

Ano II - N°5
ABR/MAIO/JUN - 2021
ISSN: 2675-7567

Revista

DInt
br

Saber +
Saber Fazer +
Saber Ser

NOSSA EQUIPE

EDITOR-CHEFE

Paulo Oliveira

editoria@revistadintbr.com.br

REVISÃO

Paulo Oliveira

CIRCULAÇÃO E MARKETING

marketing@revistadintbr.com.br

DIAGRAMAÇÃO

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

PARA PUBLICAR

editoria@revistadintbr.com.br

parlatorio@revistadintbr.com.br

conselhoeditorial@revistadintbr.com.br

PARA ANUNCIAR

marketing@revistadintbr.com.br

REF: Publicidade

PARA APOIAR

contato@revistadintbr.com.br

PARA APOIAR

[Paulo Oliveira](mailto:Paulo.Oliveira@designinteriores.com.br)

[Roana Silva](mailto:Roana.Silva@designinteriores.com.br)

[Abraão Carlos Costa Lopes](mailto:Abraao.Costa.Lopes@designinteriores.com.br)

ADMINISTRAÇÃO

contato@revistadintbr.com.br

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

CONSELHO DELIBERATIVO:

Adelle Mendes

Nora Geoffroy

Rodrigo Assis

Rosana Silva

Samantha Cidaley

Thiego Brandão

EQUIPE INSTAGRAM:

Paulo Oliveira

Rosana Silva

Abraão Carlos Costa Lopes

EQUIPE YOUTUBE

Paulo Oliveira

Rodrigo Assis

COLABORADORES NESSA EDIÇÃO:

Nora Geoffroy, Rosana Silva, Bete Branco, Nadja Mourão, Neandro Nascimento, Paulo Oliveira, Ana Célia Carneiro Oliveira, Cássia Mascarenhas, René Galesi, Thábata Brito, Andrea Kasper, Nádia Mattos, Walisson Santos, Ana Carla Furst, Abraão Carlos Costa Lopes.

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.

Design de Interiores Brasil

Rua José Manoel dos Santos, 99

Fazenda d'Oeste I-Araçoiaba da Serra/SP

CEP 18190-000

Telefone: (15) 99185-1018

ÍNDICE

1. EDITORIAL - Paulo Oliveira	06	10. PATOLOGIAS CONSTRUTIVAS - René Galesi	42
2. POR DENTRO DA ACADEMIA - Nora Geoffroy	08	11. PRODUÇÃO ACADÊMICA -	
3. DECORAÇÃO - Rosana Silva	12	Nadja Mourão	48
4. DESIGN PARA FELICIDADE -		Walisson dos Santos	54
Ana Célia Carneiro Oliveira	16	12. MÉTODO DE DESIGN - Thábata Brito	58
5. CORES - Bete Branco	20	13. ERGONOMIA - Andrea kasper	62
6. CAUSOS - Neandro Nascimento	24	14. NOSSA HISTÓRIA Paulo Oliveira	66
7. ARTE E DESIGN - Cássia Mascarenhas	28	15. BIBLIOGRAFIA	72
8. DESIGN SOCIAL - Nadja Mourão	32	16. PARLATÓRIO	74
9. PROJETOS PARA EDUCAÇÃO - Nádia Mattos	36		

Vocês já devem ter percebido que cada edição da Revista DIntBR vem com um tema específico e isso não acontece à toa. Optei por trabalhar a Revista com esse estilo para que os colunistas direcionem seus olhares para determinados focos e hiper focos que permitem os temas a fim de conquistar a exploração de outras visões e abordagens tornando as edições mais coerentes e inovadoras. É como se eu, professor, desse um tema específico para que os alunos – os colunistas – o abordassem de acordo com o eixo temático de suas colunas e o aplicasse de acordo com as características e peculiaridades de seus projetos individuais.

A intenção é fazer com que nossos colunistas levem vocês a um mergulho no universo do Design de Interiores, saindo daquela superfície carregada de mesmices, imprecisões e dúvidas que não nos permitem sair do lugar comum em que nos colocaram. Mas mergulhar para descobrir outras perspectivas e nuances do DInt se faz necessário afinal, somos e fazemos muito mais do que nos dizem. E precisamos mostrar isso ao mercado, à sociedade e aos governos. Precisamos refutar as incoerências que a mídia espalha e, não menos importante, lutar pela nossa autonomia plena como profissionais e pesquisadores de uma área específica – e única.

Porém, para que alcancemos isso, é preciso que todos os envolvidos no universo do DInt tenham plena consciência sobre a profissão. Então, para essa edição, escolhi como tema um fragmento da excelente palestra da Prof.^a Dr.^a Paula Glória realizada no – também excelente - Fórum DO/DIS-CENTES realizado pela ABD em 2020:



Saber + Saber Fazer + Saber Ser

Creio que você já percebeu a importância de ressaltar esses três elementos não é mesmo? Aliás, você consegue compreender a diferença entre cada um deles? Para ajudar e facilitar, elenco aqui algumas questões relacionadas aos mesmos:

O saber é um ato coletivo, uma construção baseada em conhecimentos e experiências em constante evolução. E esse saber pode ser algo coletivo ou mais específico como, por exemplo, a cidadania (coletivo) e uma profissão regulamentada (específico).

Nesse sentido, você sabe definir (sem pesquisar) o que é Design? Sabe o que é Design de Interiores, sem titubear ou cair em definições esvaziadas? Por que a nossa profissão está ligada ao Design e não a outras áreas? Qual o significado do verbete Design no nome de nossa profissão? O que os designers de interiores realmente fazem? Quais os limites de nossa profissão? Se existe uma história própria e independente do Design de Interiores? Quais os objetos base sobre os quais podemos projetar? Você realmente sabe o que é Ergonomia, Lighting Design, Cores, Desenhos, materiais, acabamentos, equipamentos, a diferença entre briefing e programa de necessidades e tantos outros conhecimentos que compõem o universo do DInt? Cabem ainda diversas outras perguntas, mas, como isso aqui é apenas um editorial não há espaço para elencar todas elas afinal, ainda tenho mais duas abordagens a fazer.

O Saber Fazer já é um ato mais individual, pois ele tem a ver com a sua capacidade de pegar todos esses elementos e conhecimentos e aplicar nos seus projetos. Aproveitando algumas das questões anteriores, as altero um pouco para que você possa refletir:

Você sabe fazer (projetar) como alguém graduado(a) em Design? Sabe aplicar os conhecimentos, técnicas, abordagens e metodologias específicas do Design e outros de áreas correlatas necessárias ao bom projeto de Design de Interiores? Sabe fazer projetos para cada tipo de objeto base que podemos trabalhar? Você sabe projetar e detalhar um móvel – ou um objeto – para produção seriada cumprindo todos os requisitos técnicos e produtivos? Você realmente sabe aplicar os conhecimentos da Ergonomia (a plena, não aquele recorte de Neufert ou mera acessibilidade), do Lighting Design, das Cores, dos Desenhos, dos diferentes materiais, acabamentos, equipamentos em seus projetos de DInt? Sabe aplicar corretamente o briefing e o programa de necessidades – e para que serve cada um deles? Você busca “receitas de bolo” na internet para tentar resolver seus projetos? Você busca informações em “influenciadores” por causa do número de seguidores ou pela qualidade dos conteúdos apresentados (muito cuidado com isso viu, pois, as redes estão enlouquecidas de charlatões...)? E mais uma infinidade

de questões caberiam aqui.

