008.

MIRANDA, Gustavo. **A cidade e a feira no tempo: a relação feira-cidade e os diferentes modos de ocupação do território pela feira de Caruaru**. In: Encontro Da Associação Nacional de Pós-Graduação E Pesquisa Em Planejamento Urbano E Regional, XIII, 2009, Florianópolis. Anais... Florianópolis: [s.n], 2009. 17 p.

PIRES, Mariana Petruccelli; SILVA, José Carlos Plácido. **O Design relacionado aos espaços urbanos**. In: 10º Congresso Nacional de Pesquisa em Desenvolvimento em Design. Anais... Maranhão: 2012.

PRATES, Vinicius. **Entre formigas e estrelas**. Revista Galáxia, São Paulo, v. 25 2013. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/gal/v13n25/v13n25a17.pdf> Acesso em: 10 abr. 2015.

THOMAS, Hérnan. **Estructuras cerradas versus procesos dinâmicos: trayectorias y estilo de inovación**. In: Actos, actores y artefactos - sociologia de la tecnologia. THOMAS, Hernán; BUCH, Alfonso (coord.). Buenos Aires: UNQ, 2013.

Mockup e Protótipo para Designers de Interiores.

Para falarmos de “Mockup e Prototipagem”, será importante também inserir mais um termo, a “Cabeça de Série”. Assim, teremos uma distinção dos termos mais aplicados ao Design de Produto e Design de Interiores, bem como uma compreensão profissional, que tem em sua essência, o Design.

Podemos definir que o Mockup é a materialização de um projeto em um modelo, uma peça, ou um espaço feito na escala 1:1, no tamanho real, mas que não seja feito com o material em definitivo, determinado no projeto. Ou ainda que não tenha os componentes planejados, e ainda podem não cumprir a função desejada para o seu uso. É um termo comumente usado no Design de Produto, mas tem tudo a ver com o Design de Interiores.

A principal serventia do Mockup é para a avaliação da forma, da estética, da ergonomia, além de proporcionar momentos de análise para melhorias na seleção de materiais, de componentes, do detalhamento de encaixes, acabamento etc. Portanto, Mockup é um produto na escala 1:1 feito com materiais alternativos, para pensar em como pode ser aprimorado.

No Mockup de ambientes, essa simulação é um instrumento chave para uma melhor percepção da funcionalidade, da circulação, em fluxos que também orientam o dimensionamento adequado do espaço e o mobiliário customizado. Imaginar uma mesa e prateleiras de papelão e madeira com uma cadeira giratória num espaço de trabalho, se colocando na condição do usuário/cliente, pode orientar as melhores alturas, profundidades, distâncias etc. Feche os olhos e imagine. Agora, faça esse Mockup, teste você e peça para outros testarem e validarem. Essa coluna trará exemplos que desenrolarão a eficiência dos Mockups e protótipos.

E já como ponto de comparação, o Mockup é diferente do Protótipo. Protótipo é considerado a peça primeira, a peça número 01, exatamente como foi especificada e planejada no projeto. Por vezes, para se chegar ao Protótipo, vários Mockups foram desenvolvidos.

Logo iremos aos exemplos, e perceberão que os Protótipos tem uma grande sintonia com o Design de Interiores. E claro, um pensamento disruptivo e aberto para se colocar em pontos de vista diferentes, trará um novo significado.

E a “Cabeça de Série”, esse sim, tem uma forte integração com o Design de Produto. Mas há casos que o Designer de Interiores pode se apropriar desse termo. Como o próprio termo orienta, “Cabeça de Série” é aquela peça que se enquadra numa condição de processos produtivos definidos para a melhor performance de produção, com o melhor aproveitamento da matéria-prima, com moldes e gabaritos de corte/usinagem/soldagem/montagem que contemplam a repetibilidade, e outros fatores que objetivam uma escala. Estamos numa era em que profissionais do Design de Interiores buscam novas fontes de renda, e o caminho para a Cabeça de Série, pode ser uma opção.

Uma grande ideia para um cliente, pode ser a solução para alguns tipos de clientes. Isso pode representar um nicho de clientes com um poder de consumo dessa solução. A atenção ao projeto, a repetição com um olhar mais atento, mais proximidade e aprendizado com fornecedores, pode gerar uma condição de melhoria contínua, potencializando a carreira do Designer de Interiores para uma evolução.

Eu sou o Ludson Zampirolli, designer de interiores formado pela Belas Artes de São Paulo em 1998, e com pós-graduação também em Design de Interiores pela Faesa, em Vitória-ES. Mas, com uma carreira orientada para a inovação de design de produtos, com uma paixão para as rochas naturais e fabricação digital. Desde 2002, também sou professor no curso de graduação de Design de Interiores na Faesa, onde a disciplina que tem a conexão com essa coluna chama-se “Prototipia”. Isso mesmo, Prototipia para a graduação em Design de Interiores, misturando materiais, processos manuais com altamente tecnológicos, e uma dinâmica de pesquisar pessoas, técnicas, indústrias e possibilidades para gerenciarmos e produzirmos o novo, o autoral e o customizado para o nosso cliente.

Eu fui apresentado com uma infância cercada de indústrias. Ora com o pé na indústria de rochas do meu pai (uma marmoraria), ora nos chãos de fábrica do pai de algum coleguinha, ora na pedreira de meu avô durante as férias no Espírito Santo, ora em ferro velho industrial para alguma invenção do meu pai... Aos dias atuais e aos meus alunos, sempre recomendo a rotina de visita em indústrias para entender não somente o que ela faz, mas principalmente o como ela faz. E se for um processo artesanal, é muito importante ainda conhe-

cer quem faz, pois essa pessoa pode dar vida à sua ideia, e executar com uma habilidade e carinho incríveis os mais complexos e inovadores projetos.

Fui consultor pelo Sebrae capacitando marmorarias em todo o Brasil em atender melhor demandas de designers de interiores e arquitetos, entre 2004 e 2017, gerente de Design da Marmi Bruno Zanet, um grupo italiano de rochas naturais entre 2007 e 2011. E atuo como designer que dá suporte à designers de interiores no desenvolvimento de projetos com rochas naturais, principalmente quando necessitam de máquinas CNC, de robôs, rochas exóticas, projetos inovadores e complexos. Isso, por causa da relação que tenho com diversas pedreiras e empresas que tem máquinas CNC, onde faço a modelagem 3D, a programação das máquinas e a definição das rotinas de processos em empresas de São Paulo, Espírito Santo, Santa Catarina e Brasília.

Ainda em 2010, eu vi em Londres, na época do *London Design Festival* (em setembro), uma moçada de designers super antenados com a modelagem 3D (normal para nós designers de interiores), já se aventurando com impressão 3D, corte à laser e *routers* CNC (com mais um pouco do conceito “*maker*”) misturado com mestres marceneiros. Uma magia incrível das diferenças trabalharem de maneira respeitosa e de admiração, com uma ação colaborativa produzindo peças repletas de significados.

Conceito, projeto, detalhamento e 3D fazem parte da nossa rotina profissional. Saber ouvir e entender as necessidades, desejos e limites dos clientes é um combustível incrível para provocar a mente na busca de soluções, que muitas vezes não encontramos no mercado. Por



esse conjunto, não há motivos para não nos empoderarmos dos termos Mockup e Protótipo, que é uma ação, tirando do papel e colocando em execução.

Que tal considerar o designer de interiores como um grande “Prototurista”? Pois, cada ambiente projetado e executado, é único. Cada projeto de quarto e seu respectivo mobiliário, para cada pessoa, de cada família é único, e é em sua essência, o ambiente executado número 01. Cada sala ou lavabo de escritório, de clínica, ou ainda uma loja, que tem um entendimento de especificidade e exclusividade dado pelo designer de interiores, tem o caráter de ser o ambiente de número 01. Então, se todo trabalho do designer de interiores é o número 01, este pode ser considerado como um “Protótipo”. Logo, o designer de interiores é um executor de Protótipos em sua essência.

Essa coluna terá uma frequência de descrever um conjunto de informações de materiais e processos tradicionais, até as novas tecnologias de produção que se integram ao projeto para a Prototipagem. Indicaremos como o projeto 2 e 3D, com mais conhecimento de processos e máquinas podem auxiliar na criatividade, em tirar do papel e realmente produzir o novo, o autoral, o customizado. Um combustível para o designer de interiores ser um grande protagonista do Design.

Como sou fã de tecnologia, trarei exemplos para desmistificar as tecnologias CNC aplicadas em diversos segmentos como marcenaria, metal, vidro, rochas, papel, plásticos, tecidos, cerâmicas etc. Também demonstrarei que essas tecnologias já fazem parte da rotina de muitas empresas, de pequenas empresas, presentes em diversas cidades pequenas e, provavelmente, acontecerão algumas surpresas por perceber que pessoas tão perto e acessíveis podem contribuir para a prototipagem de Design de Interiores.

A bibliografia para essa temática é rara de se encontrar, pois existem muitas variáveis. A indicação que oriento, como professor universitário, é a bibliografia básica de Munari e Baxter para se motivarem, mais a rotina de investigação. Ora com algumas indicações de palavras chaves para colocar no Google e Youtube, ora batendo perna e visitando oficinas, artesãos e indústrias.

Demonstraremos muito produto, abrindo a mente para pensar que um ambiente é feito com a composição de produtos. Precisamos do olhar no produto para mirar soluções de detalhamento.

Em cada edição, essa coluna irá se concentrar numa temática e irei propor desafios de produção da prototipagem. Os riscos e custos

serão de cada um, bem como as conquistas e lucros. Coloco meu e-mail para envio de temas para que eu produza o texto, mas também gostaria muito de receber fotos e feedbacks das evoluções e inovações. Certamente, teremos muitas inovações.



Mockups podem ser feitos com orçamentos super reduzidos, mas há casos com o custo é elevado. Pode ser feito pelo próprio designer de interiores de maneira artesanal e com materiais que encontramos em casa, e/ou precisaremos de mão de obra especializada como um marceneiro, um vidreiro, um escultor, um estofador etc. Sempre dependerá do objetivo, do projeto. Lembrando que o mockup é um tipo de estudo de um modelo.



Assim, o Protótipo também tem suas variáveis. Tanto pelos motivos do Mockup, como pela seleção da matéria-prima, dimensões e acabamentos, considerando que o protótipo pode ser uma obra inteira, um ambiente ou ainda um único móvel. É aquilo que se entrega ao cliente, e jamais pode ser uma gambiarra.

Disruptivo também é imaginar e planejar para que o cliente seja o patrocinador dos Protótipos. Se o cliente nos contrata para um projeto com um toque de autenticidade de um lavabo, por exemplo, é possível projetar o novo, o que não se encontra numa loja de banho, como uma cuba, uma textura, uma luminária. O conjunto concluído do lavabo pode ser considerado um Protótipo. Bem como os produtos, como uma bancada com uma cuba, a textura em sua cor, e a luminária podem ser Protótipos de projetos customizados e autênticos. E quem paga por essa autoria, é o cliente.

Na próxima edição, iniciaremos a coluna técnica com o laser. O laser com corte e gravação. O laser para corte e gravação de acrílico, MDF, compensado, madeiras, tecidos, papéis... O laser para gravação em rochas.

Quais as dicas de projeto no CAD, quais as extensões podem ser salvas e encaminhadas para a empresa. Uma demonstração de que até pequenas cidades já usam tecnologia de corte à laser, de como os gringos usam o laser e aqui também podemos usar. E será percebido que muito ainda pode ser feito, e que o papel do designer de interiores será fundamental nesse processo. E que venham protótipos que utilizam o corte e a gravação à laser.

Então, está aberto esse canal de comunicação, de troca e crescimento para um bom Design.

Linkedin: <https://www.linkedin.com/in/ludson-zampirolli-computacionaldesign/>

Website: www.zidea.com.br



Reflexões sobre representação gráfica e Design de Interiores.

Tal como é imprescindível aprendermos e dominarmos o uso da linguagem (qualquer meio sistemático de comunicar ideias ou sentimentos através de signos convencionais, sonoros, gráficos, gestuais, etc.), é também essencial aprendermos a nos representarmos e a criarmos a nossa própria identidade na representação gráfica.

Terrence W. Deacon, no seu livro intitulado “Co-evolução da linguagem e do cérebro”, nos define como uma espécie não apenas visual, mas também simbólica. Todas as informações coletadas pelos nossos sentidos são transformadas, nas profundezas de nossas mentes, em representações simples e gerenciáveis ou símbolos. Nem todos os símbolos são verbais, o cérebro não processa simplesmente a informação que vêm os olhos. Também cria imagens mentais que nos permitem raciocinar e planejar ações.

De pouco vale ter ideias excelentes, se depois não se consegue passar essas ideias de forma clara, correta, simples, compreensível e acessível para todos. Na verdade, é tão importante como saber escrever e falar bem para poder se comunicar e ser compreendido da melhor forma. Podemos ver a representação gráfica como um ‘idioma para os olhos’. Assim, a mesma se beneficia das propriedades da nossa própria percepção visual.

Para sabermos nos representar bem, temos que saber o que estamos representando ou qual a nossa função enquanto designers de interiores. Lembrando uma conversa informal com Maurício Noronha, co-fundador da Furf Design Studio, notamos que há muitas noções equivocadas do que é o Design em si. Muitas vezes se cai no erro de traduzir do Inglês, dando a tradução direta de ‘desenho’ à palavra. Design, na verdade, vem do Latim. Significado. Desígnio.

O Design é o significado e o designer é quem coloca esse significado. Nós, designers de interiores, damos significado aos ambientes. Damos conceito, definição, sentido, conteúdo, relevância e importância incorporada aos nossos projetos para que o resultado final,

que é a obra executada, seja de acordo com o que temos em mente.

Uma peça que tem Design, não é necessariamente uma peça bonita. É uma peça que tem significado. Tal como os objetos, também os espaços precisam desse significado, para que a sua função e existência sejam plenas e satisfatórias. Um espaço sem significado acaba por ser um pouco um espaço sem alma, em que a energia não flui harmoniosamente.

No Design de Interiores, dar significado aos espaços e representar as ideias corretamente é o início de qualquer bom projeto e a base de uma boa comunicação e relação com o cliente.

Na vida acadêmica vi se repetir na maior parte dos casos, o erro de se passar quase todo o tempo desenhando o projeto e deixar para o final uma representação crua, feita às pressas, sem uma diagramação boa. Isto não faz qualquer sentido visto que aquela prancha ou página é o resultado final de horas e horas de planejamento, ficando muitas vezes o resultado aquém do que poderia ser devido à fraca representatividade.

Outro aspecto em que a representação gráfica tem importância é a capacidade de traduzir para o cliente as nossas ideias, pois é comum uma maior dificuldade de visualização por parte do mesmo. As ideias e objetivos expressados e representados de forma clara, evitam equívocos e falhas na comunicação, colaborando no sucesso do projeto e respeitando o propósito que se idealizou para o espaço.

O designer de interiores deve buscar perder o medo de se representar. Deve deixar a sua própria essência fluir e aprender o melhor jeito de expressá-la. Ter uma boa representação gráfica é possível com treino, e nada melhor do que a experiência profissional para aprimorá-la. A experiência advém de muitos anos de atuação, de muitos acertos e alguns erros.

Temos uma grande ferramenta já incorporada em nós mesmos que é a mão! O desenho à mão livre (croquis) ajuda a desprender do medo de errar e é uma ferramenta que deve ser desenvolvida. Rapidamente podemos testar várias ideias e layouts. Ao contrário do que muitos pensam, saber desenhar independe de talento, pois existem técnicas para se aprender a desenhar. Por vezes, com a necessidade de uma entrega de projeto rápida, nos limitamos aos meios digitais para fazer tudo. Aos *presets* prontos, que são quase como fórmulas mágicas para podermos apresentar tudo em prazos apertados, porém desta forma se perde a essência na arte de projetar. A pós-produção é algo que vai dar um diferencial principalmente à sua identidade digital visto que o resultado desses *presets* prontos ficam iguais para todo mundo. Você já se questionou em quê graficamente o seu projeto está tendo um

diferencial? O desenvolvimento de técnicas que facilitem a passagem das ideias do plano mental para o plano material, visível aos outros é importantíssimo. Com o tempo, vamos desenvolvendo o nosso próprio traço. A nossa identidade no traço.

O projeto deve conter todas as informações necessárias, técnicas, detalhamentos, quantitativos e qualitativos, mas onde o designer de interiores vai encantar o cliente previamente à conclusão da obra, é com a representação gráfica dos seus pensamentos e ideias.

Um exemplo é com o *mood board* - em tradução literal seria um 'Painel de Humor' - que pode ajudar o cliente a compreender bem a intenção de um projeto e uma direção que o designer de interiores pode seguir para nortear os projetos com uma garantia maior de êxito ao mostrar o projeto nas etapas seguintes do mesmo. Na verdade, para que haja um processo criativo eficaz e bem sucedido, o *mood board* é essencial.

Podemos utilizar esta ferramenta, com base num *brainstorming* com o cliente, para se descobrir a fundo os seus gostos e preferências de uma forma prática e mais rápida.

Podemos vê-lo como um mural, em que podemos colocar um pouco de tudo: ilustrações, fotos, texturas, estilos, formas, cores e até frases e palavras favoritas. Desta forma, chegaremos a uma visualização da ideia, onde podemos definir e identificar a direção que o projeto seguirá. O cliente vai sentir-se como parte do processo criativo, envolvendo-se ativamente – seja efetuando o *mood board* com você, seja dialogando sobre o *mood board* que você fez, dando uma opinião essencial para um projeto com o êxito para o qual você tanto trabalhou. Lembrando sempre que – não tendo estes momentos de diálogo e comunicação eficaz com o seu cliente - haverá maior probabilidade de haver mal entendidos. Afinal, o que o cliente define como “*clean*” pode não ser o mesmo que você e pode até aproveitar a oportunidade para esclarecê-lo que o termo correto é “minimalista”. Nada como visualizar, exemplificar e definir claramente.