E sobre o Saber Ser? Essa é, sem sombra de dúvida, a mais pessoal das três proposições afinal, ela tem a ver com a sua capacidade de enxergar, ver, ler e agir sobre o mundo através de seus conhecimentos profissionais – além dos pessoais. Todos os outros profissionais fazem isso constantemente em seu dia a dia. Por que seríamos diferentes? Saber ser tem a ver com o seu posicionamento no mundo, especialmente quando o assunto é específico sobre ou pode estar ao alcance de nosso olhar, de nossa percepção e de nossa profissão (ou não). Isso tem muito a ver com a coletividade da profissão também.

Por exemplo: você aplica todos os seus conhecimentos profissionais em assuntos que afetam a sociedade, para fazer a necessária análise dos problemas e buscar soluções (um exemplo: a questão das vacinas, você se deixa levar por politicagem ou pela ciência)? Quando presencia uma discussão onde a nossa profissão está sendo depreciada, você dá a cara para bater defendendo-a ou se cala e permite que mais e mais falácias e desconhecimento sejam implantados? Quando percebe algum profissional sendo antiético, denuncia ou se cala? Você sabe a diferença entre caridade e responsabilidade social? E, não menos importante, qual o seu papel – e responsabilidades – junto à sociedade como pessoa ou profissional?

Isso tudo faz parte uma construção permanente e individual, que afeta o coletivo diretamente. Saber e saber fazer é uma busca constante por aprimoramento profissional. Mas, somente quando temos todos esses conhecimentos, saberes, habilidades, competências e consciência internalizados – quando tudo flui e acontece espontaneamente, no automático, sem que precisemos buscar informações para dirimir dúvidas – podemos nos dar ao luxo de poder afirmar que realmente sabemos ser. Por enquanto, somos todos aprendizes!

Mas precisamos vir a SER!

Esse é o NOSSO lugar de fala!

#EstamosJuntos!

PAULO OLIVEIRA
Editor da Revista DIntBR
Presidente Projeto DIntBR

O projeto como caminho

O ser do homem é o seu dever ser.

Miguel Reale

Das três faces do tema desta edição da revista – saber, fazer e ser, não se sabe a que vem primeiro. Quando a criança começa a engatinhar, ela já sabe e por isso dá início ao movimento ou ela apenas se move e, a partir daí, sabe o que tem que fazer para se locomover? Qual é o momento mágico em que as três instâncias se encontram e resultam em um novo aprendizado? Quando é que ela passa a se ver como um corpo diferenciado do entorno e se constitui como ser de consciência?

Assim acontece em Interiores: o desenvolvimento do estudante se dá em um processo lento e gradual, que lhe permite galgar novos patamares de aprendizado. É através do ensino de projeto se pretende que o aluno aprenda fazendo e, nesta ação didática, ele passe a saber e também a ser um profissional. E complemente-se - ser profissional, no sentido mais pleno que o termo pode alcançar, não descarta o ser ontológico, que implica em reconhecimento e valorização da vida com tudo que dela faz parte. Antes de criar espaços, o profissional cria lugares de afeto – sempre tendo como meta o desenvolvimento de valores humanos cruciais, como a autonomia, o aprendizado do convívio e do compartilhamento e a experiência de viver a própria solidão com liberdade e intimidade, construindo identidade.

Neste sistema, o projeto, sendo o produto específico do design, ganha um peso extraordinário. Ele nada mais é do que uma antecipação,

uma idealização, uma forma de se configurar um espaço de modo a lhe ordenar e otimizar em um momento posterior. O projeto foi validado, de acordo com Boutinet (p.23), a partir da dissocição entre o pensamento do objeto e a realização do mesmo, afirmada na Revolução Industrial, processo que, em longos termos, teve início no final do século XVII e se estendeu até quase a primeira metade do XIX. Trata-se de um ato que pertence ao universo da cultura, com o compromisso de afirmar como as coisas devem ser ou podem vir a ser. Em Interiores, o projeto se apoia sempre em uma postura transdisciplinar, que requer a integração de conceitos e referenciais de outros campos, para que se possa alcançar uma compreensão maior dos elementos com os quais se tem que lidar e assim se possa identificar o problema a ser enfrentado, de modo a se atingir uma possibilidade de solução que envolve todas as peças do sistema: o fenômeno envolve um espaço qualquer, determinada função que abrange um número enorme de atividades a serem executadas, que por sua vez atendem a um dado usuário. Partindo de todos os requisitos de tais aspectos, deve-se propor uma configuração que seja viável, exequível e que responda da melhor maneira possível a todos os determinantes. Vê-se, portanto, que se trata de uma operação complexa, mesmo para o profissional experiente.

Pode-se afirmar com propriedade que a alma

Nora Geoffroy

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

do design está no projeto, que é o ponto central de toda a sua articulação técnica e tecnológica, mas também de todo o saber cultural, ecológico e social do profissional enquanto expert na configuração de espaços.

O projeto deve, portanto, ser valorizado na prática profissional por um contrato com o cliente que estabeleça o seu valor através da discriminação do escopo de seu alcance, que se refere aos justos honorários do profissional. O projeto tem início com a entrevista com o cliente, com a elaboração do briefing que envolve a compreensão do perfil do usuário, a pesquisa técnica, cultural e normativa pertinente ao tema, com os devidos levantamentos físicos e fotográficos dos espaços em pauta, com a elaboração do conceito e do partido de projeto; inclui ainda os desenhos representativos nas fases de croquis, estudos preliminares, anteprojetos, projetos de apresentação e projetos executivos, a pesquisa para a correta especificação de materiais, equipamentos e acessórios, de acordo com as normas de desempenho, a compatibilização com os projetos complementares, e ainda memoriais, cronogramas e demais peças de interesse.

Os honorários por esses serviços, a serem percebidos com dignidade pelo profissional, não podem ser substituídos pela prática do recebimento da chamada reserva técnica, (RT), conforme explicitado no site da ABD (na seção FAQ), sob pena de um desvirtuamento nocivo da prática profissional:

A RT é uma prática corrente na cultura do país em diversos segmentos do mercado e não constitui, por si só, ato ilegal. Praticada com transparência e responsabilidade, com pleno consentimento e acordo entre as partes envolvidas – clientes, profissionais e fornecedores, corresponde a um justo acerto por serviços prestados de consultoria técnica na aquisição de bens e serviços na execução de um projeto. Nessa prática, os fornecedores garantem ao profissional um certo percentual sobre o montante gasto pelo cliente na empresa, no momento da execução do projeto. Entende-se

que o designer de interiores prestou serviços ao cliente e ao lojista, feito mediante nota fiscal de serviços. No entanto, não pode haver para o cliente nenhuma oneração, cabendo ao lojista esse ônus, pelo fato de que a ele cabe ressarcir ao profissional os serviços técnicos prestados nessas aquisições. Dessa forma, a forma de pagamentos dos honorários referentes ao acompanhamento técnico na aquisição de bens e serviços devem ser estabelecidos por contrato e com total transparência, ainda com mais cuidado quando fornecedores estão envolvidos. (ABD, FAQ, 2021).

Espera-se que o profissional comprehenda, por isso, o valor do projeto, e contribua para a consolidação da profissão respeitando-o como ponto central do processo.