Saber representar bem as suas ideias, em função das necessidades do cliente, é um fator chave para menos alterações nos projetos por parte dos clientes, pois eles terão uma imagem clara da sua ideia e intenção como designer de interiores. É essencial representar no projeto os nossos sentimentos e emoções, através do uso de cores, texturas e formas, lembrando sempre o objetivo e gosto do cliente, porém é nosso dever ter um olhar crítico e ver a viabilidade técnica das ideias dos clientes. Conseguimos assim influenciar a vida das pessoas. Isso é uma missão muito importante e nem sempre estamos conscientes disso.

Na decorrência profissional noto que nada vendeu tanto quanto um croqui na frente do cliente explicando algumas das ideias que surgem quando já estou no local de intervenção. Lembrando que, sendo extremamente importante – a representação gráfica não se sobrepõe à importância do projeto em si. Ambos são essenciais para o êxito final. É essencial que a representação reflita o gosto do cliente, assim como não seja apenas bonito, mas também funcional.

É comum que se façam comparações acerca da estética versus função, mas não deveria um bom projeto ter os dois? Deve ser esteticamente bem representado e também funcional. Muitas vezes se compara, dando a impressão que há que escolher um em detrimento do outro. E isso não é necessário. Nem bom. Há que haver um equilíbrio entre os dois.

Mesmo em projetos de baixo custo, há como ser esteticamente agradável e ter funcionalidade. É exatamente por isso que se contrata um profissional. Porque ele pensa em tudo, dentro da sua área.

Adicionalmente, o projeto bem representado deve quase que falar por si. Ele deve explicar-se totalmente e completamente na nossa ausência. Ele será a base para fazer orçamentação de móveis planejados, iluminação, adornos, decoração, mobília, enfim, de tudo o que determinarmos no projeto. A pessoa deverá ser livre para fazer todos esses orçamentos de forma independente, usando apenas o nosso projeto.

Se o projeto não estiver bem representado, seremos contatados por todos esses profissionais (marceneiros, etc.) para sanar dúvidas. Se assim não for, o designer terá que ir a cada local, explicar o projeto. Isso deixará uma má imagem de nós, como profissionais, nesses locais, uma vez que esses profissionais estão acostumados a receber projetos e sabem a diferença entre um projeto bem representado e um que tem coisas a melhorar.

Essa é exatamente a vantagem de um projeto bem representado. Ele poderá ser utilizado para fazer orçamento em vários lugares. E os orçamentos podem variar imenso de valor, de um local para outro. As diferenças de preços podem ser absurdas.

Por isso, tudo deve ser muito bem especificado. Quais os móveis e se são laqueados, qual o tipo de acabamentos a utilizar, qual o tipo de ferragens, quais as luminárias, entre outros. Quanto mais específico, melhor a escolha entre orçamentos de vários locais.

Com o tempo e a experiência, o designer saberá exatamente qual o local a indicar ao seu cliente, atendendo melhor às suas necessidades

específicas. Dependendo dos desejos do cliente – relação qualidade/preço, rapidez no atendimento, maior qualidade, etc. O designer poderá indicar o melhor local, havendo por vezes diferenças de preço tão grandes de um local para o outro, que o próprio projeto quase que “se paga”, devido a este conhecimento e experiência adicionais, com base num projeto bem representado.

Há varias formas de representação gráfica e na próxima edição vamos comparar um cenário semelhante com diferentes técnicas de representação para exemplificar a representação gráfica computacional em perspectiva foto realística, para os íntimos conhecido como *render*, um exemplo de representação artística à mão livre e outra que está *trending* que são as colagens.

Se, no início, a representação gráfica dependia quase exclusivamente de papel e lápis, o mesmo já não acontece hoje em dia. Independentemente do nosso gosto e preferência, muito mudou entretanto.

Os avanços tecnológicos vieram trazer uma nova dimensão, mais completa, sofisticada e até em 3D interativo. Dessa forma, tudo se tornou muito mais realista, possibilitando dar ao cliente – que nem sempre tem uma visão “técnica” – uma visão mais aproximada do resultado final.

Isso não significa, no entanto, que o método visto como tradicional e mais antigo – papel e lápis – tenha que ser abandonado, em detrimento de técnicas mais modernas.

Como referido anteriormente, o desenho á mão liberta do medo de errar, ele é a base de tudo. Não só é uma forma rápida de testar vários *layouts*, várias ideias, como é também uma forma de conquistar o cliente muito rapidamente. Por exemplo, numa primeira reunião, já fazer alguns croquis do próprio espaço, mostrar algumas ideias, mostrar que dominamos essa técnica do desenho. Normalmente, isso causa nas pessoas uma admiração. E causa em nós um reconhecimento na profissão. É como se uma pessoa que saiba desenhar, tem um pouco o aval, o ‘carimbo’ de bom designer instantaneamente.

Mesmo isso nem sempre sendo assim, as pessoas imediatamente pensam e encaram assim. “Se desenha bem, é um bom profissional”. Isso é um pensamento comum, que vale a pena nos aproveitarmos dele. É bom para todos. Nós é que temos que aprender as técnicas. Para tal, estão disponíveis vários cursos e aulas que ensinam como desenhar. Há técnicas para representação técnica, para representação em 2D, em perspectiva, com 1 ponto de fuga, 2 pontos de fuga, etc.

Na verdade, ambas as vertentes desenho á mão e por computador

têm o seu “charme” e o seu papel em todo o processo – desde o contato inicial com o cliente, até às etapas finais do projeto.

Para ambos, é necessária uma sensibilidade e um conhecimento específico a cada um. A representação gráfica computacional possibilitou-nos acelerar e facilitar todo o processo, desde a apresentação ao cliente, até à execução do projeto, nas suas várias vertentes.

Dependendo do nosso gosto e intenção, podemos ter inúmeras opções - 2D, 3D, apresentação em ambiente noturno, diurno, etc. Tudo poderá contribuir para ‘brilharmos’ como profissionais, através de uma apresentação que pode ser, ao mesmo tempo, espetacular e precisa.

Uma boa representação gráfica pode mesmo estar na base do nosso sucesso como profissionais, além de sempre agir em nossa defesa, até na nossa ausência.

No futuro, a representação gráfica será o que irá comandar as vendas em várias áreas, como a imobiliária. As apresentações passarão cada vez mais a ser interativas, com óculos de realidade virtual. E quem sabe, quantos ‘d’s’ serão acrescentados ao ‘3D’ no futuro? Poderemos acrescentar cheiros e outras sensações, como já acontece em alguns cinemas. A representação gráfica tende a ser cada vez mais especializada e mais realista. Tende a mudar completamente o mercado do imobiliário, das vendas, desde a forma de se pensar um projeto, até à forma de vender uma casa ou apartamento.

Estou empolgado com as perspectivas do futuro da representação para nós designers de interiores. A tendência de facilitar o processo de representação computacional, junto com uma boa habilidade de desenho à mão, pode nos libertar para tempo extra para podermos pensar de fato no projeto.

Referências

DEACON, Terrence. **The Symbolic Species. The co-evolution of language and the brain.**



1 5 Projetos para Saúde

Thiago Brandão
[@thiegobrandao](#)

Design, saúde e inovação: As primeiras impressões entre design, saúde e inovação.

“É parte da cura o desejo de ser curado”.

Sêneca

O que é isso que eu estou sentindo? Meu coração começou a acelerar e eu não sei o motivo. Minhas mãos tremem. Estou suando. Estou ofegante. Minha voz está falhando. Qual o motivo de tudo isso?

Calma, a nossa coluna não é para causar pânico, mas essas reações podem ser motivadas por diversos fatores, um dos fatores é chegar em algum espaço de saúde, principalmente hospitais.



Figura 02 – Adaptado pelo autor (SBEMPARANÁ / GRUPO TUCAN).

Muitas vezes é quase imperceptível, mas até acompanhando alguém em um atendimento, já é possível sentir algumas dessas sensações. É uma situação comum de acontecer, o corpo se apresenta de forma inusitada e involuntariamente esforça-se para manter a calma. São sensações subjetivas, que acompanham situações vividas nesses

espaços.

Não é papel do designer de interiores compreender essas reações, para isso temos os psicólogos e outros profissionais, mas devemos ter responsabilidade de como essas experiências negativas podem ser minimizadas.

Ao projetar espaços de saúde é necessário se preocupar com as sensações positivas e diminuir a ansiedade dos pacientes e acompanhantes, essas experiências podem ser traumáticas e marcar as pessoas por um longo tempo. E tratando de experiência, é vital compreender que há uma profunda relação entre as pessoas e tudo que os envolve, é a soma das expectativas dos usuários com os resultados do projeto desenvolvido.

É possível analisar os impactos que um projeto pode causar? Será que simplesmente colocar cor poderá humanizar esses espaços?



Figura 03 – Adaptado pelo autor (FreePik)

A primeira resposta para essas questões apresentadas é a compreensão de que o design existe para a viabilização das soluções propostas, afinal ele que permite a harmonização entre os conhecimentos técnicos, a funcionalidade e o atendimento aos desejos do usuário.

O projeto de interiores realizado por um designer tem que se preocupar além do layout e inserção de objetos, com a compreensão do da logística do espaço e dos seus riscos. Não é cabível a ideia de que projetar interiores desses espaços seja apenas aplicar simples desenhos nas paredes como humanização de espaços.

Um estudo de layout pode ser suficiente para melhorar a locomoção do enfermo pelo ambiente, esse mesmo layout irá contribuir

para a melhoria do atendimento.

Conceber um projeto de espaços de saúde não é simples por envolver diversos fatores a saber:

- Conhecimento de normas;
- Ausência de informações;
- A influência de custos;
- Parâmetros de biossegurança;
- Critérios de Ergonomia;
- Além de todos os aspectos técnicos ainda deve preocupar-se com a humanização de espaços.

É necessário que o projetista estude o espaço e quem serão os possíveis usuários, entender que o cliente hospitalizado é único e encontra-se em um estado de vulnerabilidade. Um bom projeto deve trazer sensações positivas durante a estadia dos pacientes.

Essa sensibilidade que devemos ter, de que cada indivíduo é único e singular, que cada um tem suas necessidades e saber respeitar é o que vai mitigar os possíveis erros de projeto, seja em projetos residenciais ou comerciais.

As reações dos pacientes são variáveis, e essa singularidade torna-se imprevisível para o projetista, não sendo possível controlar as variáveis e fatores subjetivos.

É através dessa percepção que o designer de interiores deixa de ser apenas um fazedor de projetos para tornar-se um profissional que busca a percepção dos desejos, emoções e valores, além das necessidades do usuário.



Figura 04 – Projeto (FreePik).

Por haver uma demanda alta, é natural que existam diversas tentativas de soluções que busquem amenizar a carência existente.

Considerando que vivemos mais de 85% de nossas vidas dentro de algum ambiente interno é possível afirmar que qualquer decisão em um espaço desses é tão importante para a nossa saúde quanto a de um médico, onde muitas vezes só é procurado em caso de doença.

Um bom projeto de interiores é capaz de transformar experiências e de contribuir para a recuperação de um paciente. Seja através de intervenções de layout, redução de ruídos, sistemas de iluminação, sistemas de ventilação (basta imaginar a situação que estamos vivenciando agora em tempo de Covid-19, em que a contaminação está acontecendo de forma desenfreada), através de promover sensações positivas. Além de que os espaços projetados corretamente podem reduzir os erros dos profissionais de saúde.

Bem mais do que um ambiente que se preocupe apenas com os aspectos estéticos, o projeto de espaços em saúde deve ser funcional e bem aproveitado.

Deve pensar em todos os aspectos no usuário e em suas implicações, devendo responder algumas perguntas básicas:

- O que a escolha de uma cor pode causar?
- É possível aplicar elementos naturais?
- Os níveis de ruído podem ser mitigados?
- Como determinado material se comportará com relação aos vetores contaminantes?
- Qual a influência da iluminação para os profissionais de saúde?
- De que forma o invólucro do ambiente pode ser mais benéfico para o paciente?

Essas são apenas algumas das perguntas que devam ser feitas pelo designer para nortear o projeto e que possam alcançar as boas experiências que podem auxiliar na recuperação e melhorar o bem-estar do público-alvo.

Os espaços de saúde demandam um novo conceito envolvendo a arquitetura e o design de interiores, tendo seus valores norteados pela relação humanizada com os usuários (profissionais, pacientes e acompanhantes).

Sendo a humanização um conceito aplicado não apenas no espaço físico construído, mas atitudinal por parte dos profissionais de

saúde, onde todos se reconheçam como protagonistas e corresponsáveis de suas práticas visando a integralidade do cuidado.

Como já dito a complexidade do projeto de interiores em saúde está pelo fato pela necessidade do atendimento a quantidade de itens, especificações, regulamentações, exigências que devem ser atendidas para garantir a segurança e o bem-estar dos envolvidos.

Ter um espaço planejado que pense nessas demandas irá ajudar no processo de cura, fará com que o paciente se sinta mais acolhido, com a sensação de cuidado proporcionado.

A saúde deve ser a grande fonte de inspiração para o designer, indo muito além do desenvolvimento de produtos estéticos e de objetos individuais para criar objetos que impactem em larga escala. As intervenções de design devem tornar o ecossistema mais amigável e promover as melhores experiências clínicas: dispositivos intuitivos, práticas amigáveis, comunicação universal, simplificação de protocolos.

Há um paradigma quando falamos sobre o sistema de saúde, por atrelarmos sempre aos espaços que conhecemos no dia a dia e achar que não é possível inovar, e com isso, repetimos os erros cometidos por outros profissionais. Quem tiver desenvolvendo um projeto de um espaço de saúde, deve ir mais além do que o conhecimento profundo de normas, é necessário ter empatia. Não é apenas a aparência do local que conta.

Vale ressaltar que a humanização também dar-se pela compreensão da função de cada espaço e dos tipos de procedimentos que serão realizados. O Designer de Interiores precisa pensar em como agregar valor ao usuário, preocupando-se com os mínimos detalhes.

Diante de tudo isso que já foi exposto e muito mais a ser abordado é que podemos afirmar que é necessário criar um designer de interiores cada vez mais humanista.

A coluna fala sobre design, saúde e inovação, mas sempre que possível iremos lançar luz sobre essa responsabilidade que o profissional deve ter de provocar mudanças profundas na busca pelo bem-estar social.

Ser Designer de Interiores é ter a consciência de que cada decisão em um projeto é responsável por grandes impactos nos usuários, principalmente a realidade social.

Ainda temos muito o que falar sobre isso...

Até breve.

Eterno aprendiz da vida.

Abro essa coluna, com um “causo” próprio, um aconteceu comigo, baseado na relação dos aprendizados obtidos na faculdade com a vida profissional real, pois, logo após concluir o curso superior em Composição de Interiores, na EBA/UFRJ, assumi um grande projeto, onde situações, técnicas, artísticas, éticas, comportamentais, psicológicas, sociais, econômicas, culturais...estiveram presentes.

É fato, segundo ouvi de alguns professores, que não aprendemos tudo na faculdade, mas, podemos absorver muito conhecimento enquanto estamos em formação, buscando muito, em paralelo, dentro e fora dela. E foi o que fiz, ao longo de minha vida discente, pois acreditava (e ainda acredito) que o momento de aprender seria aquele. Este conhecimento não estava, não está e não estará apenas em livros, artigos, projetos, mas também à nossa volta, inclusive, em experiências de vida, em percepções de mundo.

Na última disciplina de projeto do curso, tivemos um projeto desafiador: um Centro Cultural, de aproximados 5.500m², que talvez fosse executado na região portuária, no Centro do Rio de Janeiro. A turma contava com quatro alunos, propiciando uma excelente integração entre nós e o fortalecimento da amizade, principalmente, entre Gabriela (bela morena, Inteligente, sensível sempre, mas bruta quando necessário, segura de si, moradora da Pavuna, dona de uma beleza brejeira (como dizia uma de nossas professoras), Lúcio Flávio (um símbolo de despojamento, companheiro, educado, desatento, simplório, desprovido de grandes vaidades íntimas de status, mesmo sendo membro de uma rica família da Gávea) e eu (morador de Madureira, filho de pai militar e de mãe mais militar ainda, dona de extremo conservadorismo). Essa amizade será destacada mais a diante.

A professora, de tal disciplina de projeto, estimulava a competição entre nós, já que somente um dos projetos, desenvolvido individualmente, seria eleito após votação dos representantes do setor responsável, vinculado ao Governo do Estado. No entanto, decidimos por

aprender uns com os outros, contribuindo uns com os projetos dos outros. O que se tornou divertido, pois brincávamos com os erros dos projetos, sem melindres. Tudo isso tornou o semestre muito leve e a amizade intensa.

As conversas com colegas e professores, inclusive de outros cursos (Arquitetura e Desenho Industrial, por exemplo, onde cursei algumas disciplinas), me fizeram obter visões e interpretações diferentes de mercado, profissão, faculdade...até que cheguei a conclusão de que o importante era a “relação”, ou como você se relaciona com o que está à sua volta, com as pessoas, com as oportunidades, com o momento, com o tempo, com as experiências alheias ao seu micro universo, expandindo para um macro universo.

Entender que somar conhecimentos e relacionamentos, com a percepção de mundo, sob múltiplas óticas, adquirindo informações, advindas de boas e múltiplas fontes, científicas ou não, foi de suma importância, para a construção profissional, que viria a seguir.