Nesse sentido, aprender a projetar requer um esforço grande por parte das instituições de ensino, sendo o elemento chave da linha mestra de toda matriz curricular em Interiores. O projeto ocupa um percentual de peso da carga da carga horária dos cursos e um tempo significativo de vida dos estudantes envolvidos. Esse investimento se dá no nível do trabalho exigido pelo uso do desenho e suas linguagens, das maquetes eletrônicas, do conhecimento das normas de apresentação e da pesquisa para a especificação de materiais e demais elementos que o tornam real dentro de um mundo do imaginário. Mas, principalmente, o investimento se dá ao nível das ideias, em que o futuro profissional deve trabalhar criativamente para ver o todo como algo único e, ao mesmo tempo, ver cada peça do processo como uma parte integrante e importante para o resultado final.

Não se responde a desafios repetindo modelos e padrões.

Desafios devem ser enfrentados com a liberdade do questionamento e com a reflexão, o que permite o salto para o conhecimento, a experiência e o viver.

Ensinar a projetar é um ato educativo que se dá no encontro entre duas pessoas que têm domínio ou que estão em vias de construir domí-



Imagen 1 - <https://www.wemystic.com.br/9-sinais-que-voce-possui-forte-conexao-espiritual-com-alguem/>



Foto: D. Maria / Shutterstock.com
Imagen 2 - <https://www.infoescola.com/educacao/trabalho->



Imagen 3 - <https://amenteemaravilhosa.com.br/insight-o-que-e/>

nio sobre um determinado campo. Deste encontro nasce a oportunidade para o surgimento de ideias de um ou de outro, pois a relação humana é criativa: o dialógico tem necessariamente a ver com a formação do saber. É no diálogo com o outro que se amplia o próprio olhar dos envolvidos, pois geralmente é através dessa visão que vem da alteridade que se consegue perceber outras perspectivas. Nesse intercâmbio de ideias, cada um dos envolvidos se desloca do lugar anteriormente ocupado e se move para outras posições, construindo novos modos de ver. Todos os envolvidos se modificam nessa relação, desde que cada um esteja suficientemente aberto a enfrentar o desafio de novos lugares, saindo de sua zona de conforto, em um movimento de coragem intelectual imprescindível para o ato criativo. Não se trata de uma mera instrução, pois esta se reduz à repetição de um fazer visto como acabado; no processo educativo, de outro modo, há reflexão e troca que dá vazão ao surgimento da inovação.

Tendo vivenciado por muitas décadas o ensino de projeto de forma presencial e, por imposição dos tempos de pandemia que correm, o ensino remoto, vivi essa diferença que me permite ver a situação pelo lado de dentro. Transcrevo aqui um parágrafo do texto exarado pela ABD em seu site (blog), que deve ser lido e que evidencia de modo claro o que penso a respeito do ensino de projeto, afirmando o valor da prática presencial em comparação à remota:

Em relação às orientações de projeto, a perda (italico meu) é ainda maior: como superar o distanciamento estabelecido pela máquina e chegar ao tête-à-tête necessário ao encontro entre docente e discente, apoiado no projeto, que permite ao primeiro se posicionar no lugar do segundo e a este perceber, na sutileza das palavras do professor, a indução ao insight que qualifica o ato, que altera o patamar de aprendizado, e alcança a solução? Disso não se pode abrir mão, sob pena de não se atingir o ponto nodal do processo de ensino-aprendizagem em projeto de interiores. É nesse ato mágico da vivência que, além do ato de fazer, se desenvolve o ser, em

que se impulsiona a socialização, o desenvolvimento do senso crítico, a capacidade reflexiva, a competência para a interlocução com o outro e a responsabilidade projetual. (CARMINATI, S; GEOFFROY, N., 2021).

O projetar exige mais do que dispor, de forma organizada, mobiliários, equipamentos e acessórios em um dado espaço, segundo modelos consagrados pela mídia, pelo marketing, pelo impulso desvairado ao consumo que permeia nossa sociedade. Projetar exige se colocar no lugar de outro sem pressupostos, de olhos vivamente abertos à diferença, com coração solidário em relação não apenas ao ser humano, mas ao planeta, com a ética que vê nas relações interpessoais e na alimentação de redes a única possibilidade de vida digna.

Somos animais sociais. Nossa capacidade de nos comunicar e estabelecer redes, fazer associações e estabelecer novos vínculos são o elemento que nos torna inteligentes, entendendo esta como a capacidade de flexibilidade, resiliência e empatia.

Para quem quer, isto se aprende e se ensina na elaboração da atividade de projeto.

Aos estudantes, espera-se a postura aberta do querer, do aceitar, do trocar, do refletir, do buscar, com liberdade, orientado por mãos generosas de quem ama a profissão, o belo caminho do pensamento livre e do empenho em busca de uma construção pessoal e profissional. Quanto ambas andam juntas, o sucesso é garantido.

BOUTINET, Jean-Pierre. *Antropologia do projeto. Porto Alegre: Artmed, 2002.*

CARMINATI, S; GEOFFROY, N. *Novos contextos: design de interiores, ensino presencial por excelência? Um convite à reflexão. ABD (blog). Disponível em: www.abd.org.br. Acesso em: 10 de mar. 2021.*

FAQ. Disponível em: www.abd.org.br. Acesso em: 10 de mar. 2021. [Pergunta número 55].

Saber. Saber fazer. Saber ser. A busca da maturidade profissional.

As 3 sentenças acima são o tema deste número da nossa revista. Eu os entendo como níveis de maturidade profissional – ou da busca da excelência profissional - e vou usar esse espaço para explicar esse meu entendimento, que pode ser aplicado a qualquer profissão.

O Saber

Quando iniciamos nossos estudos na área que escolhemos trilhar profissionalmente, começamos a acumular saber. Como sempre temos algo a aprender, esse é um processo que não pode parar nunca!



Imagen 1 - Gerd Altman por Pixabay

O saber adquirido na faculdade é o Jardim de Infância do futuro profissional! Se você usa ou usou o tempo de estudos para aprender só o que o curso lhe ensina ou ensinou, sinto muito, mas você começou ou escolheu mal!

Se você não teve curiosidade para saber mais de qualquer uma das aulas que lhe foram dadas, será que terá para conseguir um ponto de excelência no seu trabalho?

A faculdade lhe permite os primeiros passos para ter uma profissão que vai ser seu ganha pão, mas deve ser também o seu ganha prazer.

Por isso, a certeza de que escolhemos bem nossa futura profissão é percebida quando o aprendizado aciona na mente essa curiosidade gostosa e sem fim - a única coisa que consegue alimentar uma busca de saber por toda a vida, mesmo se você mudar de profissão em algum momento, pois essa curiosidade pode não parar na profissão inicialmente escolhida. Mas a semente da procura do Saber estará lançada.



Imagen 2 - alexramos10 por Pixabay

Ter uma razão técnica clara para cada escolha em um projeto é uma obrigação facilmente realizável para quem entende o significado de “saber”. Um designer de interiores não explica nenhuma escolha em um projeto simplesmente dizendo que escolheu porque era bonito!

O verdadeiro saber é profundo e, ao mesmo tempo, natural.

ROSANA SILVA
[@simpledecor](https://www.instagram.com/simpledecor)

Sai fácil, “está no sangue” em quase todas as situações. E quando acontece de não estar, ou é intuído – através das sinapses cerebrais - ou é buscado – e se saberá onde buscar. E não haverá sossego enquanto não encontrar.