Talvez você esteja pensando: “sim...mas e o caso...a história?” Se você não percebeu, ela já começou! A origem de tudo, foi a faculdade.

Mesmo sendo tímido, tive que me libertar, muito cedo, das amarras da introspecção enquanto cursava Composição de Interiores, na Escola de Belas Artes, na UFRJ. A iniciação à eliminação dessa timidez se deu às primeiras participações em trotes, apresentações de trabalhos, seminários, projetos e à minha atuação como monitor em uma disciplina. Cheguei a dar aulas, na ausência da professora, que precisava viajar!

Profissionalmente, acabei me tornando professor, sem nunca imaginar que fosse possível. **Superar a timidez** foi o **primeiro momento de aprendizado**, digamos, “extra-curricular”.

A primeira experiência profissional, contou com todo esse conhecimento e informação, adquiridos ao longo da formação.

Aproximadamente, uma semana depois de colar grau, decidi procurar algum trabalho nos classificados, quando me deparei com o seguinte anúncio: “Procuro Designer de Interiores, para projeto de apart hotel, na Av. Sernambetiba – Barra da Tijuca.” Claro que não pensei duas vezes! Entrei em contato, agendei a visita/entrevista e iniciei a preparação.

Timidez vencida, veio o **segundo momento de aprendizado: montagem de um portfólio**.

Fazemos muitos projetos bacanas na faculdade e sempre tive em mente que, um dia, os meus serviriam para mostrar meu potencial. Como eu havia guardado quase todos, os utilizei para compor uma pasta, com

amostras dos meus trabalhos.

Enquanto estudante, aprendi, também, que estar bem vestido fazia diferença nas investidas em busca de catálogos, nas empresas de materiais de construção, por exemplo. Esse foi o **terceiro momento do aprendizado: a “estampa”**. Definido o *dress code* para um Designer de Interiores, fui ao guarda roupas, ciente da submissão social ao uso de grife, para uma representação de alguém que, quase sempre, não somos.

Foi difícil encontrar algo diferente de camisetas de bandas de rock, de personagens da TV e do cinema, mas havia duas camisas sociais de botão. Não eram de grife e, mesmo acreditando que, simbolicamente, esse tipo de camisa, representava arquitetos e engenheiros, decidi arriscar, no intuito de parecer mais sério.

Portfólio na mão, cabelo penteado, vestindo a camisa social, mas sem abrir mão do velho tênis e da calça jeans desbotada (achava que, isso sim, combinava com a “estampa” de um Designer), parti para minha missão.

Ao chegar lá, me deparei, com Gabriela e Lúcio Flávio (lembram deles, citados no início?) chegando, exatamente, ao mesmo tempo. Nos encontramos como se houvéramos combinado, sem sê-lo.

Surge, então, o quarto momento do aprendizado: nem sempre, competir vale a pena!

Sugeri aos meus amigos que fizéssemos o projeto juntos, como se fôssemos sócios, integrantes de um mesmo escritório. Claro que todos toparam, já que nossas experiências profissionais eram zero, o que nos fez entender que, talvez, não ter estagiado, fizera falta naquele momento.

Me atrevo a fazer, aqui, um adendo sobre um fato curioso, referente ao quesito estampa. Já que Lúcio Flávio nunca havia sido um exímio representante ou usuário de moda, decidi por analisar o figurino de meu amigo.

Percebi um conjunto, minimamente, intrigante, para a indumentária de um Designer: Camisa de tecido fino azul claro, com mangas compridas, sem estampas ou listras, por dentro de uma calça de tergal cinza escuro (minha mãe costurava e sempre me ensinou sobre tecidos, desde quando eu era menino, mesmo que eu não quisesse aprender, mas...foi bom o aprendizado forçado). Lúcio calçava, ainda, um par de sapatos pretos, polidíssimos.

De fato, o que nos chamou mais a atenção, foi o abainhado da calça, feito com cliques de papel, uma vez que a mãe de Flávio não possuía os dotes de chuleio que minha progenitora possuía.

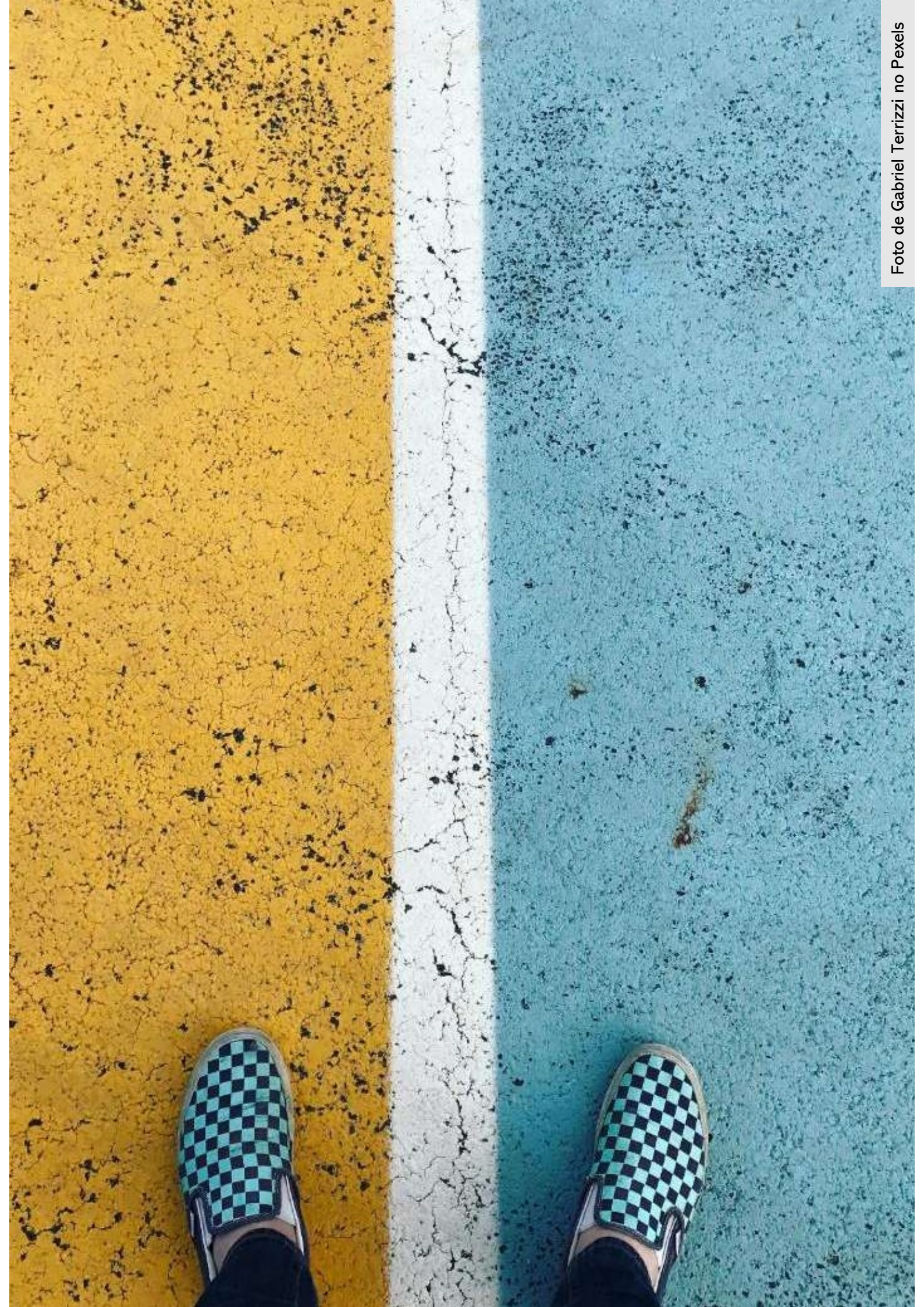


Foto de Gabriel Terrizzi no Pexels

Bem, depois de uma breve bronca em Lúcio Flávio, pela vestimenta de festa de debutante e dos cliques de papel na bainha da calça, seguimos adiante.

Ao adentrar a obra, fomos recebidos pelo anfitrião, dono do apart hotel. Um dispostíssimo senhor de 80 anos, com um copo de whisky na mão, que logo nos levou a um escritório improvisado e nos apresentou suas intenções para o projeto.

Aquela disposição e aparente jovialidade, apesar da idade, nos chamou a atenção e posso considerar como **o quinto momento de aprendizado: não esmorecer no que se refere às realizações, mesmo com o avançar da idade**, já que este senhor nos informara que não trabalhava feliz, pois o Direito não foi sua escolha, mas sim de sua família, e que estava realizando um sonho antigo, com a implantação do hotel.

Uma proposta foi desenvolvida, apresentada, aprovada, desenvolvemos o projeto, o apresentamos e, depois de mais uma aprovação, fomos para a execução, após avaliação do Engenheiro responsável que, diga-se de passagem, também não passaria no quesito “estampa” e acrescento o quesito “etiqueta”. Trajando apenas calça jeans, havaianas e um cigarro (sim...sem camisa, sempre, ao longo de toda sua presença na obra!), esse talentosíssimo Engenheiro, apesar de seu eterno estresse (em meio a seus tremores e gritos, na obra), nos ensinou muito sobre construção, recursos técnicos, sistemas hidro sanitários e elétricos. Ali conhecemos a importância de uma **boa aliança, entre os desenvolvedores de projetos e seus executores, nosso sexto momento de aprendizado.**

Tudo ia muito bem com a obra. Tudo ia se adequando bem com a proposta, com as revisões, com as execuções. Uma alteração mínima aqui, outra ali. Todas as etapas eram apresentadas por mim, com uma espécie de memorial descritivo e justificativo, falado, acompanhado de imagens de projetos. Até que, em uma certa tarde, o jovem empreendedor de 80 anos nos ministra a aula prática do que não queríamos, como **sétimo momento do aprendizado: o assédio.**

Este senhor, se sentindo muito à vontade, em uma das apresentações de etapa de execução, voltou-se para mim, interrompendo minha fala, dizendo: “meu jovem...pode parar! Já entendi o que está sendo realizado e estou feliz com os resultados, portanto, não quero lhe ouvir mais! Gostaria de ouvir, somente, a morena!”

A morena era Gabriela. Lembra do início? Gabriela, a morena brejeira, quase cravo e canela...pois bem...Ela foi convidada pelo senhor empreendedor, a lhe acompanhar em um frapê de cocô, no quiosque da

praia, em frente à obra. Por educação, Gabriela o acompanhou e, ao retornar, nos informou ter sido assediada.

Transtornada e indignada, Gabriela não se deixou abater. Respondeu à altura, informando ao assediador que não era dessas, que estava ali para cumprir com seu papel como profissional e que, caso ele insistisse, o denunciaria.

A partir daí, nosso contratante achou por bem voltar a conversar comigo, sobre o andamento da obra, e esta transcorreu muito bem.

Pois bem...antes que esse “causo” se transforme em uma novela das oito, vou finalizando, certo de que a vida é composta de histórias, tristes e alegres. Mas todas geram algum tipo de saber.

Se você é estudante, permita-se sê-lo para sempre. Se você é profissional, não se deixe abater pelas pedras no caminho (sim, sei que a frase é clichê!), sejam elas quais forem. Seja qual for a adversidade na qual você venha a tropeçar (agora você entendeu as “pedras no caminho”!), mantenha-se de pé, siga em frente e entenda como mais um aprendizado que, mesmo quando acontece a duras penas, quase uma tragédia, pode gerar um grande agregado ao conhecimento e até virar comédia.

Obs.: Os nomes, são fictícios, alterados com o intuito de preservar as identidades dos envolvidos.



A técnica e a humanização como princípios norteadores ergonômicos aplicáveis em projetos de saúde no Brasil

Nesta edição da Revista Design de Interiores Brasil traçaremos considerações projetuais gerais de Estabelecimentos Assistenciais de Saúde (EAS), as quais são importantes para projetistas que desejem desenvolvê-los nesta importante área de assistência e de serviços da sociedade. Ressaltaremos, nessas considerações, a importância da abordagem ergonômica desses projetos, enfatizando aplicação das soluções técnicas e da humanização em ambientes de saúde. A ergonomia baseia-se no Projeto Centrado no Usuário, focado nas especificidades e aspirações das pessoas para planejar produtos, de modo geral, tais como, os espaços de saúde. Sob a ótica ergonômica, o projeto humanizado versa sobre a oferta das soluções espaciais, alinhado às necessidades e características humanas, as quais tendem a respeitá-las e ampará-las, ao mesmo tempo. Tais soluções tendem a promover ao bem-estar e à segurança geral, bem como, à interação espacial, considerando os atores que usufruem do espaço físico projetado. Essa concepção, por sua vez, alinha-se à preservação das questões éticas, de universalidade, equidade e integralidade no uso e acesso aos serviços de saúde, observadas no Brasil, pelo SUS (Sistema Único de Saúde), salientando que, em regime público, misto ou privado, os projetos de EAS devem ser concebidos com a mesma qualidade.

Além das orientações do SUS no Brasil, é necessário conhecer os termos técnicos da área de saúde e de suas implicações em projetos, em função do nível de complexidade destes. Para os projetistas que possuem experiência na área de saúde, o vocabulário técnico é empregado, usualmente, para que haja uma comunicação efetiva com os decisores (stakeholders) pertencentes ao corpo de saúde, normalmente, envolvidos no processo projetual, nas suas fases iniciais, especialmente. Cita-se, o Programa de Necessidades que relaciona as informações sobre a demanda a atender, ressaltando a Proposta Assistencial (tipo de paciente acolhido e serviços oferecidos), alinhados ao nível de complexidade e ao porte do EAS. Mas o que significam e norteiam estes

termos? Neste artigo os apresentaremos de uma forma simplificada e geral, estando indicadas leituras para o público interessado em aprofundar-se neste tema.

PRINCÍPIOS DO SUS

Universalização: “a saúde é um direito de cidadania de todas as pessoas e cabe ao Estado assegurar este direito, sendo que o acesso às ações e serviços deve ser garantido a todas as pessoas, independentemente de sexo, raça, ocupação, ou outras características sociais ou pessoais”.

Equidade: “o objetivo desse princípio é diminuir desigualdades. Apesar de todas as pessoas possuírem direito aos serviços, as pessoas não são iguais e, por isso, têm necessidades distintas. Em outras palavras, equidade significa tratar desigualmente os desiguais, investindo mais onde a carência é maior”.

Integralidade: “este princípio considera as pessoas como um todo, atendendo a todas as suas necessidades. Para isso, é importante a integração de ações, incluindo a promoção da saúde, a prevenção de doenças, o tratamento e a reabilitação. Juntamente, o princípio de integralidade pressupõe a articulação da saúde com outras políticas públicas, para assegurar uma atuação intersetorial entre as diferentes áreas que tenham repercussão na saúde e qualidade de vida dos indivíduos”. Disponível em: <<https://www.saude.gov.br/sistema-unico-de-saude/principios-do-sus>>. Acesso em: 22 de junho de 2020.

Preliminarmente, os termos técnicos são abordados, indicando, claramente, sua função e uso em projetos. Dessa forma, é preciso compreender seus significados: áreas, ambientes, unidades, atribuições, ainda, boas práticas, equipamentos, instalações, serviços oferecidos, e assim por diante. Em projetos de saúde, inclusive, por questões de segurança, utilizamos “linguagem oficial”, as quais estão documentadas em materiais normativos e legais, citando-se, por exemplo, as importantes Resoluções da Diretoria Colegiada (RDC) da Agência nacional de Vigilância Sanitária (ANVISA), que os definem. Outro passo consiste em entender o que é e como funciona a organização do EAS a projetar, para compreendê-lo, espacialmente, inclusive, dentro da rede de saúde (serviços com portes e complexidades variadas). Os EAS conformam uma rede de serviços com portes e complexidades variadas, funcionando em edificações destinadas “à prestação de assistência à saúde à população, que demande o acesso de pacientes, em regime de internação ou não, qualquer que seja o seu nível de complexidade” (BRASIL, 2002, p.137). Essa rede está exemplificada na Figura 01:

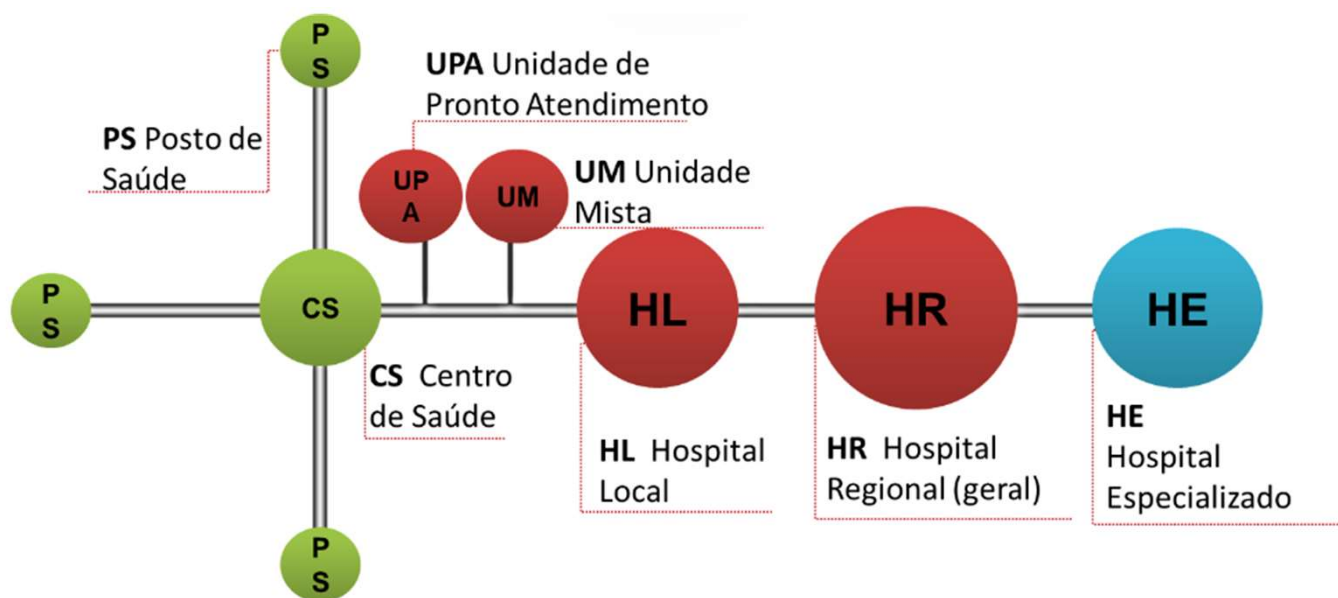


Figura 01: Estrutura da rede física de EAS no Brasil.
 Fonte: Autoria própria, fundamentada em Góes (2011).