Essa curiosidade sem fim é que faz você saber profundamente e quando você profundamente sabe, você se torna. Você É realmente.

O Saber fazer

Saber fazer um projeto de interiores é o mínimo que esperamos de um profissional designer de interiores. Mas o verdadeiro saber fazer um projeto é, além do conhecimento teórico, a prática que se adquire fazendo.

Assim, podemos concluir que ninguém é um profissional designer de interiores ao sair da faculdade.



Imagen 3 - Gerd Altman por Pixabay

todo o tempo!

Tudo isso já pode parecer ser muito, mas nada supera o exercício de alguma prática, por mais simples que seja, em cada uma das atividades dos profissionais envolvidos.

Jeff Karpicke, psicólogo e professor de Ciências Psicológicas da Purdue University (EUA), que pesquisa sobre cognição e aprendizagem, estudou as chamadas ilusões de competência (*) que, tenho certeza, você já teve em algum momento.

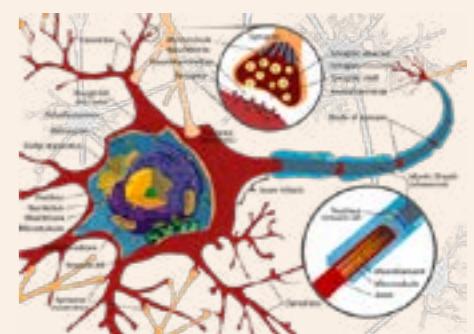


Imagen 4 - Gerd Altman por Pixabay

A maioria de nós passou pela situação de estudar por anos uma língua, acreditar que consegue se comunicar bem através dela e, na hora de conversar com um nativo da língua estudada, compreender pouco e não conseguir falar uma só frase. Esse é um bom exemplo de ilusão de competência: Você pensa que sabe por que estudou, mas é a prática na vida real que lhe dará a competência que pensou já ter conseguido.

Trazendo a questão para um detalhe da atividade do designer de interiores: O fato de achar que projetou um belo e funcional guarda-roupas só será uma certeza quando ele for executado exatamente de acordo com seu projeto. E, pas-

me! Quase nunca é! Muitas vezes porque seu projeto não previu inúmeros pontos que inviabilizam a execução. Um deles, por exemplo, é o planejamento e correto uso das ferragens, muito pouco estudadas ou até conhecidas pelos estudantes de design de interiores no geral.



Imagen 5 - <http://leituradynamicaba.blogspot.com/2014/08/publicitario-cria-oficina-de-marcenaria.html#.YGx2WxRKhs8>

Infelizmente, são poucos os cursos que oferecem esse tipo de aprendizado: Oficinas e visitas a obras e ambientes onde estão sendo executados projetos de design de interiores, por exemplo, são, a meu ver e de acordo com os mais avançados estudos sobre cognição, essenciais para fixar e compreender, na prática, o conhecimento adquirido (ou entender as atividades das profissões das quais dependemos para exercer nosso trabalho).

Não estou dizendo que todo estudante deveria ter a expertise para produzir um móvel, mas sim que é preciso maior contato com a realidade para não termos pessoas que saem de um curso sem saber nem por onde começar um projeto de design de interiores.

É claro que temos uma falha séria em diversas grades curriculares nesse ponto, mas o estudante em busca de saber pode – na verdade, deve intuir, ter necessidade de – procurar esse saber por sua própria iniciativa.

Tristemente, ocorre, muitas vezes, a tal ilusão de competência tira de alguns a humildade que os faria concluir que não sabem tudo sobre o trabalho dos profissionais que participam do seu projeto – e que precisam saber.

O desconhecimento, muitas vezes completo, de como se constrói um guarda-roupas, como se reveste uma poltrona, como se troca uma simples torneira, faz a comunicação com os demais profissionais envolvidos no projeto ter um “ruído” grande o bas-

tante para criar retrabalho, gastos desnecessários, discussões, enfim.... uma sinfonia desastrosa!

O Saber fazer no design de interiores envolve não só a sua profissão, mas algum conhecimento um pouco mais profundo que os leigos da prática de diversas outras.

O Saber ser

Antes de entrar no assunto Saber Ser Designer de Interiores, é preciso questionar o que é ser designer de interiores. E aí retornamos às linhas finais do primeiro tópico desse texto, quando disse que “Quando você profundamente sabe, você se torna. Você É realmente”.

Quando a profissão realmente se “introjeta” em você, de certa forma, praticamente tudo que vê serve como ponto de reflexão ou inspiração para sua profissão, são criadas sinapses que ligam o que está vendo ao seu conhecimento técnico, incrementando-o.

Isso é o SER um profissional inteiro, maduro, completo.

E você encontra soluções onde nem lhe foi pedido, imagina o que o design poderia fazer para melhorar o mundo e sabe que ele tem esse poder praticamente em todas as áreas.



Imagen 6 - Gordon Johnson por Pixabay

E quando isso acontece e você usa – não como um workaholic, de maneira piegas ou ostentatória – mas naturalmente porque não consegue deixar de acrescentar a visão do designer em todas as coisas, então você aprendeu a saber ser Designer. E, provavelmente também a ser um cidadão muito mais consciente do seu papel na sociedade e ativo para transformá-la.

Referências:

- (*) Karpicke, J.D. (2012) – *Retrieval-based learning - active retrieval promotes meaningful learning - current directions in psychological science* 21(3). 157-163

Cohousing: Inovação em morar com afeto

Lar não é lugar, lar é sentimento.
(Herbert Grönemeyer)

Pensando o papel do design que estuda vivências e suas questões afetivas com lugares humanos, Martins (2007) destaca o papel grandioso de se imaginar usos, e tangibilidades em ambientes e seus objetos. Afinal, “Revisitar o passado com novas questões, a partir do presente, afeta as memórias cristalizadas e produz novas histórias” (MARTINS, 2007, p. 17).

Aqui se fala, de tudo que possa envolver a emoção e que desperte lembranças guardadas e recontadas por um grupo social que está e esteve no espaço que virou lugar.

Em design de ambientes, estas emoções se configuram no ambiente planejado, fundamentadas na qualidade de vida. O design, atividade capacitada pela criação, inovação e invenção de lugares e artefatos que irão compor a cultura material de determinado local, deve aferir em seu processo de incremento os símbolos, informações e comportamentos da cultura no qual o produto estará inserido. (OLIVEIRA, CASTRO, Rita de C., MOURÃO, Nadja M., p. 05, 2019).

Segundo os principais estudiosos sobre o contexto de morar, no formato Cohousing; Charles Durrett, Kathryn McCamant, Chris Scotthanson e Kelly Scotthanson, pode ser percebida como uma forma de moradia que traz maior vinculação entre a comunidade e a terra. As unidades de Cohousing possuem áreas comuns que pertencem e são conduzidas pela própria comunidade que ali vive. O conceito de comunidade proposto é definido por Scotthanson (2005) como sendo um ninho em que um grupo de pessoas

define viver juntas ou satisfatoriamente perto umas das outras com a finalidade de dividir um estilo de vida ou um mesmo desígnio.