A rede de edificações que comporta os serviços de saúde pode abrigar desde hospitais mais complexos, até Unidades Básicas de Saúde (UBS) “Posto de Saúde” (Figura 01), que atendem a uma determinada área de abrangência, nos bairros das cidades brasileiras. Ainda, uma Policlínica, uma Unidade de Pronto Atendimento (UPA), uma Unidade de Atendimento Ambulatorial (serviços agendados clínicas especializadas, com consultórios e apoios, ou de Exames de Diagnóstico, Imagenologia, por exemplo).



Figura 02 Unidade Básica de Saúde em Florianópolis/SC.
 Fonte: Prefeitura de Florianópolis.

Ainda, há, nesta rede, os hospitais especializados (Figura 03) e os de abrangência regional e nacional, por exemplo. Possuem maior nível de complexidade, comportando as Atribuições, inúmeras Unidades, Ambientes e Áreas (Figuras 04 e 05). Nesse caso, é possível verificar que os portes, complexidades e abrangência são variados nesta rede,

que devem funcionar harmonicamente com planejamento anterior.



Figura 03 Hospital especializado em oncologia, de grande porte (CEPON), em Florianópolis/SC. Fonte: Prefeitura de Florianópolis.

Os EAS inseridos na rede de saúde (Figura 01) refletem, na sua configuração espacial, a proposta assistencial, que abrange, basicamente, os usuários que almeja atender e os serviços e as tecnologias que pretendem oferecer a estes. Em função da dinamicidade e da complexidade dos EAS o planejamento destes requer soluções que acompanhem as diversas mudanças, as quais estas edificações e ambientes internos sofrem, ao longo do tempo, sugerindo que as tecnologias construtivas e de saúde acompanhem tais transformações. Pressupõe, portanto, que o espaço seja planejado considerando o menor impacto, tempo e geração de contaminantes / resíduos possível, no caso de necessidade de alterações (reformas).

Diante do exposto, a dinamicidade de EAS implica nessas questões tratadas, igualmente, aliadas ao conhecimento sobre as boas práticas (atividades de saúde) dos profissionais que atuam em EAS, visando o controle do ambiente para evitar diferentes tipos de contaminação, inclusive. Ao compreender a vocação e situação do EAS na rede de saúde, passa-se a trabalhar com maior detalhamento, a programação físico-funcional do EAS, que os organiza internamente, desde os hospitais de grande porte até as clínicas e os postos de saúde. Para isto, é necessário conhecer quais as Atribuições, as Unidades, os

Ambientes e as Áreas e, suas definições, que deverão ser previstas, conforme orientação da RDC 50 (2002), e podem ser verificadas na Figura 04 e 05.



Figura 04 Atribuições de Saúde.
Fonte: ANVISA RDC50 (2002).

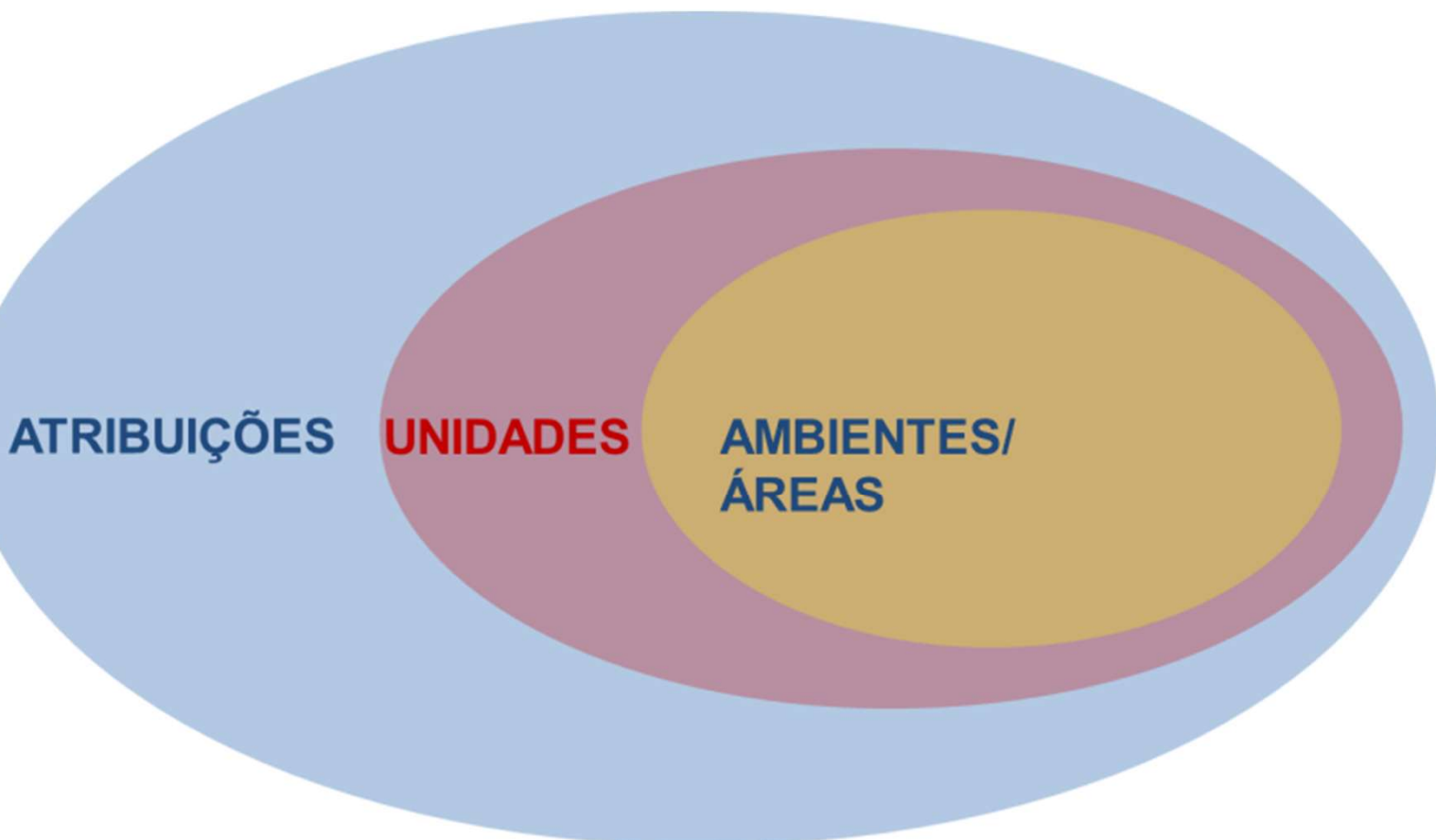
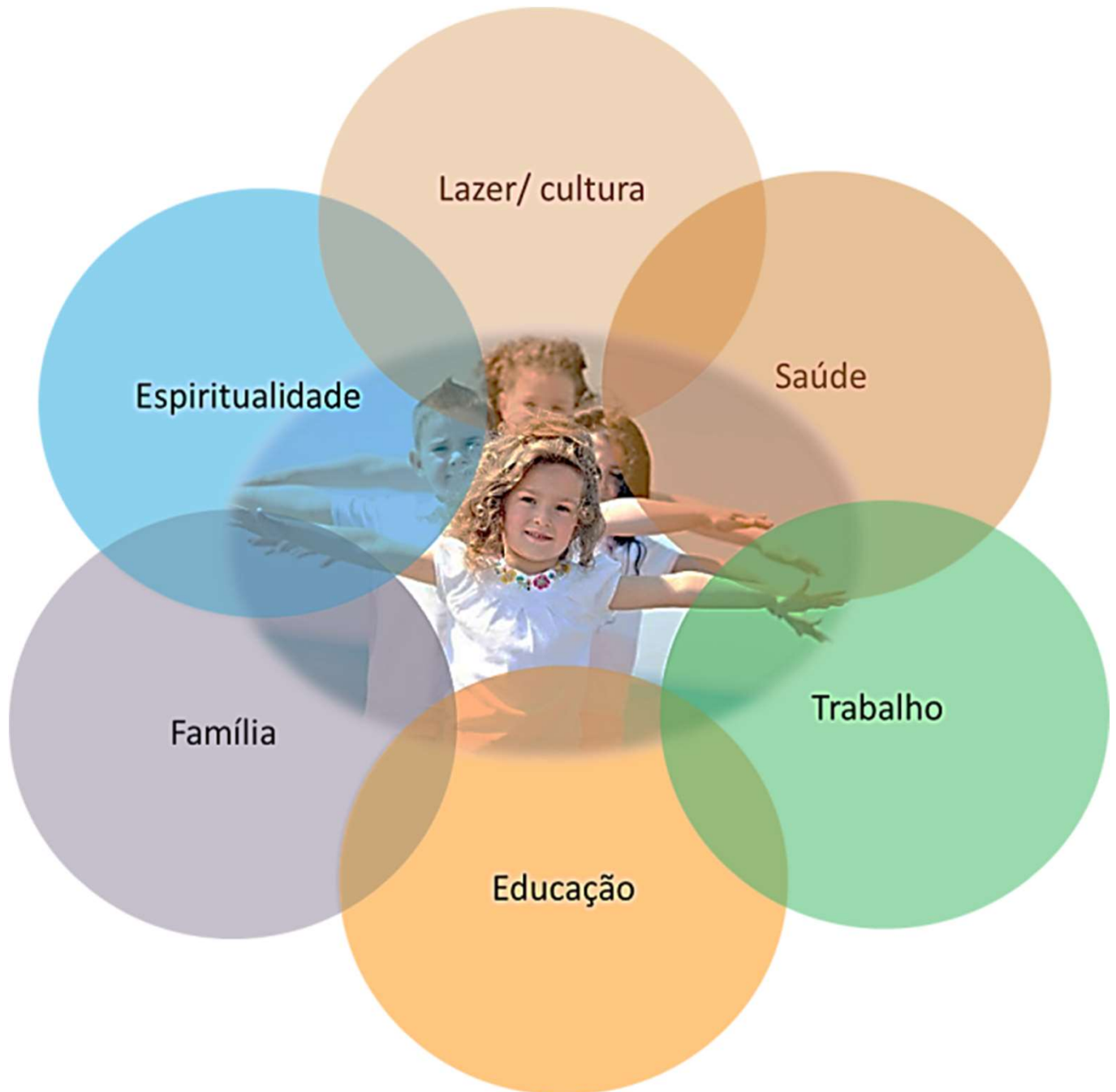


Figura 05 Atribuições de Saúde.
Fonte: Autoria própria, conforme orientações da ANVISA RDC50 (2002).

Os EAS se organizam por meio de um “conjunto de atividades e subatividades específicas, que correspondem a uma descrição resumida da organização técnica do trabalho na assistência à saúde” (ANVISA RDC50, 02, p. 11), denominadas de Atribuições (Figura 04). Por sua vez, estas são subdivididas em Unidades ambientes e áreas (Figura 05), sendo que, os que possuem maior porte e complexidade (hospitais) apresentam maior número de Unidades e, conseqüentemente, de Ambientes e de Áreas. As Unidades organizam o EAS, quanto ao serviço e tipo de paciente que atendem (internação, Centro Cirúrgico, Ambulatório, Pronto Atendimento, por exemplo). Por sua vez, esta subdividem-se em ambientes e áreas formadoras destas (Figura 05). Na sua concepção são empregadas diferentes tecnologias construtivas, tais como, os revestimentos de piso, de parede, de teto e de mobiliário, que devem atender as especificidades das atividades que irão abrigar, as condições de sanitização e de limpeza. Além disso, há os sistemas de instalações diferenciados que permite o funcionamento de equipamentos diversos. As tecnologias, por sua vez, consistem no “conjunto de equipamentos, de medicamentos, de insumos e de procedimentos utilizados na prestação de serviços de saúde, bem como das técnicas de infraestrutura desses serviços e de sua organização” (BRASIL, 2010, p. 02). A ANVISA RDC 50 (2002) define o Zoneamento das Unidades e Ambientes Funcionais, segundo sua sensibilidade ao risco de transmissão de infecções, visto que, as condições ambientais necessárias para evitá-las dependem de pré-requisitos estabelecidos (que consideram os pacientes atendidos, os fluxos estabelecidos - pessoas e materiais, por exemplo). São classificados em áreas críticas, semicríticas e não-críticas. O conhecimento das diferenças e especificidades das áreas citadas é bastante importante, pois implica nas soluções projetuais diferenciadas, a exemplo dos fluxos e layouts, dos revestimentos e acabamentos dos ambientes, assim classificados.

Mas, por que os elementos citados, anteriormente, são tão importantes no planejamento do espaço físico de saúde e, por que a visão da ergonomia é tão relevante nestes projetos? São importantes por que nos ajudam a refletir sobre as melhores soluções para cada projeto, do ponto de vista técnico, mas, também, por requisitos subjetivos, abordando as soluções voltadas à usabilidade, ao Desenho Universal (DI), à funcionalidade, ao conforto e à segurança de seus usuários, pacientes, acompanhantes, funcionários, fornecedores, dentre outros. Essa maneira de “pensar” o espaço de saúde está alinhada à definição de saúde de 1948 pela OMS, como o estado de completo bem-estar físico, mental e social, e não apenas a ausência de doença. Nesse ponto de vista da OMS, a saúde não consiste em uma questão individual, mas envolve uma abordagem comunitária, sendo um conjunto de condições que remetem a uma melhoria da qualidade de vida das pessoas. Nesse contexto, o ambiente físico contribui de forma importante para tal, sendo que, os avanços tecnológicos em áreas importantes do conhecimento,

tais como, a medicina, a arquitetura, o design, a engenharia, de forma colaborativa com a Ergonomia, são extremamente, importantes.



Primeiro, por que se formos pensar, uma função essencial da maioria das profissões é a de trazer qualidade de vida para as pessoas, nos diferentes âmbitos da sociedade: lazer/ cultura, em termos espirituais, no ambiente de trabalho, nas escolas, nas habitações unifamiliares e multifamiliares e na saúde, quando se projetam os EAS. Segundo, atende-se a função primeira da Ergonomia, pois qualidade de vida implica em assegurar o conforto, a segurança, a saúde e o bem estar de seus usuários, estando implícita a relação da saúde, a uma vida qualificada pelo conjunto de benefícios oferecidos em função do aperfeiçoamento e desenvolvimento da ciência.

Sob a abordagem da Ergonomia e da Humanização, a programação físico-funcional e as tecnologias adotadas nestes estabelecimentos, levam em conta as considerações sobre questões mais subjetivas. Buscam minimizar estados de ansiedade, de incertezas e de medo comumente percebidos nos EAS, contribuindo, inclusive, para diminuir tempo de internação e contribuir para o processo de cura dos pacientes (Figura 06)..



Figura 06 A qualidade espacial refletida no projeto de saúde, por meio da forma, cores e relação do espaço interno/ externo (visuais)/ Spaulding rehabilitation hospital.

Fonte: <https://spauldingrehab.org> . Acesso em: 01 de junho de 2020.

A valorização dos usuários é privilegiada, emergindo os conceitos de humanização, acolhimento e responsividade, que interligam os usuários com os profissionais da saúde num complexo entrelaçamento em prol da qualidade na prestação dos serviços de saúde, demandando maior qualificação dos espaços.

As Unidades que compõem os EAS, por vezes, sofrem intervenções para harmonizar-se às novas tecnologias e atender à legislação vigente, alinhando-se aos preceitos e demandas ergonômicas, aliadas ao design, à arquitetura e a engenharias, para atender às necessidades destes. Apesar da complexidade do processo, pelo qual os espaços de saúde são planejados, desenhados, construídos e avaliados,

no Brasil, percebe-se que o número de profissionais que se interessam ou optam por atuar em projetos de saúde vem aumentando. No entanto, a necessária (e frequente) atualização do projetista, diante das tecnologias construtivas, ambientais e de saúde, além do conhecimento sobre as exigências legais e normativas (que são muitas) para implantação destes serviços, muitas vezes, deixam a desejar. Este fato reflete, invariavelmente, na qualidade projetual e na exequibilidade do projeto. Podem-se citar questões ambientais deficientes, tais como: o controle dos ruídos internos e externos; a climatização insuficiente ou inadequada (ventilação, umidade, pressões diferenciadas, filtragem de ar); o sistema de iluminação (geral e de trabalho) que não consideram as exigências das atividades e o comportamento do olho humano frente às soluções eleitas; a utilização de cores (psicologia das cores) e de formas de maneira imprópria, sem considerar o impacto destas nos ambientes, na natureza das atividades e nas exigências de limpeza do local.