Como designers podemos contribuir com esta demanda; onde pessoas se conectam de forma intencional na procura de um mundo com arquétipos diferentes ao vigorante no que diz respeito à sustentabilidade, contexto de extremada importância na civilização contemporânea. Bem... são comunidades intencionais mescladas por pessoas que elegem por viver juntas ou próximas e que dividem um estilo de vida com objetivos corriqueiros. Assim, o que unifica os grupos intencionais é a escolha do estilo de vida e não puramente o compartilhamento no mesmo espaço, para construção de vivências em lugares. É o design atento a construções de saberes e fazeres, e sendo sensível ao seu entorno, na contemporaneidade.

Pensar em comunidade, nos leva a refletir a fala de Bauman (2003), que a considera um lugar confortável e aconchegante.

É como um teto sob o qual nos abrigamos da chuva pesada, como uma lareira diante da qual esquentamos as mãos num dia gelado. Lá fora, na rua, toda sorte de perigo está à espreita; temos que estar alertas quando saímos, prestar atenção com quem falamos e a quem nos fala, estar de prontidão a cada minuto. Aqui, na comunidade, podemos relaxar — estamos seguros, não há perigos ocultos em cantos escuros (com certeza, dificilmente um “canto” aqui é “escuro”). Numa comunidade, todos nós entendemos bem,

podemos confiar no que ouvimos, estamos seguros a maior parte do tempo e raramente ficamos desconcertados ou somos surpreendidos. Nunca somos estranhos entre nós. Podemos discutir - mas são discussões amigáveis, pois todos estamos tentando tornar nosso estar juntos ainda melhor e mais agradável do que até aqui e, embora levados pela mesma vontade de melhorar nossa vida em comum, podemos discordar sobre como fazê-lo. Mas nunca desejamos má sorte uns aos outros, e podemos estar certos de

que os outros à nossa volta nos querem bem. (BAUMAN, 2003, p. 7-8)

Ainda se pode acrescentar que Cohousing apresenta uma aptidão única de criar uma ambiência positiva e humana afetiva com relacionamentos significativos e sustentáveis. Uma ambiência compreende na criação de um lugar que reúna condições (sociais, culturais, éticas, morais etc.) que envolve alguém e que podem entusiasmar seu modo de agir no meio ambiente, em comunidade, ver figura abaixo.

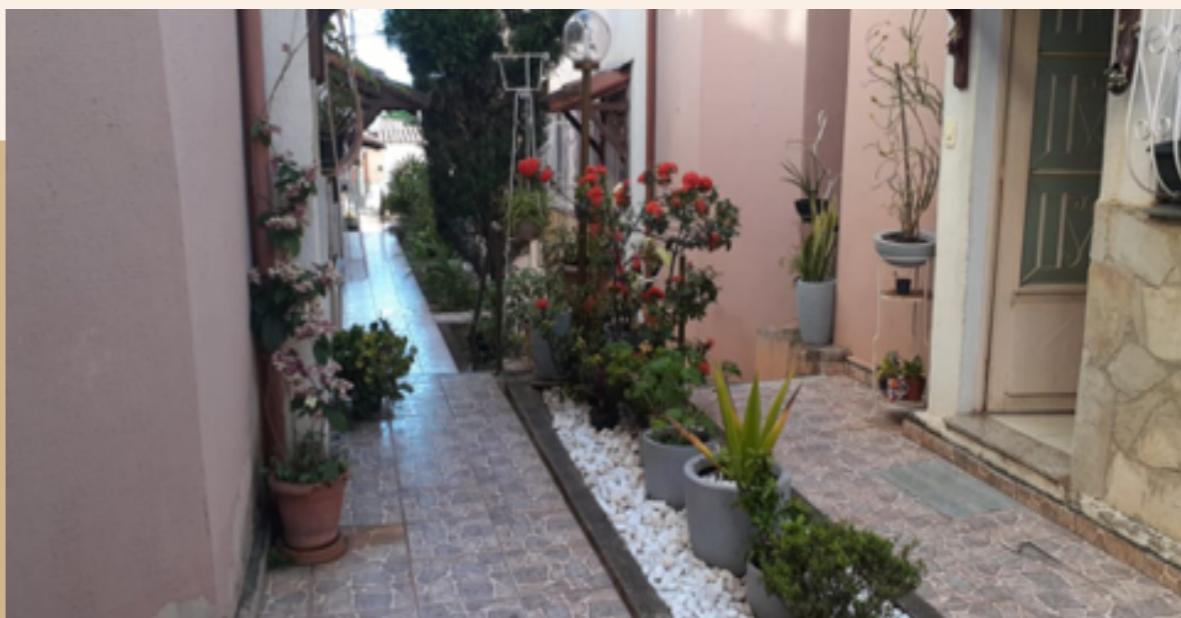


Imagem 1: Moradia compartilhada em Belo Horizonte, MG. Fonte: Arquivo de pesquisa

Cada morador tem seus próprios lares e compartilham espaços comuns que o grupo dialoga, onde o objetivo será economizar recursos naturais e aproximar afetivamente com os vizinhos, pode-se dizer em almejar uma comunidade feliz. É muito importante para o designer entender que cada lar está condicionado a uma cultura. Assim, cada moradia deve expressar o modo de vida e características tangíveis de seus usuários, gerando através do projeto de design intangibilidades sensoriais.

Harvey (2000) trata esta cultura como um fato de qualidade social, cunhado e lançado pelo homem incluso de sua sociedade, como decorrência do amontoamento de suas ações, significados e conhecimentos, pensando a momento

em que está incluso, e o todo intelectual peculiar de cada um. Outro autor, Rapoport (2003) relata que a cultura é importante em duas situações: a relação da cultura local no comportamento humano e a importância dela para determinar e envolver os grupos de pessoas, lugares e situações específicas.

Os lugares comuns devem colaborar para se viver com qualidade de vida, satisfação, tranquilidade, conforto, segurança e contato ambiental; podem ser, por exemplo, lavanderias, refeitórios, hortas comunitárias, parques de lazer, salas de jogos ou bibliotecas. Portanto, o design, assim como os demais administradores envolvidos na produção das ambiências, deve buscar perceber as necessidades e as esperas do usuário, além



Imagem 2: Horta comunitária. Fonte: Disponível em: <<https://falacajazeiras.com.br/salvador-passa-a-ter-primeira-horta-de-folhas-sagradas-na-estrada-velha-do-aeroporto/>>. Acesso em 27 de jan. de 2021

Desse modo, ela pode estar taticamente situada próxima à cozinha de uma casa coletiva. Assim, uma vez que a comunidade possa ser centrada para o público idoso, é importante que essa se amolde às normas de acessibilidade; com elementos como canteiros altos, de fácil circulação, como indicados pela NBR 9050/2020.

No Brasil, a tendência do Cohousing ainda é muito recente. Alguns projetos de design vêm incentivando o estilo de vida em comunidade, criando moradias compartilhadas para jovens e idosos (figura 3). São lugares que certificam integrar o viver, o conviver, o trabalhar e o curtir. Pensa-se na possi-

bilidade de jovens e idosos, que a princípio não conseguem mais adquirir um lar aceitável e ainda cultivar uma boa qualidade de vida estando em áreas urbanas. Muitos vão procurar, então, novos costumes de moradia, que abasteçam de alento, inovação social e sustentabilidade.

O ato humano de conviver é e deve ser cercado de saberes em fazer e ser. Só somos completos quando nos tornamos seres sociais. Con-



Imagem 3: Moradia compartilhada para idosos. Fonte: Disponível em:< <https://blog.juliobogorincin.com/2018/11/27/moradia-compartilhada-exclusiva-para-idosos-ganha-espaco-no-pais/>>. Acesso em 25 de jan. de 2021

do comportamento, ações e atividades que de maneira suposta advirão no transcorrer das vivências que ali serão construídas. Até é corriqueiro compartilhar os meios de transporte, como carros ou bicicletas.

Destacamos aqui o exemplo da horta comunitária (figura 2), que pode promover a interação entre os moradores; é nesse espaço onde incidem as vivências, trocas de conhecimentos e experiências.

forme Meneses (2009, p. 19-33), “atos humanos pressupõem saberes na elaboração de coisas, escolhas nas formas de manifestá-los e, assim, conjugam materialidades e imaterialidades inseparáveis”. O saber-fazer vem da experimentação de sentir as etapas de um artifício de construção do conhecimento, e da importância de cada uma delas. Essa aptidão envolve um sentir em conjunto, com os outros, e com os sentidos das ações.

Para o designer, contar histórias de vida é a aplicação e desenvolvimento de um briefing, colocando em apreciação questões relativas à memória e de que maneira o design pode aplicá-la em soluções e desenvolvimentos projetuais no presente, a partir de retalhos recolhidos ao longo de vidas e vivências.

Valores refletidos pelo autor Muntañola (2000), sobre a topogênese que estuda a organização dos lugares para viver. Para o autor, o lugar é a ligação entre o ser humano e a história, portanto, tanto o ele como a história dele depende do lugar para existir. O estudo da topogênese se desenvolve em tempos; o do planejar o projeto, a localização e o tempo criativo depois do briefing. O segundo é referente ao entorno, a origem física do lugar, o terceiro, diz respeito ao tempo histórico e social de cultura de vivências humanas e a apropriação social do lugar, ou seja, o uso. Assim, as três dimensões (projeto, entorno e uso), constituem as três dimensões fundamentais do design como uma ligação entre o corpo humano, o entorno e a biografia social.

Refletindo um pouco mais sobre lugares e seus objetos biográficos, a autora Violeta Morin (1974) faz diferenciação entre “objetos biográficos” e “objetos protocolares”. Segundo ela, os protocolares seriam aqueles que acontecem pela vida das pessoas sem deixar marcas e que, quando não convêm mais ou ficam desusados, caminham para o rejeite. Mas os biográficos, são todos aqueles que deixam marcas, tanto na esfera particular como no social. Reconstruir lugares que possam estar ligados a memória afetiva do ser humano, faz parte do saber, saber fazer e saber ser do design de interiores.

A maneira como as pessoas se envolvem com os lugares são individuais. Pode existir laços de afeto ou de desvalorização, pertencimento ou não para com lugares. Aferir como as pessoas e seus grupos sociais entendem alguns de seus

espaços necessita conhecer os tipos de atividades que ocorrem neles. À relação afetiva, estética, entre pessoas e espaços, por exemplo, Tuan (2012) denominou topofilia e a partir dela eles se tornam identitários. Portanto, a visão ou percepção de um indivíduo em relação a um apurado local, principalmente o local onde vive, é dependente dos elementos do ambiente social e do ambiente físico, sendo também densamente influenciada pelas experiências anteriores que cada indivíduo traz consigo (TUAN, 2012). Acredita-se na importância desta investigação para o design para que junto às pessoas possam refletir sobre vivências coletivas e que abraçassem essa tipologia como forma de lar para o futuro. Entendendo o seu valor, assim, uma comunidade que cria laços afetivos com seus lugares e seus objetos, sendo que estes, segundo Tuan (2012), depois de fazerem parte do seu dia-a-dia, podem ser estimados por alguns como a expansão da sua personalidade, do seu eu.

REFERÊNCIAS UTILIZADAS

- BAUMAN, Zygmund. *Comunidade: a busca por segurança no mundo atual*. Tradução: Plínio Dentzien – Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.
- HARVEY, David. *Condição pós-moderna: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural*. Tradução Adail Ubirajara Sobral, Maria Stela Gonçalves. - 11. ed. - São Paulo: Loyola, 2000. 349 p.: il.
- MARTINS, I. de L. *História e ensino de história: memória e identidades sociais*. In: MONTEIRO, A. M.; GASPARELLO, A. M.; MAGALHÃES, M. de S. (Org.). *Ensino de História: sujeitos, saberes e práticas*. Rio de Janeiro: Mauad, 2007. p. 13-21.
- MENESES, J. N. C. *Património e Memória*. UNESP-FCLAs-CEDAP, vol. 5, nº 2, p. 19-33, dez/ 2009.
- MORIN, V. *El objeto biográfico*. In: MOLES, A. et al. *Los objetos*. 2. ed. Buenos Aires: Tiempo Contemporâneo, 1974.
- MUNTAÑOLA, Josep. *Topogénesis. Fundamentos de una nueva arquitectura*. Barcelona: UPC, 2000.
- OLIVEIRA, Ana Célia C., ENGLER, Rita de C., MOURÃO, Nadja M., LAR: *lugar de felicidade e patrimônio familiar*, In: *Anais do 3º Simpósio Científico do ICOMOS Brasil, Belo Horizonte (MG) Centro de Atividades Didáticas 2 – CAD2/ Universidade Federal de Minas Gerais - UFMG, Belo Horizonte/ MG*, 2019.
- RAPOPORT, Amos. *Origens culturais da arquitetura*. In: SNYDER, J. C.; CATANESE, A. *Introdução à arquitetura*. Rio de Janeiro, Editora Campus, 1984.
- SCOTTHANSON, Chris; SCOTTHANSON, Kelly. *The Cohousing Handbook: Building a Place for Community*. Canada: New Society Publishers, 2005.
- TUAN, Yi Fu. *Topofilia: um estudo da percepção, atitudes e valores do meio ambiente*. São Paulo: Difel, 2012.

Eternamente em Construção



“Saber – Saber Fazer – Saber Ser”: nosso roteiro de evolução!

Sempre me perguntei como vim parar onde estou, mudando de profissões e de faculdades o tempo todo. Uma inquietude só, mas sempre seguindo minhas paixões: arte, cor, beleza, criatividade – meu instinto sempre apontou esses valores como algo que me dava segurança, conforto e alegria. Eram os meus talentos me mostrando a direção, mesmo não sendo um caminho reto.

Você já pensou nisso? Porque acredito que

todos nós precisamos monitorar nosso caminho pelas palpitações do nosso coração! Quais são seus principais valores? Quais são seus maiores talentos? O que te acelera o coração?

No meu caso, que nos últimos 30 anos me aprofundo em Psicologia das Cores, foi bem assim. Nasci desenhando e criando, convivendo com cores em casa! Isso era natural para nós e assim foi até a faculdade de Belas Artes (que dividiu minhas preferências com arquitetura). Não foi o suficiente, pulei para um curso de Desenho Publicitário. Sempre com a característica de ex-

pressar cores sem bloqueios.

Abandonei a faculdade já quase no final e mergulhei numa jornada por moda como estilista e designer até 1992, sem premeditar nada! Nunca questionei meu destino, nunca foquei em nada, mas recebia todas as oportunidades com muita festa e responsabilidade, como uma típica “workaholic”. Mas confesso: não sabia distinguir o que era talento, saber e intuição.