Outra questão é referente ao layout no ambiente de saúde, muitas vezes, este define os fluxos de materiais sujos e limpos, de pessoas, de resíduos, de macas, cadeiras de rodas, de roupas e assim por diante (Figura 07). O conhecimento do projetista sobre como estes fluxos devem funcionar em ambientes de saúde é muito importante. Isto, de forma a não configurar inadequações que inviabilizem a exequibilidade e a funcionalidade dos ambientes, em detrimento de suas características.

Em projetos ergonômicos, é importante o conhecimento e a aplicação de princípios básicos de biomecânica (movimentos) e de medidas antropométricas dos usuários para compor o mobiliário, dimensionar áreas de movimentação e de circulação (Figura 07). Também, o entendimento sobre o emprego da força para movimentar e manipular certos elementos, tais como, portas, janelas, controles, equipamentos e as manobras com os pacientes, principalmente, aqueles com maior exigência (Figura 08), como os mais pesados ou com restrições de movimentos. Somam-se a estes, as necessidades espaciais de conforto em ambientes de espera, de cuidados e de terapias aplicadas em pacientes, além da necessidade de se prever espaço suficiente para a movimentação de equipamentos, de carrinhos (diversos), de cadeiras de rodas, de macas, de leitos (Figura 07) e em banheiros e sanitários.

Para projetar o mobiliário que irão compor as Unidades e seus ambientes constituintes é bastante relevante conhecer a natureza das atividades que serão realizadas com estas peças. Para algumas, assegurar a funcionalidade pelo usuário dependerá, muito, deste conhecimento, pois localizar a peça no ambiente projetá-la com as for-



Figura 07 Áreas de movimentação e de circulação (fluxos) em corredores de EAS.
Fonte: latimes.com. Acesso em: 01 de junho de 2020.



Figura 08 Mobiliário com dimensões e capacidade para atender pacientes com medidas antropométricas mais exigentes. Fonte: mundodependencia.com.
Acesso em: 01 de junho de 2020.

mas e materiais adequados, pois, tais questões, irão interferir, inclusive, significativamente, no processo de trabalho dos funcionários. Por outro lado, há os pacientes que, muitas vezes possuem algum tipo de restrição ao uso, fato que deve ser considerado nestes projetos. Cita-se, a atividade de alimentação do paciente em uma internação, a qual requer que o móvel de apoio seja instalado confortavelmente próximo ao leito, de forma que este alcance o alimento ou que seja alimentado por outra pessoa. O próprio leito do paciente deve possuir os controles que possibilitem várias maneiras de sentar ou proporcionem as posições semideitado ou deitado (Figura 09).



Figura 09 A Ergonomia e a humanização aplicadas em ambientes de internação, respeitando as características de cada paciente.

Fontes: scoop.it e bdcnetwork.com. Acesso em: 01 de junho de 2020.

Princípios ergonômicos como a flexibilidade e a transformabilidade são capazes de alterar, de forma criativa e funcional, os quartos dos pacientes, de modo a otimizar o seu uso. A configuração pode comportar espaço para consultas e interação entre a equipe de saúde, com o paciente e a família (Figura 09). As tecnologias empregadas podem oferecer suporte à consultas in loco e virtuais, bem como, oferecer visuais privilegiados para o paciente, em função da localização do leito no quarto. Para todos os revestimentos de ambientes (piso, parede e teto) e das peças de mobiliário, as características de limpeza e o seu índice de absorção (porosidade), são determinantes na sua seleção, condição que, também, remete ao conhecimento da natureza das atividades, para selecioná-los. Apesar destas questões técnicas, os revestimentos e determinadas cores, se bem planejadas podem tornar ambientes mais acolhedores, e atender, ao mesmo tempo, as determinações legais e normativas. É o caso dos revestimentos, como tintas, revestimentos vinílicos e melamínicos, e que podem, inclusive, conferir a sensação da madeira, aplicados em pisos, paredes, teto, bancadas etc. (Figura 09). Os ambientes menos restritos podem ser previstos no interior do EAS, os quais podem oferecer locais de ‘respiro’ e alívio do stress. Os projetos humanizados podem ser planejados, neste caso, tanto para pacientes e acompanhantes, como para a equipe de saúde, para usufruto durante o seu turno.

As decisões focadas na humanização buscam alcançar aos melhores resultados possíveis, observando a cooperação, principalmente, entre projetistas e profissionais de saúde, para desenvolver estratégias e aplicar em projetos. Acredita-se que tais orientações tendem a ampliar a qualidade destes, apresentando um produto final que atende a um nível aceitável no cumprimento de necessidades explícitas e implícitas das tarefas, dos usuários e do contexto de abordagem e de suas especificidades. No entanto, os projetistas que desejem investir sua carreira em tais projetos devem



Figura 10 Figura 10. Jardim sensorial interno em um hospital.
Fonte: wikoffdesignstudio.com Acesso em: 01 de junho de 2020.

dedicar-se, invariavelmente, aos estudos das tecnologias e técnicas aplicáveis em projetos de saúde, mas também, nas estratégias de humanização destes, mesmo em função, das diversas exigências existentes para a sua configuração, beneficiando, assim, seus usuários.

REFERÊNCIAS UTILIZADAS E SUGERIDAS

ABRAHÃO, Júlia. **Introdução à ergonomia: da prática à teoria**. São Paulo, SP: Blucher, 2009. 240 p. ISBN 9788521204855.

ASSOCIAÇÃO Brasileira de Normas Técnicas. NBR 9050 : **acessibilidade a edificações, mobiliário, espaços e equipamentos urbanos** = accessibility to buildings, equipment and the urban environment - 2. ed. / c2015

BRASIL. Ministério da Saúde. Agência Nacional de Vigilância Sanitária. Resolução da Diretoria Colegiada. **RDC nº. 50, de 21 de fevereiro de 2002**. Dispõe sobre o Regulamento Técnico para planejamento, programação, elaboração e avaliação de projetos físicos de estabelecimentos assistenciais de saúde. Disponível em: <http://portal.anvisa.gov.br> Acesso em: 01 jun. 2015.

BRASIL. Ministério da Saúde. Agência Nacional de Vigilância Sanitária. Resolução da Diretoria Colegiada. **RDC nº. 02, de 25 de janeiro de 2010**. Dispõe sobre o gerenciamento de tecnologias em saúde em estabelecimentos de saúde. Disponível em: <http://portal.anvisa.gov.br> Acesso em: 01 jun. 2015.

BITENCOURT, Fabio. **Ergonomia e conforto humano: uma visão da arquitetura, urbanismo e design de interiores**. Rio de Janeiro: Rio Books, 2011.

CARVALHO, Antonio Pedro Alves de. **Introdução à arquitetura hospitalar**. Salvador, BA: UFBA, 2014.

DRAGANOV, Patricia Bover, SANNA, Maria Cristina. **Normas sobre construção de estabelecimentos assistenciais de saúde no Brasil e a enfermagem**. Rev. Adm. Saúde - Vol. 18, Nº 70, jan. – mar. 2018. <http://dx.doi.org/10.23973/ras.70.79>.

GÓES, Ronald Lima de. **Manual prático de arquitetura hospitalar** - 2. ed. rev e ampl. / 2011 São Paulo, SP: Blucher, 2011.

KASPER, Andrea de Aguiar. **Disciplina de Arquitetura Hospitalar. Aula 07: Humanização em Projetos de Hospitais e Aplicação do Desenho Universal**. Material Didático da Disciplina de Projeto de Hospital ministrada na UNIVALI, Campus de Balneário Camboriú, Santa Catarina. 2018.

KASPER, A. A. **Modelo Para Avaliação de Acessibilidade Espacial de Escolas Públicas de Ensino Fundamental para Alunos com Restrições Visuais**. 2007. 227 f. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção). Programa de Pós Graduação em Engenharia de Produção. Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis. Disponível em: < <http://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/90307> >. Acesso em: 15 de out. de 2019.

KASPER, A. A. **Sistema Norteador para Projetos Interativos (SINPI): Abordagem da Percepção Espacial, da Arquitetura Escolar Inclusiva e da Usabilidade Orientada para a Interação Espacial de Alunos com Restrições Visuais**. 2013. 380 p. Tese (Doutorado em Engenharia de Produção). Programa de Pós Graduação em Engenharia de Produção. Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis. Disponível em: < [file:///C:/Users/andre/Downloads/PEPS5515-T%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/andre/Downloads/PEPS5515-T%20(3).pdf) >. Acesso em: 15 de out. de 2019.

KASPER, Andrea de Aguiar; PEREIRA, VERA LÚCIA DUARTE DO VALLE; VERGARA, LIZANDRA GARCIA LUPI, **Processo de construção das dimensões norteadoras para projetos interativos escolares: a fundamentação na percepção espacial de alunos com restrições visuais**. PÓS. REVISTA DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARQUITETURA E URBANISMO DA FAUUSP. , v.27, p.164817 - , 2020.

KASPER, Andrea de Aguiar; VERGARA, L. L. **Abordagem Ergonômica No Projeto Baseado Em Evidências (Pbe) De Uma Farmácia Hospitalar: Recorte Na Organização Dos Fluxos** In: 19º Congresso Brasileiro de Ergonomia e o 11º Fórum Brasileiro de Ergonomia, 2019, Curitiba.

KASPER, Andrea de Aguiar; **Readequação de Unidade de Nutrição e Dietética Hospitalar: A Importância da Organização dos Fluxos**. In: CONBREPPO - II CONGRESSO BRASILEIRO DE ENGENHARIA DE PRODUÇÃO, 2012, PONTA GROSSA. Gestão do Conhecimento nas Engenharias. , 2012.

KASPER, Andrea de Aguiar; BITTENCOURT, Maria Cristina; GRAUP, SUSANE; PEREIRA, VERA LÚCIA DUARTE DO VALLE; FILHO, HYPPÓLITO DO VALLE PEREIRA **A Influência da Iluminação como Fator de Humanização em Ambientes Hospitalares: o Caso das Salas de Espera e Corredores Hospitalares** In: Simpósio Brasileiro de Qualidade do Projeto no Ambiente Construído, 2009, São Carlos. . São Carlos - SP: RIMA Editora, 2009. p.89 – 100

MORAES, Anamaria de; MONT'ALVÃO, Cláudia. **Ergonomia: conceitos e aplicações**. 4. ed. rev., atual. E ampl. Teresópolis, RJ: 2AB, 2010. 223 p. (Série Oficina) ISBN 9788586695490

SANTOS, Mauro; BURSZTYN, Ivani (org.). **Saúde e arquitetura: caminhos para a humanização dos ambientes hospitalares**. Rio de Janeiro: SENAC/Rio, 2004.

PANERO, Julius; ZELNIK, Martin. **Dimensionamento humano para espaços interiores : um livro de consulta e referência para projetos** - 1. ed. / 2002 um livro de consulta e referência para projetos. Barcelona [Espanha]: Editorial Gustavo Gili, c2002.

VOORDT, Theo J. M. van der; WEGEN, Herman B. R. van. **Arquitetura sob o olhar do usuário: programa de necessidades, projeto e avaliação de edificações**. [S.l.]: Oficina de Textos. 2013.

Links das imagens:

Figura 2: http://www.pmf.sc.gov.br/arquivos/imagens/16_10_2017_16_45_2ad4c2708efb9c0b03490f7e09e63cb2.jpg

Figura 3: 3:http://www.pmf.sc.gov.br/arquivos/imagens/16_10_2017_16_45_2ad4c2708efb9c0b03490f7e09e63cb2.jpg

Figura 6: <https://spauldingrehab.org>

Figura 7: <https://www.latimes.com/local/la-xpm-2013-mar-05-la-me-county-usc-20130305-story.html>

Figura 8: <https://mundodependencia.com/camas-ortopedicas-venta-y-alquiler/>

Figura 9: <https://www.scoop.it/topic/health-treatment-by-mpct/?tag=%23cancer+diagnosis+in+mumbai> e <https://www.bdcnetwork.com/blog/early-trends-healthcare-2016>

Figura 10: <https://wikoffdesignstudio.com/crown-sky-healing-garden-downtown-chicago/>

O MÉTODO PROJETUAL NO DESIGN DE INTERIORES

“Você pode tentar projetar sem o método, mas com o método seus projetos serão mais organizados, seguros e eficientes.”

O design é empregado para possibilitar a melhora na qualidade de vida e facilitar as interações entre os aspectos tecnológicos, sociais, econômicos, ambientais, culturais entre outros fatores da sociedade contemporânea. Com o caráter inovador, o designer estabelece a ligação entre a elaboração de ideias e estratégias e desenvolvimento de soluções adaptadas à realidade do século XXI (PATROCÍNIO; NUNES, 2015).

Os designers agem por intermédio de investigação da sociedade para a qual a solução em forma de projeto é destinada, considerando todos os componentes e os envolvidos direta e indiretamente no projeto. O designer de interiores como campo de conhecimento existe devido as suas teorias somadas ao método projetual.

Método projetual não é brainstorming, post-it ou algumas ferramentas utilizadas no processo projetual. Método é aquilo que se dispõem do sentido de caminho, direção para a realização de algo. O método é o procedimento praticado para atingir determinado fim. A metodologia é o estudo dos métodos empreendidos, em determinada área, para a produção do conhecimento.

Entende-se por método projetual os conjuntos de etapas, procedimentos, regras, ferramentas e técnicas utilizadas pelos designers para conseguir um resultado projetual, não necessariamente previsto de antemão. O método projetual é uma contribuição para o aprendizado da lógica sistêmica do pensamento projetual, o qual possui um resultado didático (BURDEK, 2006).

Dessa forma, os designers desenvolvem seus projetos por meio de um conjunto de etapas distintas, formando assim, seu método projetual. Para o designer de interiores desenvolver suas competências e habilidades, é ensinado, durante o processo acadêmico, métodos em

projetos de forma que, agregado as outras disciplinas, é trabalhado o pensamento projetual.

Muito além de uma receita de bolo, o método projetual dispõem de inúmeras ferramentas e etapas processuais para promover soluções e criar projetos, considerando as características específicas dos clientes e usuários e possibilitando a qualidade de vida daqueles que utilizarão dos espaços criados.

Um marco significativo para a elaboração do método no desenvolvimento do processo do design foi O *Design Methods Movement* desenvolvido nos anos de 1960 como forma de racionalizar o processo de projeto em design.

Organizada por John Chris Jones e Bruce Archer, em 1962, foi realizado a primeira conferência de métodos de projetos (*1st Conference on Design Methods*) em Londres. A conferência possibilitou o encontro de grupos e associações de pesquisadores na área do conhecimento dos métodos do design. A partir desse encontro, despontou o *Design Methods Movement* um coletivo de pesquisadores que procurou aprofundar conhecimentos acerca dos procedimentos e atividades cognitivas envolvidas no processo de projeto, objetivando estabelecer um conjunto sistemático de métodos de projeto. (SOBRAL, R. et al, 2017)

Os debates promovidos pelos metodólogos na década de 60 e suas preocupações com a criação de modelos processuais projetuais, possibilitou estabelecer relações entre o design e a ciência (BONSIEPE, 2011), no qual, justificou racionalmente as escolhas exercidas durante as etapas do projeto.

No design os metodólogos procuraram identificar a estrutura do processo projetual, esclarecendo a lógica interna da sequência de passos que um designer deve seguir, desde a identificação do problema projetual, como a formulação de uma demanda do projeto até a elaboração de uma proposta, na forma de solução (BONSIEPE, 2012).

No campo do design vários autores como Leonard Archer, Bernhard Burdek, Bernd Loback, Bruno Munari, entre outros, apresentaram e decomuseram as etapas metodológicas para a criação do projeto.

O método de design permite um direcionamento do e no projeto possibilitando agilidade e segurança no momento de determinar as ações em todos o processo projetual. O método não possui a característica de engessar o desenvolvimento do projeto, mas auxiliar na promoção da capacidade criativa e de propor soluções inovadoras através dos domínios das técnicas e processos de criação. Essa série de preocupações e procedimentos sistemáticos que conduzem o processo

de trabalho do profissional, permite que este resolva integralmente os problemas etapa por etapa.

O método do Design de Interiores é um processo longo dividido em várias etapas e utiliza de inúmeras ferramentas e recursos para a elaboração do projeto. Ele se inicia com uma aproximação ao cliente no esforço de identificar o problema e reconhecer as demandas existentes para elaborar a proposta comercial justa. Em seguida, é desenvolvido o briefing, compreendido como coleta de toda informação necessária para conseguir elaborar o projeto. No briefing há pesquisa de obras análogas, análise e levantamento do espaço, pesquisa do entorno, questionário para o cliente, análise do concorrente, normas aplicáveis, diagnóstico da edificação, pesquisas aplicadas, entre outros. Posteriormente, é realizada a etapa do conceito fase criativa e intuitiva do processo. Nesse estágio, buscase reconhecer os atributos que serão trabalhados no espaço, utilizando de painéis como mapa de percepção, painel semântico, painel iconográfico e etc. Logo após, é praticado o mapeamento funcional que inclui entender, racionalmente, a estrutura organizacional dos ambientes e as atividades e funções que serão estabelecidas nele, com a utilização das ferramentas de organogramas, fluxogramas, setorização e análises técnicas pós setorização. Sucessivamente, há criação do *moodboard*, a geração de alternativas, a elaboração das imagens tridimensionais que permite o desdobramento do anteprojeto. Consecutivamente, há realização da fase de produção final com o desenvolvimento das plantas técnicas, o detalhamento, memorial justificativo, memorial quantitativo e planilha orçamentaria. Após a concretização do projeto pelo designer de interiores, existe as etapas pós projeto que são acompanhamento de obra, visita a loja com clientes e por fim, a análise do resultado que verifica a execução e efetividade de todas as etapas realizadas.