Essa é uma questão que merece reflexão. Porque expressar-se sem bloqueios, atender aos chamados com coragem e humildade para aprender, creio hoje, que sejam os principais atributos para nos desenvolvermos. Mas quando somos jovens e todos os caminhos são apetitosos, a maioria de nós ainda não parou pra pensar sobre isso.

Em 1992, inesperadamente, recebo um convite para ser Consultora de Cores, na primeira empresa de tintas a trazer o sistema tintométrico para o Brasil (esse sistema que permite fazer as cores na hora para o cliente). “Mas por que eu? Eu trabalho com moda!” Pois é, mas eles queriam cores e, fui indicada por várias pessoas por essa que já era uma característica minha, sem que eu percebesse.

Fui atraída pelo desafio e pela sensação de conforto que trabalhar com as cores me “parecia”. E era. Mas não imaginava o universo de conhecimentos novos e o reajuste que faria na minha rota profissional! E lá vai Bete Branco trabalhar com as cores!

Depois de uma breve formação em Tecnologia de Tintas, fui para o balcão, exercer minha função de “ajudar as pessoas a escolherem cores”, sem

nenhum stress, já que desenho de arquitetura, composição de cores e boa comunicação já eram características e/ou talentos meus.

Pois bem... Esse foi só o começo! O trabalho deslanchou com alegria e facilidade, com erros e ajustes, me aprofundando em projetos mais complexos e comecei a fazer as descobertas!

Primeiro comecei a ir ver amostras aplicadas nas casas dos clientes, o que me ajudou a ver as diversas transformações que a cor sofre em diferentes ambientes. Aprendizados sobre luz, sombra, reflexos, luminosidade e a falta dela, além do “gosto - não gosto - prefiro” a que os clientes têm todo direito. Essa é sempre a parte mais delicada, mas foi a primeira vez que percebi isso como mais uma sensibilidade.

No relacionamento mais próximo com os clientes comecei a observar seus comportamentos, a classificá-los em padrões e, a associar cores às diversas demandas que me chegavam! Essa foi a parte mais excitante! Foi quando quis me aprofundar em Psicologia das Cores, pois vi que talvez pudesse ajudar uma pessoa deprimida a se alegrar, um recém-separado a se reambientar, uma pessoa tímida a se expressar com as cores, etc. E foram muitos “etcéteras”! (E continuam sendo, até hoje!)



E fui buscar os livros, pois sequer havia acesso farto à internet. Nas Belas Artes nunca havia ouvido falar de psicologia das cores, embora tivesse a intuição. Mas me deparei com a escassez de literatura sobre o assunto, recorrendo a poucos livros voltados à comunicação e propaganda, que me confirmou a intuição e, cromoterapia. Ops, "cromoterapia"? Isso muito me interessou! Até curso fui fazer.

Em seguida comecei a relação com empresas de todas as complexidades, que me obrigaram a tentar entendê-las melhor e a pensar na engenharia total de uma empresa, além de descobrir um relacionamento mais pragmático com empresários, diretores, engenheiros e outros profissionais, que não foi o mais difícil porque já lidava com isso quando estilista. Isso me amadureceu muito para a aplicabilidade profissional das cores. Minha surpresa maior foi a participação de todos os funcionários, sempre torcendo pra melhorarmos seus ambientes. Trocamos muitos feedbacks e isso também me ensinou muito.

Os resultados foram excelentes e a empresa me apoiava nessa evolução!

Mas, antes dos resultados, percebo que houve sempre um processo necessário de aprofundamento nas questões específicas de cada empresa ou família; na aplicabilidade das cores e tintas; na mente aberta e respeitosa ao ouvir as demandas íntimas dos clientes; em abster-me de meus gostos pessoais; no aprimoramento do vocabulário para cores; na busca por explicações técnicas e científicas sobre elas; na disponibilidade para fazer ajustes; na responsabilidade com os resultados e, na única certeza de que o caminho parecia infinito e que me exigia aprofundamento.

Diante dessa euforia de novas descobertas descobri outra aplicação para meus novos aprendizados, talvez mais um talento oculto, oportunizado pelo trabalho e estudo: contar às pessoas sobre essas propriedades das cores!!!!

E comecei a fazer palestras. Na primeira quase tive um enfarte, tanta foi a ansiedade por me expor com conhecimentos ainda inusitados para o merca-

do. E fui destinada pela empresa a começar logo pelo CREA... Aff, coloca pressão nisso! Mas minhas descobertas e intuições foram muito bem recebidas pelas intuições desses profissionais. Perdi o medo e descobri o prazer em compartilhar essas novidades.

Daí em diante, comprometida com a possibilidade que sentia em propagar os efeitos das cores sobre o comportamento humano através dos ambientes, comecei a dar cursos e palestras pelo país, o que me trouxe aqui, a esta revista maravilhosa, que busca o mesmo que eu – formar e informar os designers sobre nosso universo, na construção de um saber consistente!

E por isso não dá pra parar nunca! Não se trata mais de aprender apenas, mas de praticar com o máximo de assertividade e de interiorizar esses conhecimentos em nossa própria vida. Dizem os chineses que “sábio não é aquele que sabe tudo e sim aquele que usa tudo que sabe”. Então, sigamos em frente!

Sendo assim, espero que meu exemplo de jornada motive vocês no aprofundamento sobre a importância das Cores, mas acima de tudo, a seguir seus instintos por alegria e êxitos, sempre motivados na aplicação dos seus saberes e com responsabilidade pelos resultados na vida dos seus clientes. Eles vão ajuda-los a reconhecer seus talentos e vão impulsioná-los. Afinal, cliente feliz - profissional feliz!

E como já disse Millôr, “viver é desenhar sem borracha” – não temos como apagar nada, até porque não há erros onde o aprendizado é constante!



Profissionais de saúde... e seu lado obscuro!

Vemos profissionais de saúde como pessoas boas, prontas para cuidar de nós, para nos socorrer e nos salvar.

Vivemos um momento onde estes profissionais desta área vêm mostrando sua primordial essencialidade, em várias frentes de combate à pandemia e, diga-se de passagem, enfrentando toda sorte de riscos à própria saúde, física e mental.

Entendo que ao optar por ser profissional atuante em áreas que contemplam cuidados com pessoas (e, claro, vamos incluir o Design de Interiores nisso, mesmo que não seja, explicitamente, área da saúde), este deve se dedicar a cada detalhe que possa vir a otimizar a qualidade de vida ou até mesmo salvar vidas.

Mas, seja onde for, em qualquer área, há pessoas que não pensam no todo, na comum unidade, no bem-estar mútuo, no simples cuidado com o outro. E eu aprendi isso, logo em um dos meus primeiros projetos.

Havia pouco tempo de formado, ainda morando no Rio de Janeiro, solteiro...me lembrei de uma música, mas isso é outro causo! Fui convidado para desenvolver um projeto para um consultório de uma dentista, que seria dividido com uma amiga, que se tornara sócia.

As duas lidavam com especialidades diferentes e complementares, o que seria um grande ganho para o consultório.

Na compreensão da contratante, o consultório contava com muita área para uma dentista e pouca área para duas, daí a necessidade de contratação de um Designer de Interiores.

Processo de desenvolvimento de projeto iniciado, foi realizada a entrevista, levantamento de dados, análises iniciais, toda a fase inicial sem a participação da amiga sócia, pois esta se ocupa-

ra, ainda, em outro consultório, ao longo da semana, coincidindo com os horários agendados para nossas reuniões.