Dessa forma, o método projetual no design de interiores a partir desse pensamento sistêmico, baseado em técnicas e ferramentas, promovem a organização, segurança e eficiência no desenvolvimento dos projetos.

É necessário conhecer o método do design de interiores para melhor aplicá-lo, pois cada projeto demandará etapas e recursos de forma distinta. Ele não se apresenta como um processo rígido, no qual todas as etapas são obrigatórias, sua utilização sofrerá adequações a cada realidade de projeto.

Contudo, é imprescindível o designer de interiores conhecer e entender muito bem as etapas integrantes desse método, pois elas auxiliam na explicação da atividade profissional do designer de interiores para seus clientes e sociedade com um todo. Durante as edições dessa

revista serão discutidos cada etapa existente no método projetual no design de interiores.



Referências

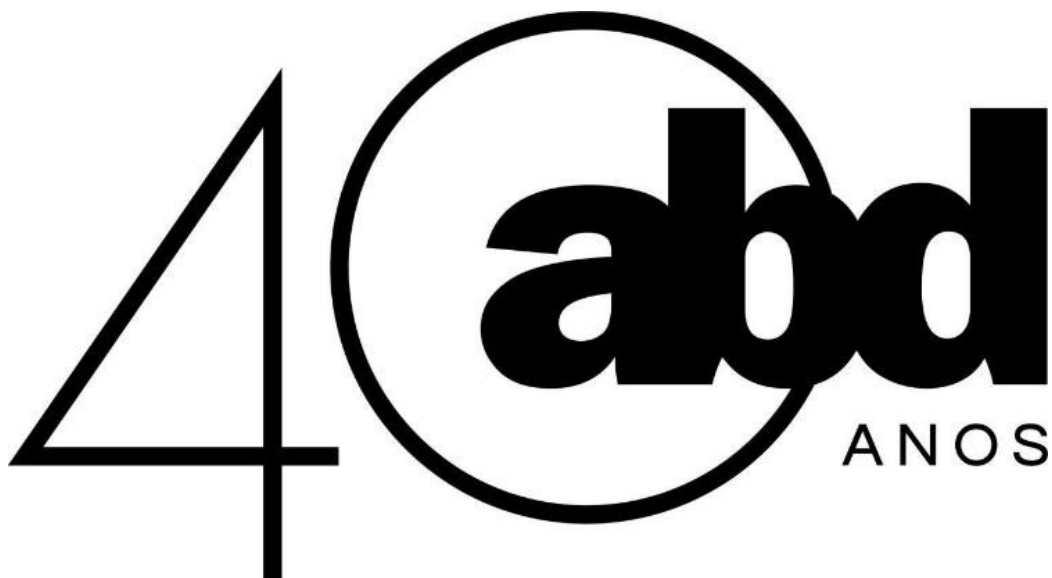
BONSIEPE, Gui. **Design, cultura e sociedade**. São Paulo: Blucher, 2011.

BONSIEPE, Gui. **Design: como prática de projeto**. São Paulo: Blucher, 2012.

BÜRDEK, Bernhard Edgard. **História, Teoria e Prática do Design**. S.Paulo. Blücher, 2006.

PATROCÍNIO, Gabriel. NUNES, Jose Mauro. **Design & desenvolvimento: 40 anos depois**. São Paulo: Blucher, 2015.

SOBRAL, Rafaela. AZEVEDO, Guilherme. GUIMARÃES, Mabel. **Design Methods Movement: as origens das pesquisas sobre métodos de projeto**. In: Design & Complexidade / organização de Amilton J. V. Arruda. – São Paulo : Blucher, 2017.



Você pode viver sem questionar a nossa História, mas questionando – e pesquisando - você vai atuar bem melhor.

“A vida começa verdadeiramente com a memória”.

(Milton Hatoum)

De acordo com essa afirmativa de Hatoum, qual é a sua memória mais forte quando pensa na disciplina de História que lhe foi ensinada em seu curso de Design de Interiores?

Tenho absoluta certeza de que se pegarmos a maioria das respostas de todos vocês que me leem e as esmiuçarmos, chegaremos a um ponto em comum: a História da Arquitetura. Não tenho como condená-los nem fazer com que se sintam mal por isso afinal, esse não foi um erro cometido por vocês. Mas, infelizmente, é o padrão dos currículos e conteúdos de nossos cursos que – ainda - precisam ser melhorados e atualizados.

No entanto, já é evidente para a maioria dos nossos acadêmicos e profissionais que o Design de Interiores pouco tem a ver com a Arquitetura. Nossa raiz etimológica é outra: o Design. Então, nada mais justo que busquemos conhecer a nossa verdadeira História pois,

“Um povo que não conhece a sua história está condenado a repeti-la.”

(Edmund Burke)

Essa frase de Burke tem um contexto bastante específico na História da Humanidade. Mas isso não significa que não possamos aplicar a ideia central dela em outros contextos, como esse que ora transcorro. Se nós, designers de interiores, engolimos e aceitamos passivamente o que nos é imposto, acabamos por reforçar discursos que depõem contra a nossa profissão e reforçam outros discursos que nos estigmatizam e prendem ao segundo plano profissional.

Como já escrevi em minha coluna anterior, o que conhecemos como uma suposta História do Design de Interiores não foi, em sua maioria, escrito por designers de interiores. Observando, especialmente, os autores da bibliografia nacional existente sobre o tema percebemos isso. Obviamente que, por uma disputa de mercado, sempre deram um jeito de diminuir a importância de nossa profissão ou mantê-la amarrada e dependente de alguma outra.

Por isso é de extrema importância que, especialmente os acadêmicos, passem a pesquisar mais sobre esse assunto a fim de esclarecer diversos pontos e dirimir dúvidas que pairam sobre a nossa profissão. Vocês vão entender o porquê afirmo isso na sequência.

Optei por esse título para essa edição por dois motivos:

1. A ligação direta com frase do meu Mestre Freddy Van Camp, o tema da revista;

2. Muitas pessoas me escreveram perguntando sobre como cheguei a algo desse porte em minha (re)visão sobre a Nossa História, quais caminhos me levaram a isso, como realizo minhas pesquisas e demais coisas nesse sentido.

E já aviso: lá vem textão!

Bom, vamos por partes.

Com relação ao item 1, trata-se de uma brincadeira (daquelas sérias) que sempre faço com meus alunos: **você pode ler livros de Design de Moda, de Produto, Gráfico e de outras ciências transpondo o conhecimento ali exposto para a nossa área.** Para quem já tem experiência e prática nesse tipo de leitura - e sabe o que é e o significado do verbete “design” no nome de nossa profissão - basta trocar o “design gráfico” por “design de interiores” a cada aparição no texto que o entendimento acontece automaticamente.

Já para os iniciantes, trata-se de **um exercício que deverá ser aprimorado constantemente** (bastante esforço e mais uma capacidade adquirida). Terá que usar muito da imaginação – e treiná-la nesse sentido – para que consiga **evoluir, refinar e tirar o máximo proveito da experiência.** E, acima de tudo, **precisará entender em definitivo que somos DESIGNERS, nossa raiz é o DESIGN – conhecer profundamente o que é isso - e passar a pensar e agir como tal.**

Eu garanto que vale a pena! A expansão de sua mente através desse novo modo de ver e realizar a leitura de tudo irá te colocar em um patamar bem mais elevado tornando tudo mais fluido.

Já com relação ao item 2, trata-se de sempre questionar tudo o

que acontece em nossas vidas e recusar-se a aceitar algo apenas porque “dizem que é assim” ou que “a história assim relata”. A indignação com diversas injustiças sofridas ou que presenciei me fizeram aprender que **toda história não tem apenas uma versão**: tem a de uma parte envolvida, tem a da outra parte envolvida e tem, ainda, as várias daqueles que presenciaram o fato – testemunhas oculares. Geralmente a adotada como “oficial” na História, é a da parte que tem algum tipo de poder a mais.

Exemplos desse tipo de distorção de fatos não nos faltam, especialmente na história mais recente de nosso país. São diversos elementos que, quando usados de forma bem pensada e planejada, conseguem alcançar objetivos – mesmo que sejam mentiras – ao desviar a atenção do receptor dos outros elementos e acaba fazendo-o acreditar apenas naquela versão. A história da humanidade está abarrotada disso, especialmente quando lidamos com a parte religiosa: os templários não foram os bandidos que afirmam; o rock não é 100% satânico; igreja não é certeza de salvação nem vontade de Deus; a bíblia é apenas um amontoado de midraxes; e vários outros pontos que poderiam ser colocados aqui. Existem também outros acontecimentos fora do campo religioso: a abolição da escravidão não foi bela como romantizam (teve muito sangue derramado); não foram os norte-americanos que venceram a 2ª Guerra Mundial. Quem derrotou a Alemanha nazista foram os Russos (os EUA apenas atacaram o Japão) e, não houve vencedor: na verdade, foi decretado um armistício. Esses são exemplos claros disso.

Todo mundo tem uma história para contar relacionada a algum fato que presenciou e pode dizer: a “**história não foi bem assim**” ou “**não foi bem isso que aconteceu**”. Seja um desentendimento familiar, algum acontecimento na rua, escola, trabalho, balada. As versões dos fatos estão por aí, algumas apenas nas mentes de quem as presenciou, outras descritas em livros e outros documentos.

Por exemplo: o que teria acontecido se aquela senhora não tivesse filmado a ação policial em Minneapolis (EUA) que culminou com o assassinato cruel e covarde do George Floyd? Certamente teríamos que engolir, mais uma vez, a versão “oficial” da polícia alegando que ele resistiu à prisão, agrediu os policiais, estava armado e os demais eteceteras recorrentes de sempre. Apenas essa versão que chegaria a nós e seria a “oficial”. Um cidadão de bem, pai de família entraria para as estatísticas como um bandido, coisa que nunca foi baseado nos testemunhos de familiares e amigos.

Mas esse não é o tema da coluna, usei esse triste e revoltante acontecimento apenas para ilustrar como as coisas acontecem (sob diversos ângulos) e qual versão iria se tornar a “verdadeira” caso não

houvesse a gravação. Aqui está a base da Historiografia, a linha que utilizo em minhas pesquisas: para todo “fato histórico oficial” existem versões esquecidas, não relatadas ou, convenientemente, deixadas de lado.

Quando fiz minha faculdade de DInt, toda a parte de História do Design de Interiores veio amarrada à História da Arquitetura. Isso, por si só, já me incomodava muito pois o curso não era de “Arquitetura” nem de “Arquitetura de Interiores” – coisa que não existe. E eu nunca desejei cursar Arquitetura. Eu já conhecia razoavelmente o Design bem como as outras especialidades dele. Já tinha entendimento sobre as diferenças entre as duas áreas. Passei a pesquisar, ainda na faculdade lá nos idos 2004, sobre se essa ligação era real ou não. Mesmo com os poucos recursos disponíveis na internet àquela época, consegui encontrar o primeiro elemento importante, segundo materiais internacionais: Design de Interiores é uma profissão distinta da Arquitetura (CFAI). Nas principais universidades internacionais o Design de Interiores não ficava ligado ao departamento de Arquitetura como ocorria aqui no Brasil e sim, ao de Design ou ao de Artes e Ofícios (Artes Aplicadas).

Esse fator somente aguçou ainda mais a minha curiosidade e passei a pesquisar as grades dos cursos e, surpresa: há quase nada de História da Arquitetura e há muito de História do Design, do mobiliário, do morar e habitar (não relacionado à Arquitetura como construção ou edificação). Passei então a buscar documentos sobre isso em revistas e depositórios de artigos acadêmicos, onde encontrei um verdadeiro tesouro: a História do Design de Interiores. Mas isso ainda não me bastou pois, de certa forma, esses relatavam dados até o período da Renascença e, poucos, retrocediam além disso.

Conversando com historiadores amigos conheci a Historiografia e percebi que esse meu questionamento estava inserido nessa linha de pesquisa. Eles me explicaram como e onde encontrar as informações que precisava e, talvez, o mais importante: o conhecimento vernacular que traz muitos detalhes e conhecimentos importantíssimos. Comecei então a olhar a História da Arquitetura e da Engenharia e percebi que sim, não só eles, mas diversas outras profissões, utilizam-se e até apoderam-se desse elemento para construir a narrativa da história de suas profissões. Por que então nós não poderíamos fazer o mesmo?

Mas não se trata apenas disso, não é tão simples. É uma verdadeira saga, pois devemos olhar para outras ciências que pesquisam a existência do ser humano e a sua evolução em nosso planeta como Arqueologia, Antropologia, História, Sociologia, e tantas outras, em busca desses lastros – ou pistas – que indicam a nossa presença e a forma que vivemos desde os mais remotos tempos da História da Humanidade.

Age du
BARRIE DU BOCAGE
Juillet 1784



Koulachsis
Sudlige
Piripacha
Jila Koui
Tandil Kiosk
Gonyterahage
Chantise
Callimpacha
S. Dimitre

Olhar, observar. Mas ainda me faltava o elemento de encaixe. Então me deparei com o livro de Howard M. Brandston “Aprender a ver”. Apesar de versar sobre Iluminação, ele nos mostra como ampliar ao máximo a nossa percepção que, basicamente, depende da nossa capacidade de compreensão e reconhecimento. Só então conseguimos VER. Segundo Brandston, o ato de “ver” é

“Um sistema abrangente, formado por componentes fisiológicos, psicológicos, cognitivos e emocionais, que alimenta a percepção”.

Isso me foi muito útil para dar continuidade a essa linha de pesquisa pois facilitou a elaboração de minha hipótese – sim, ciência é baseada em hipóteses e a busca por respostas à elas. Não foi fácil definir essa hipótese pois eu estava trabalhando com, ao menos, 8 ciências ao mesmo tempo, com dados reais, outros imagéticos e outras tantas formas. Cheguei então a uma questão para me ajudar a direcionar o foco:

Existe algum elemento, concreto ou material ou imaterial ou perceptível ou aparente ou tangível ou percebível ou cognoscível ou compreensível ou manifesto ou (...), que caracterize o nosso trabalho e que possa ser identificado em todas essas ciências?

Tinham se passado, ao menos, 9 anos de pesquisas, pilhas de anotações e conversas com amigos pesquisadores para conseguir identificar uma hipótese forte. E, finalmente, encontrei algo que não é físico nem palpável, mas é inerente, particular à nossa práxis profissional:

“A FORMA DE PENSAR DO DESIGNER DE INTERIORES SOBRE O MELHOR USO DOS ESPAÇOS.”

Essa característica envolve todo o processo compreendido entre o conhecer o cliente até a avaliação pós ocupação, presente, até mesmo, quando apenas estamos visitando algum lugar e nos pegamos fazendo análises diversas sobre o ambiente. Isso é algo absolutamente intangível, mas que acabamos, por experiência, usando sem que percebamos, de maneira automática. Está sempre ali, inconscientemente presente, em qualquer fase de nosso trabalho. E assim o é porque usamos nossas

habilidades, competências e conhecimentos técnicos e artísticos exatamente com essa finalidade: melhorar o uso dos espaços.

Mas afinal, como podemos encontrar esses elementos no passado? Fazendo exatamente isso: olhando, observando, percebendo, vendo. Seja uma imagem, pintura, texto ou qualquer outro material disponível devemos ter a capacidade de ver o que ele nos diz - ou tem a nos dizer. Um exemplo:



Figura 1 – Cozinha grega de 2.500 anos. Forno e fogão (3 ou 4 bocas) e grelha.
Encontrado na Ilha Delos – Grécia.

Se apenas observarmos a imagem, trata-se apenas de um tipo de fogão muito antigo. Se olharmos a imagem, notaremos que existem outros elementos ligados diretamente a ela e que as características construtivas são bem simples, nos remetendo a períodos como Idade média ou anteriores.

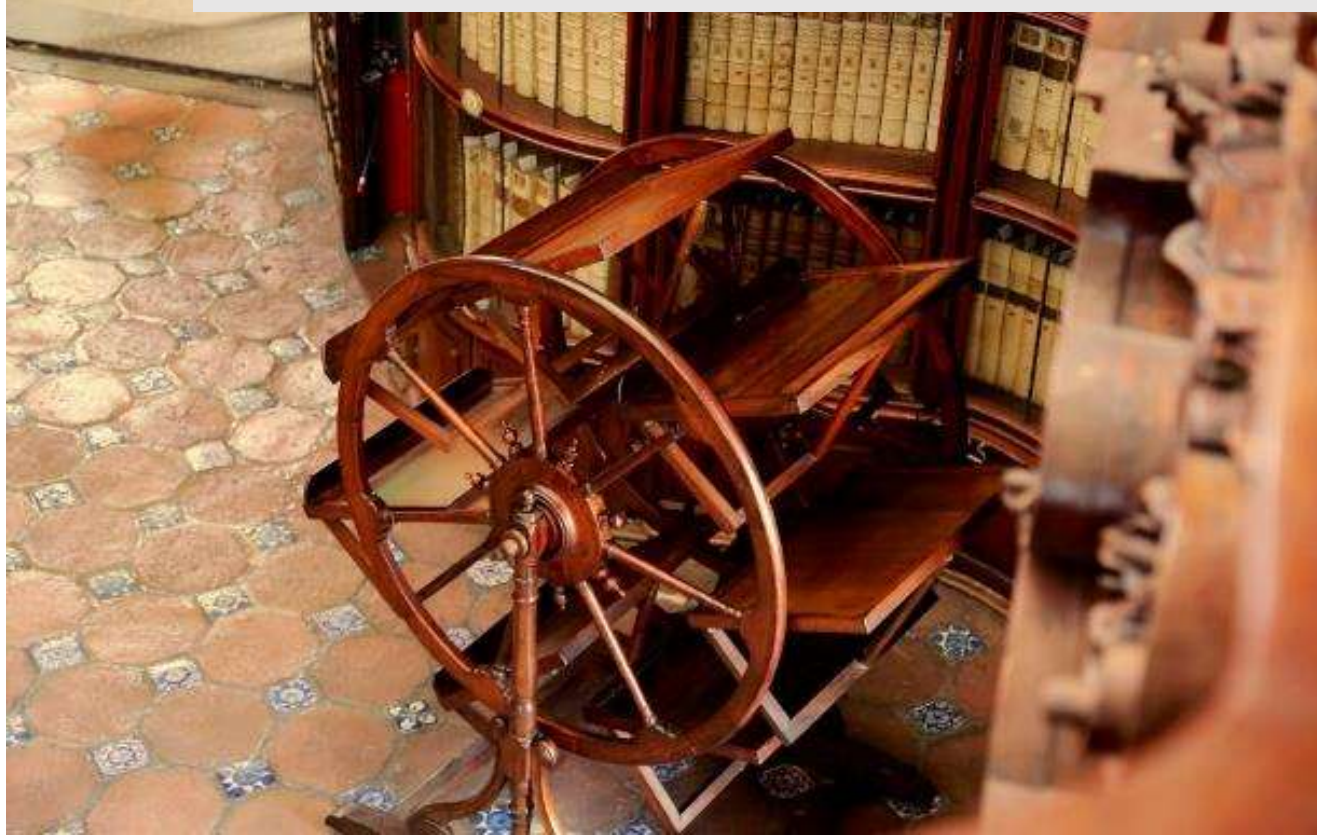
Mas, se tivermos a capacidade de VER a imagem, a nossa percepção será outra: notaremos que é impossível pensar que na Grécia de 2.500 anos atrás (algo em torno de 480 A.C.), após toda a evolução que a humanidade já tinha experimentado, toda a Arquitetura, Engenharia e outras ciências já disponíveis nesse período, que alguém fizesse um fogão assim para ser deixado em um canto qualquer das habitações. A complexidade do Design desse fogão nos mostra que a preocupação com o preparo dos alimentos – por que não Gastronomia? - era uma realidade já naquele período. Porém, “um fogão sozinho não faz verão”, parafraseando o ditado popular.

Observando outros materiais de outras ciências, encontramos a informação dos banquetes que eram servidos aos reis, imperadores e deuses em diversas culturas. É impensável, observando o nível técnico desse fogão, que não houvesse outros elementos no entorno para dar suporte ao ato de cozinhar como mesa ou bancada para preparo, armários para guarda de utensílios e, até mesmo, pia para higienização.

E aqui encontramos, então, a “forma de pensar do designer de interiores sobre o melhor uso dos espaços”. Certamente isso não se resumia aos palácios ou casas dos mais abastados afinal, o uso do fogo para preparo de alimentos remonta às cavernas. Tampouco encontramos esse tipo de reflexão nos livros que narram a “história oficial”. Está exposto no *Archaeological museum of Delos*. Fica a dica para quem quiser pesquisar sobre isso.

Dando um salto no tempo encontramos esse outro objeto bastante interessante:

Figura 2- Máquina suporte para livros do século XVII. Biblioteca Palafoxiana, México.



Se apenas observamos esse objeto, ele pode parecer interessante, mas é uma verdadeira geringonça, que ocupa muito espaço e etceteras. Se apenas olharmos para esse objeto, notaremos uma carpintaria bem executada, a qualidade da madeira e pouca coisa mais.

Mas se conseguirmos VER esse objeto, perceberemos que ele possui um Design muito interessante tanto no desenho, na técnica de balanço quanto na solução do problema, pois permitia que os tradutores ou pesquisadores tivessem à sua disposição até sete livros abertos ao mesmo tempo sem que eles ficassem amontoados sobre sua mesa de trabalho. Bastava girar a roda e você tinha acesso a outro livro rapidamente.

Um dado relevante é que esses tradutores e pesquisadores dessa época lidavam, na maioria das vezes, com livros raros, muito caros e difíceis de encontrar. Há também a questão da sensibilidade dos materiais desses livros: folhas e tintas frágeis.

Quem trabalha com pesquisas em livros sabe o significado disso e o quanto nos atrapalha ter de revirar livros sobre a mesa em busca de alguma informação. Sem contar os danos físicos que esses movimentos repetitivos causam aos mesmos. Agora tente imaginar alguém trabalhando com aqueles livros antigos enquanto eles são empurrados, empilhados abertos, caindo da mesa e outras situações.

Aqui, novamente percebemos a presença da “forma de pensar o melhor uso dos espaços” quando temos a mesa de trabalho e demais objetos e elementos de apoio que melhoram e aumentam a produtividade (Uau! Estamos falando em produtividade já na Renascença? Sim!). Aliado a isso temos mais um elemento importantíssimo: a preocupação com a conservação e segurança de objetos históricos. Esse equipamento está disponível na Biblioteca Palafoxiana, localizada na cidade de Puebla, México.

Mas não pensem que com o advento dos computadores isso melhorou. Quem trabalha com pesquisas relacionadas a conteúdos históricos, vez ou outra precisa recorrer a fontes originais e/ou raras. Eu, particularmente, prefiro os livros físicos pois minha fotofobia me incomoda muito em leitura digital, mesmo usando filtros de tela.

Acredito que ficou claro para vocês, através desses exemplos, a importância de questionar – e muito – a história que insistem em afirmar ser a nossa. Não a é!

A nossa verdadeira História ainda precisa ser muito pesquisada afim de ser reescrita, preferencialmente, por nós mesmos. Se você tem disposição e gosto por esse assunto, pode me chamar que terei um prazer imenso em contribuir e ajudar em sua pesquisa.

A nossa profissão agradece!

DESIGN BIOFÍLICO

Então, o que é Design Biofílico (DB)? Biofílico origina-se de “biofilia”, que em grego ... bios = vida e philia = o amor à vida.

O DB torna os espaços mais naturais com foco na nossa saúde física e mental, além de contribuir para nosso bem-estar geral, pois aumenta nossa concentração, produtividade e garante mais qualidade no momento do relaxamento.

A OMS reconheceu o estresse no trabalho como uma das maiores causas de doenças, entre elas a depressão. Por isso, a aplicação do DB é fundamental não só nas residências, mas também nos ambientes de trabalho. Alguns escritórios relatam aumento da criatividade e produção, ao mesmo tempo que diminuíram os custos com ausências por motivo de saúde, entre uma série de outros benefícios para o funcionário e para a própria empresa.

Mas,... como é possível desenvolver projetos DB?

Para realizar projetos de interiores com o DNA DB fique atento:

- Crie projetos com plantas e árvores! Permita-se ter uma vista para o verde! Ela é acolhedora e te remete à natureza!

- Crie ambientes que usufruam da ventilação e iluminação natural. E como trabalhamos com toques mágicos... caso não seja possível, que tal quadros que remetam às folhagens, vasos com plantas, e uma infinidade de soluções verdes! E para iluminar, use a temperatura de cor correta para o tipo de atividade a ser desenvolvida, principalmente, no local de relaxamento.

- Que tal utilizar as plantas como soluções acústicas? São ótimas! E o uso de fontes d'água para trazer tranquilidade durante aquela pausa.... Chamadas de jardim vertical, entre outros nomes, as paredes com vegetação refrescam o ambiente e estão super em alta.

- Espaços inteligentes baseados em DB revigoram as energias! Respiramos melhor e nos sentimos acolhidos pela natureza! O crepitar das fogueiras e o movimento das ondas se quebrando atraem nossa atenção!

- E que tal uso de materiais que remetam ao DB? Desde quadros que simulem janelas em corredores fechados, madeiras naturais ou revestimentos amadeirados, papéis de parede e porcelanatos com suas texturas, pedras rústicas e naturais, entre outros elementos.

Dica: opte por espécies de plantas compatíveis com o seu ambiente (questão solar, umidade, etc) para que seu projeto seja um sucesso! E se você é fã de plantas permanentes não tem problema algum! Solte a criatividade! Sinta-se bem! Alguns profissionais já praticavam o DB... e não percebiam!

Em recente pesquisa, meus seguidores indicaram a sala/living de suas residências como o ambiente predileto. Sabe o motivo? É o lugar que tem mais verde! Por isso eles se sentem bem!

SOBRE HOME OFFICE

O Home Office começa quando, por variáveis infinitas, acaba-se levando trabalho para casa. A grande maioria das pessoas já se viu com essa necessidade e acaba tendo um espacinho em casa destinado pra isso (seja fixo – uma sala reservada da casa, uma bancada no quarto – ou improvisado: a mesa da sala de jantar que acolhe o material de trabalho).

Seja por necessidade ou opção, é preciso ter em mente que o Home Office terá vantagens, desvantagens e exige muita disciplina, organização e dedicação. Trabalhar em casa requer a construção de uma rotina para que, especialmente no caso de mulheres que de modo geral também são responsáveis pelas atividades / administração do lar, essas tarefas não se misturem e atrapalhem a atividade profissional.

Em muitos casos opta-se pelo Home Office por se acreditar que haverá uma maior flexibilização do tempo, sendo assim possível parar a qualquer momento para atender às necessidades da casa ou dos filhos, por exemplo. Nesse caso as crianças também precisam se adaptar a essa realidade, caso contrário pensam que os pais/as mães estão em casa disponíveis para lhes dar total atenção. Receber clientes em casa para uma reunião também pode ser um pouco informal caso a pessoa não tenha um espaço reservado para o Home Office. E com crianças ou animais por perto esse momento pode se tornar pouco produtivo e até mesmo confuso e desconfortável.

Uma questão que fica comprometida com o Home Office é o trabalho de equipe. Por mais que tenhamos a tecnologia a nosso favor, nos permitindo realizar reuniões e conferências com pessoas de qualquer lugar do mundo, nada substitui o olho no olho, as trocas e interações pessoais.

Claro que há pessoas que produzem melhor em casa, na madrugada, escutando sua música preferida... outras que precisam da formalidade de um escritório, do clima corporativo e até mesmo da pressão para conseguir desenvolver melhor seu trabalho, e tudo isso deve ser levado em consideração no momento de se optar ou não pelo Home Office. Para quem está começando, essa pode ser uma escolha bastante viável do ponto de vista das finanças: sem aluguel de sala, contas extras, custos de manutenção etc.

Independente da situação, algo que não deve ser deixado de lado no Home Office é a preocupação com a ergonomia. É preciso garantir mobiliário adequado, conforto térmico e lumínico em qualquer ambiente de trabalho; mas em casa isso chama a atenção para não acabarmos no sofá com o notebook no colo e colocarmos em risco a nossa saúde física. Cabe lembrar que o Home Office exige muito profissionalismo, o que é bem diferente de trabalhar em casa, na cama, de pijama e pantufa.

Lília Maria Santana Passos Simões
Estudante de Design de Interiores – ABD 30959
Feira de Santana – Bahia

DESIGN DE INTERIORES INCLUSIVO

Com a expectativa de vida aumentando o Design Inclusivo é tendência. Mas como falar em inclusão quando o lar tem obstáculos? Além da população mais velha, existe a das pessoas com deficiências. Para adaptar residências, algumas ferramentas são facilmente encontradas, outras vendidas a preços altos. E quando o envelhecimento traz deficiências? São vários os casos abarcados, mas vamos focar nas necessidades de 2 grupos.

Nessa realidade encontramos pontos projetuais em comum para idoso e deficiente visual (DV). O espaço deve facilitar as atividades rotineiras: piso antiderrapante; paredes com quinas suavizadas e, se texturizadas (evitando muita aspereza), auxiliam na identificação e orientação no ambiente. Para a circulação, é ideal que o espaço seja o mais livre possível; portas largas para idosos em cadeira de rodas, andador ou bengala (também utilizada por DV) e acompanhados por cuidadores. A instalação de corrimão dá apoio e é guia. Elevadores podem ser instalados nas escadas de casas com andares. Em geral, degraus devem ser evitados, assim como tapetes. Se necessários, devem ser prendidos sob móveis e fixa-los ao chão com adesivos específicos.

O mobiliário deve ser pesado com extremidades arredondadas, o leiaute forma o caminho e não deve ser mudado. O DV memoriza a casa como um mapa, o idoso usa memória remota para se localizar. Sofás e almofadas mais firmes auxiliam na postura e no apoio ao levantar. Texturas são bem-vindas, melhorando a experiência tátil-cinestésica. Atenção com fios e camas de pets. O ambiente deve ser intuitivo.

Na cozinha, o ideal é o fogão por indução reduzindo risco de queimadura. A iluminação deve ser uniforme, reforçada em áreas de trabalho. É indicado usar arandelas ao invés de luminárias de mesa. Luzes com sensores de movimento ajudam a evitar acidentes no escuro. Quanto às cores, devem ser aplicadas em contrastes, facilitando nos casos de baixa visão e de idosos com noção de profundidade diminuída. No banheiro, assentos sanitários devem ser elevados, evitando dificuldades ao levantar; barras de apoio instaladas no box, no entorno do sanitário e da pia. É importante o uso de fitas antiderrapantes e que haja 1,5m de área livre para manobra de cadeirantes.

Esses são alguns pontos nos projetos para pessoas DV e idosos, incluindo os ativos. Foram apontadas as situações ideais, e certas soluções implicam em custos altos. Aí se aplica o binômio necessidade e possibilidade na missão de conceber ambientes com essas especificidades, proporcionando melhores percepção, orientação, habilitando essas pessoas a terem mais autonomia, mobilidade e segurança. E, claro, autoestima.

Audilene Araújo
Designer de Interiores. ABD nº 37137
Nova Floresta – PB.

LUZ ARTIFICIAL TAMBÉM É VIDA: PROJETO LUMINOTÉCNICO E USUÁRIO

O designer de interiores é responsável por projetar um espaço que atenda às necessidades, promova o bem-estar dos usuários e otimize as atividades ali exercidas. Para isso, faz uso do seu conhecimento para escolher cores, formas, texturas, posicionamento e materiais ideais para cada situação. Contudo, alguns subestimam um fator extremamente relevante para o sucesso de um bom projeto de interior: a luz.

Focando em ambientes residenciais, o conforto lúminico dentro desses espaços é primordial. A qualidade da luz e a escolha correta de aspectos físicos do ambiente (materiais, texturas, cores) fazem com que, através da percepção do usuário, possa ser gerada uma sensação de bem-estar, associada ao menor esforço de adaptação visual do indivíduo ao realizar suas atividades, laborais ou não. Ao projetar a iluminação corretamente, baseando-se nos pilares da visibilidade, segurança, orientação e ambientação, os benefícios físicos e psicológicos são inegáveis.

Com o avanço de novas tecnologias de lâmpadas, há uma gama maior de variação dessas propriedades lumínicas e a escolha correta desse equipamento demanda maior conhecimento sobre suas características. Um simples exemplo disso é a temperatura de cor, que significa o grau de “brancura” da lâmpada, em que diferentes temperaturas geram diferentes estímulos visuais e classificações psicológicas. Uma luz quente, amarelada, gera uma sensação de relaxamento, aconchego e é ideal para atividades de lazer, em contrapartida da luz fria, mais azulada, que desperta o usuário, porém causa sensação de monotonia e fadiga se exposto por longas horas, ideal para atividades que requerem precisão e foco.

Porém, com a criação de espaços residenciais cada vez menores e com sobreposição de diferentes atividades em um mesmo compartimento, como proceder? A sala de estar não mais comporta só atividades de lazer, podendo ser o mesmo lugar onde realiza-se as refeições em família. Ou o quarto, que antes era somente para dormir e relaxar, agora agrega as funções de um escritório, closet e sala de leitura. Já faz muito tempo que um único compartimento não agrega uma única função e por isso, cabe ao projetista criar cenários lumínicos que incluam todas as ações que seu usuário possa querer realizar naquele espaço. Projetos lumínicotécnicos precisam trazer versatilidade, praticidade e conforto. O conhecimento dos equipamentos e das propriedades da luz precisa se aliar à criatividade, característica inerente a um designer, para propor os diferentes e melhores cenários de luz para cada ambiente.

Rafaela Wehrs
Bacharelada em Composição de Interior (UFRJ)
Rio de Janeiro – RJ

DESENHO SALVA!

As porcentagens de busca online pelos brasileiros por cursos de desenho foram de 84%. Desenho salva a sua sanidade mental como pessoa, vida familiar e é fundamental na profissão, que você escolheu com tanto cuidado, dedicação, continuo estudos e atuação.

No isolamento todos voltaram a olhar para dentro de casa em readequar os espaços para o seu home office, porém as criações das máscaras foram rápidas, como primeiro produto de design urgente e essencial para nós pessoas comuns, logo depois objetos técnicos da saúde popularizaram, como frascos spray, os visores, os painéis acrílicos de barreira, e por aí vai. Todos e tudo nasceu de algum croqui, desenho, protótipo, acertos e erros, contiveram melhorias e reavaliação de um novo olhar, novo design e para cumprir urgência necessidade de proteção e bem-estar do usuário.

Tudo está num momento de reavaliação, se funciona ou não, se a cultura local populariza ou não, os decretos e as multas. Evitem atear fogo em todos os livros sobre design ou de projeto, por exemplo o do Neufert, diante da situação atual do Covid-19. A mudança de medidas em projetos seguem as orientações da Organização Mundial da Saúde (OMS) como o distanciamento de 2 m entre as pessoas em diversos locais, restaurantes, teatro, cinemas e outros. Na Europa e no Brasil as implementações foram vistas como inviáveis ou incrédulas só de pensar em vivenciá-las. Outras em caráter de urgência foram aplicadas e vistas como alívio para vivermos em segurança para termos as necessidades básicas e fazermos as atividades profissionais.

No Brasil na área do design de interiores teve uma chuva de improvisos no comércio com pouco acompanhamento de um profissional de design de interiores ou nenhum por não ter uma exigência do profissional e projeto. Algumas não foram solucionadas até o momento, como o transporte e as instituições de ensino para retornarem no início do 2º semestre. Todo o cenário atual mostra a urgência de irmos para o croqui, como ajuda e soluções com base nas novas OMS conforme chegarem para auxiliar os brasileiros com suas inúmeras diferenças e realidades regionais e locais.

E você designer de interiores sentiu a necessidade de desenhar nesse período? Te fez falta essa habilidade? Agora a criatividade e o equilíbrio entre as hard skills e soft skills serão muito exigidas no pós pandemia. Paralelo é recomendável a leitura das seis cartilhas disponibilizadas pelo SESI somando a cartilha DintBR edição nº 1 e revista DintBR ano 1 edição nº 1, são o mínimo de atualização para o atual designer de interiores precisa para recolocação e dar continuidade da sua atuação no mercado.

Eliana Tiné

Designer de Interiores, especialista em Ensino de Artes

Goiânia, Goiás

Design para um mundo complexo.

Rafael Cardoso

Qual o papel do design no mundo atual, caracterizado ao mesmo tempo pelo excesso de estímulos e pela imaterialidade? Design para um mundo complexo propõe atualizar a discussão realizada em Design para o mundo real, de Victor Papanek, publicado em 1971. O designer norte-americano alertava ali para a crescente perda de sentido do design de matriz modernista, perversamente estetizado diante de um mundo assolado pela miséria, violência e degradação, e conclamava os designers a saírem de seu universo autorreferente para projetarem soluções para a realidade.

Mais de quatro décadas depois, somam-se a esse mundo real descrito por Papanek uma preocupante aceleração da vida, falta de tempo e excesso de informação, sem que isso colabore necessariamente para produzir mais e melhor conhecimento. A leitura do livro, em si vista por Cardoso como um ato de resistência a essa aceleração, expõe os dilemas do design nesse contexto de maneira clara e acessível, tanto para o leigo quanto para o estudioso.



Editora Ubu

Tipo brochura

Formato 12 × 18 × 1,5 cm

Páginas 264

Peso 220 g

ISBN 978-85-92886-01-1

Objetos de Desejo - Design e sociedade desde 1750.

Adrian Forty

Nesta análise radical sobre o design e seu lugar na sociedade, Adrian Forty inaugurou um modelo teórico para o estudo do objeto industrial. Para ele, o design é usado pelas sociedades para expressar seus valores, e suas normas são estabelecidas por condições econômicas e sociais. *Objetos de desejo* examina a aparência dos bens de consumo nos duzentos anos seguintes à introdução da produção mecanizada, com exemplos que vão de canivetes a computadores, de máquinas de costura a vagões de metrô. Mais que uma leitura essencial para as pessoas envolvidas com design, este é um documento revelador sobre nossa sociedade. Além da introdução inédita do autor para a edição brasileira, o livro traz um projeto gráfico onde o leitor pode montar sua própria capa: acompanha cada exemplar uma cartela de adesivos onde os objetos mais desejados podem ser destacados e colados na capa do livro

Editora: Cosac & Naify; Edição: 1ª

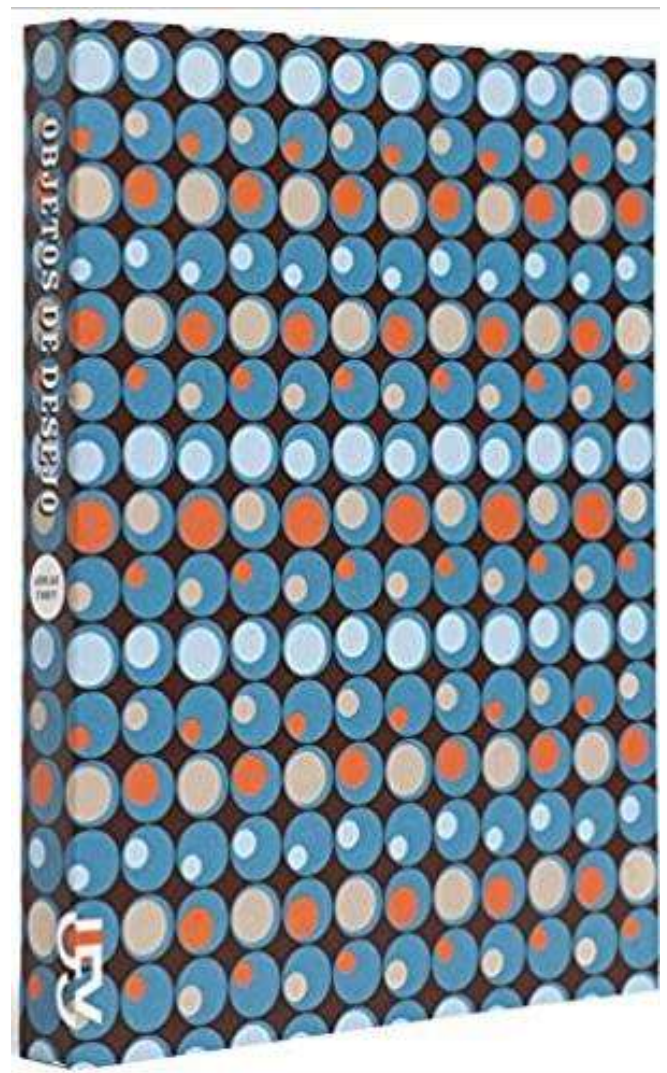
Capa comum: 352 páginas

Idioma: Português

ISBN-10: 8575035363

ISBN-13: 978-8575035368

Dimensões do produto: 22,2 x 16,6 x 2,2 cm



Design Thinking - uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias.

Tim Brown

Este livro introduz a ideia de Design Thinking, um processo colaborativo que usa a sensibilidade e a técnica criativa para suprir as necessidades das pessoas não só com o que é tecnicamente visível, mas com uma estratégia de negócios viável.

Em resumo, o Design Thinking converte necessidade em demanda.

É uma abordagem centrada no aspecto humano destinada a resolver problemas e ajudar pessoas e organizações a serem mais inovadoras e criativas.

Escrito numa linguagem leve e embasada, este não é um livro de designers para designers, e sim uma obra para líderes criativos que estão sempre em busca de alternativas viáveis, tanto funcional quanto financeiramente, para os negócios e para a sociedade.

Neste livro, Tim Brown, CEO da celebrada empresa de inovação e design IDEO, nos apresenta o design thinking.

O design não se limita a criar objetos elegantes ou embelezar o mundo a nosso redor.

Os melhores designers compatibilizam a exigência com a utilidade, as restrições com a possibilidade e a necessidade com a demanda.

Editora: Editora Alta Books; Edição: 1

Capa comum: 272 páginas

Idioma: Português

ISBN-10: 8550801348

ISBN-13: 978-8550801346

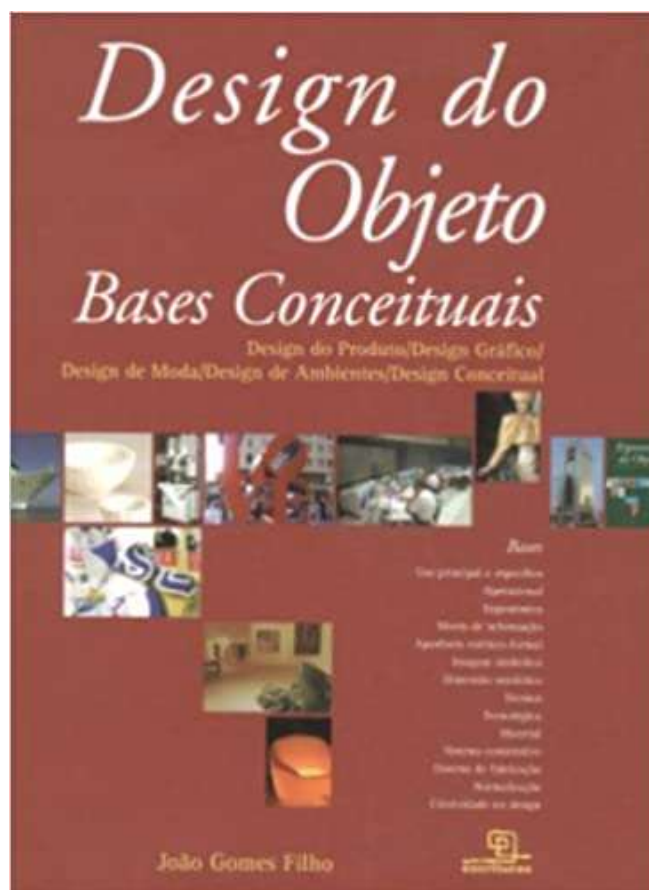
Dimensões do produto: 23 x 15,6 x 2 cm



Design do Objeto (selo Escrituras) tem como fundamento a rica experiência prática e didático-pedagógica de muitos anos do Prof. Dr. João Gomes Filho na área de design, pesquisando, lecionando em cursos de Graduação e Pós-Graduação e atuando em empresas de grande porte. O livro define e conceitua as diversas especialidades e áreas de atuação do design na atualidade, como em design do produto, design gráfico, design de moda, design de ambientes, design conceitual, entre outros. Estrutura as bases conceituais do tema, numa metodologia original, pensada e organizada de modo a reunir e roteirizar os múltiplos conhecimentos identificados e relacionados, com o propósito de tornar mais eficaz a sua assimilação e conseqüente aplicação na busca de produto com excelência. O trabalho é substancialmente enriquecido por centenas de imagens que ilustram todos os assuntos abordados. As bases conceituais do design refletem os estudos e conclusões do autor sobre diversificados produtos industriais das mais variadas vertentes, sempre com o necessário e cuidadoso balanceamento entre elas, em razão da natureza e do tipo de cada produto tratado. De maneira sintética, o autor estabelece critérios, parâmetros, atributos e qualidades otimizantes, com o objetivo final de traduzir, tanto na concepção quanto na produção, objetos com padrão de excelência em termos funcionais, operacionais, ergonômicos, tecnológicos, estéticos, simbólicos, dentre outras perspectivas.

Design do Objeto: Bases conceituais.

João Gomes Filho



Editora: Escrituras; Edição: 1ª

Capa comum: 256 páginas

Idioma: Português

ISBN-10: 8575312219

ISBN-13: 978-8575312216

Dimensões do produto: 24,8 x 18,2 x 1,6 cm

Materiologia : O Guia Criativo de Materiais e Tecnologias .

Daniel Kula / Eloide Ternaux

Materiologia é um livro para pessoas que lidam com criação, utilizando materiais e tecnologias: um vasto grupo, que abarca de estudantes a profissionais iniciantes ou já experientes em áreas como arquitetura, engenharia, designer e outras. Escrito em linguagem de fácil compreensão, Materiologia é rico em informações sobre materiais e tecnologias, abordando tudo o que sempre se quis saber sobre materiais, mas que nunca se esperou encontrar em um único volume. Com a publicação de Materiologia, o Senac São Paulo, além de mais uma vez cumprir seu compromisso com a excelência dos conhecimentos que dissemina, o faz de maneira desafiadora, oferecendo um guia inovador tanto pela proposta como pela abordagem que faz do assunto.

Editora: Senac São Paulo; Edição: 1

Capa dura: 350 páginas

Idioma: Português

ISBN-10: 853960194X

ISBN-13: 978-8539601943

Dimensões do produto: 30,2 x 21,1 x 2,8 cm



DESIGN DE INTERIORES PARA OS DESIGNERS DE INTERIORES.

Quando fui apresentado ao título “Design para todos”, que permeia toda a segunda edição desta revista, uma palavra destacou-se imediatamente: Acessibilidade. Deste assunto, podemos falar sobre várias questões que entrelaçam o Design de Interiores, como o acesso não só de pessoas com alto poder aquisitivo a um profissional, mas de qualquer um que queria morar bem (morar bem não significa morar em uma mansão. Fiz projetos onde meus clientes moram muito bem em um apartamento de 42 m² gastando pouco); projetos que prezam pela acessibilidade de pessoas com necessidades especiais, e por aí vai. Porém, lembrei-me de sete anos atrás, quando havia terminado minha graduação e estava entrando no mercado de trabalho. Naquele ano, o Conselho de Arquitetura e Urbanismo (CAU), lançou uma polêmica resolução, de número 51, cujo título era “*Dispõe sobre as áreas de atuação privativas dos arquitetos e urbanistas e as áreas de atuação compartilhadas com outras profissões regulamentadas, e dá outras providências*”. Em suma, era graduado em Design de Interiores, mas não podia exercer as funções que havia aprendido largamente na Universidade.

Naquele ano, essa resolução causou (e ainda causa) muita polêmica, pois restringia aos arquitetos funções que eram desempenhadas por várias outras profissões, mas que entrava diretamente em conflito principalmente com engenheiros civis e designers de interiores. Dentre outras coisas, proibia os engenheiros de assinar projeto arquitetônico (direito este previsto em uma resolução muito antiga do CONFEA), e aos designers qualquer coisa que interferisse no meio construído (especificar revestimentos). Naquele momento, meu mundo caiu, pois estava ansioso para começar a construir uma carreira, em uma profissão que tanto amo, mas estava proibido de desempenhar as funções para as quais tanto estudei e que dediquei horas e mais horas da minha vida.

O profissional designer de interiores aprende com maestria todas as peculiaridades que envolvem o interior de um ambiente construído, sabe diferenciar os mais variados materiais e suas aplicabilidades. Tem um amplo



RAPHAEL TICIANO

Designer de Interiores

Graduado em designer se interiores (2013) e graduando em Engenharia Civil (2020), ambas pela Universidade de Uberaba. Está a frente do escritório Raphael Ticiano Designer de Interiores, onde desenvolve projetos comerciais, residenciais e corporativos.

conhecimento de ergonomia, layout, conforto ambiental, estética, iluminação e por aí vai. Ainda estudante, participava de feiras referência no setor (como Revestir, Casa Cor), fazia visitas guiadas com nossos professores a lojas da cidade, como empresas de revestimento, de móveis, decorações, iluminação, além de inúmeras matérias de detalhamentos técnicos. Ou seja, não sou um LEIGO.

Como naquele ano a profissão de Design de Interiores ainda não era regulamentada, e apenas constava Classificação Brasileira de Ocupações (CBO), nos víamos diante de um cenário desolador, onde poderíamos ser autuados por exercer nossas funções mais específicas, como detalhar um revestimento. Nosso auxílio maior foi da querida ABD (Associação Brasileira dos Designers de Interiores), que ha décadas trabalha arduamente pela valorização e reconhecimento dessa linda profissão. Trabalhando incansavelmente e longamente, conseguiu que o Design de Interiores fosse regulamentado, pela Lei Federal 13369, no dia 12 de dezembro de 2016, data essa que marcou minha carreira e a de todos os meus colegas. Hoje temos uma lei que reconhece e garante o nosso livre exercício profissional. Podemos trabalhar sem medo de represálias, e claro, dentro dos limites, respeitando as atribuições alheias.

Hoje, o cenário é completamente diferente: os profissionais de nível superior lotados em alguns estados (no meu caso, Minas Gerais) ao Conse-

Iho Regional de Engenharia e Agronomia (CREA), emitindo ART (Anotação de Responsabilidade Técnica) e o Conselho Federal de Engenharia e Agronomia (CONFEA) discute se aceitará todos os designers de nível superior em seu quadro profissional. Esses (TRT e ART) documentos são de extrema importância, pois asseguram e certificam a qualidade de uma obra, e que a mesma está de acordo com os órgãos reguladores. Todas essas vitórias comprovam o quanto o profissional designer de interiores é de suma importância para o cenário econômico, social e cultural do Brasil.

Em suma, essa linda profissão modificou minha vida, apresentou-me o mundo e onde encontrei meu caminho. Modifica a vida de milhões de pessoas que nos procuram para realizar seus sonhos - seja um lindo e confortável lar, ou o escritório dos sonhos. Movimenta bilhões de reais em vários setores da economia (construção, têxtil, acabamentos, iluminação), gera incontáveis empregos diretos e indiretos. Ressalto ainda o quanto é importante o trabalho em conjunto com as várias profissões que fazem parte de uma obra (engenheiros, arquitetos, eletricitas, pedreiros dentre outros). Respeito, comprometimentos e profissionalismo são as diretrizes para o sucesso. Por fim, sou muito grato a ABD pelo trabalho incansável (e sei o quanto foi difícil e árduo), e aos meus colegas de profissão, que compartilham comigo a arte de transformar espaços vazios em obras de arte.





Sobre essa edição.

Todo o material aqui apresentado foi produzido voluntariamente por nossos colaboradores.

O Projeto Design de Interiores Brasil busca parcerias e patrocínios para que possa crescer e produzir mais conteúdos de qualidade, com a intenção de informar à sociedade sobre o que realmente é e o que pode fazer o designer de interiores além de desenvolver atividades focadas nos mercados possíveis para os profissionais de Design de Interiores brasileiros.

Caso sua empresa tenha gostado da Revista DIntBR e deseje nos apoiar, entre em contato conosco para firmarmos uma parceria ou patrocínio.

© Design de Interiores Brasil - DIntBR.

@designdeinterioresbr

(15) 999185-1018

designdeinterioresbrasil@gmail.com