Somado a isso, o espaço era de posse da contratante e, por ser uma amiga de longo tempo, a mesma entendeu que poderia conduzir o processo junto a mim, sem que houvesse anência direta da parceira de labuta.

Havíamos definido, por setorização, os espaços de espera, recepção e consulta, nesta ordem, pois era o que o programa arquitetônico permitia, a partir do acesso principal da sala, sempre com atenção os espaços de circulação, pois cada centímetro era importante para a integração dos espaços.

O setor de espera possuía área de, aproximadamente, 1/3 da área de consulta, no entanto, entre uma e outra, havia um setor “estrangulado” que fora determinado para ser a recepção/triagem, configurando a transição de uma área para a outra. Esse estrangulamento se dava devido ao lavabo instalado em paralelo, também, entre os setores determinados para a espera, por onde se acessava o lavabo, e para consulta.

Para o desenvolvimento do layout inicial foi realizada mais uma reunião com a contratante, para definirmos o melhor dimensionamento possível para equipamentos de interiores e, consequentemente, para as circulações, já que, durante todo o processo foi ressaltado que eram atendidos um número significativo de crianças e adultos, mas, em especial, alguns idosos com dificuldades de locomoção, incluindo um que necessitava do uso de cadeira de rodas, e um paraplégico.

Layout pronto, foi agendada a apresentação do layout definitivo, já com vistas e algumas perspectivas, agora com a participação da sócia.

Iniciei a apresentação, previamente, à contratante enquanto a sócia não chegava. Ao chegar, a mesma me foi apresentada, conversamos um pouco e, ao ver o projeto aberto na mesa, perguntou: “Olha! Já é o nosso projeto? Sobre que parte dele estavam conversando?”

Optei por explicitar como ocorreu o processo, informando sobre cada etapa desenvolvida, com a participação, até então, da contratante, o porquê dos materiais, acabamentos, cores, dimensões, circulações...e, sobre este último item, acrescentei: “...e é sobre as circulações que tratávamos, quando você chegou. Pois entendemos que precisamos privilegiá-las, já que temos pessoas que necessitam do uso de cadeiras de rodas.”

Para minha surpresa, a fala complementar a este diálogo, por parte da sócia, foi: “Mas devemos nos preocupar com isso? São tão pouquinhos”!

Acredito que devamos reservar este momento, para uma pausa dramática, pois foi o que aconteceu naquele instante!

Cabe, aqui, citar um pormenor: toda a edificação era, eficientemente, acessível!

Do ponto de ônibus, que se localizava em frente ao prédio, até a entrada de cada sala daquela edificação, a acessibilidade havia sido pensada, para qualquer tipo de comprometimento motor ou outros tipos de deficiência.

Pois bem...continuemos...

Ao externar este pensamento, a sócia provocou uma reflexão entre as partes envolvidas naquele processo, que gerou consequências inesperadas para nós.

Após a fala da, até então sócia e amiga (você entenderá o “até então”, em breve), eu jovem, ativista do movimento “Designer de Interiores do bem”, no alto da minha rebeldia e indignação, iniciei um breve diálogo:

– Me desculpe...deixa eu ver se entendi...você está dizendo que estes idosos e este deficiente físico, que a doutora atende hoje, deixarão de ser atendidos, já que a reforma é necessária e eles são “tão pouquinhos”?

Ela disse, sem nem titubear:

- Sim!

Então, dei continuidade a minha fala, condu-

zido pelo ápice de minha indignação, seguida de respostas da sócia:

- Me permita, então, simular uma situação, para que você possa entender melhor a importância e o cuidado com as circulações. Me desculpe minha indiscrição, mas onde fica sua residência?

- Eu moro no Recreio dos Bandeirantes.

O consultório estava locado em edificação comercial no bairro da Freguesia, pertencente à grande área de Jacarepaguá, há alguns minutos de carro do Recreio e da Barra da Tijuca, bairros habitados por famílias de classes A e B, bem como pelos chamados emergentes (“novos ricos”), na época, à título de curiosidade.

Continuei com a ilustração da situação, fictícia.

- Você, provavelmente vem pela Av. das Américas (um dos trajetos que liga Recreio e Barra da Tijuca), passando pela Linha Amarela (uma das vias expressas do Rio de Janeiro) e desce na saída para a Freguesia, correto?

- Sim! Isso mesmo.

- Então...imagine que em um de seus dias de atendimento, aqui neste consultório, você sai atrasada de casa, percebe que não vai chegar a tempo para os primeiros atendimentos, passa do limite de velocidade, na Linha Amarela, perde o controle de seu carro, bate com ele na mureta, capota algumas vezes, acorda no hospital, depois de um coma e percebe que perdeu os movimentos da cintura para baixo.

Fez-se um silêncio sepulcral.

Ela, ainda atônita, com a descrição da situação fictícia, perguntou:

- Não entendi...onde você quer chegar com isso?

Eu, ainda tomado pela indignação, disse:

- Simples. No momento em que você lembrasse de sua atividade como dentista, perceberia que poderia continuar trabalhando, já que perdera apenas os movimentos da cintura para baixo. No entanto, lembraria de ter solicitado que o projeto do consultório não contemplasse a acessibilidade de pessoas idosas ou com deficiência motora e que, agora, faria parte do grupo de “pouquinhos”!

Terminada minha fala, prontamente, a douto-

ra que havia solicitado o projeto pediu para que a, até então, sócia nos desse licença e me disse:
- Neandro, muito agradecida! Eu ligo pra você mais tarde!

Me retirei do consultório, me sentindo bem e mal ao mesmo tempo. Bem, pois acreditava na obrigação de defender aquela causa. Mal, por perder aquele projeto.

A certeza do impacto desta ação, se foi positiva ou negativa, tive na manhã do dia seguinte quando a doutora me ligou:

- Bom dia, Neandro! Tudo bem?

Ainda preocupado, respondi:

- Vou saber agora.

Ela riu e disse:

- Gostaria de lhe informar que não precisaremos mais do projeto.

Disso eu tinha quase certeza, mas continuamos a conversa e veio a grande e satisfatória surpresa, pelo menos para mim:

- Mas por que desistiram?

- Neandro...decidi, depois de sua argumentação sobre a acessibilidade e da inesperada resposta de minha ex-sócia, que ficarei sozinha no consultório, do jeito que estava antes. Vou até, seguindo sua orientação, tentar aumentar a circulação que liga a espera com a sala de consulta.

- Poxa doutora, me desculpe! Não quis causar transtorno ou gerar desconforto entre vocês. Só não concordei com o fato de que tudo contribuía para o atendimento, inclusive, de mais pacientes com comprometimento motor, já que todo o prédio é acessível e seu consultório não seria.

- Nem se preocupe! Você me ajudou!

- Como assim?

- Percebi, depois de tudo isso, que ela não era, sequer, penso eu, minha amiga. Os interesses dela são bem diferentes dos meus...agora nem sócia, nem amiga e você me ajudou a abrir meus olhos! Muito agradecida! O problema é que não será dada continuidade ao projeto, mas faço questão, claro, de lhe pagar pelo que foi realizado até então.

- Sendo assim...fico mais tranquilo! Grato, doutora!

Talvez, esta minha visão polianística das coisas, não me permitia imaginar médicos, enfermeiros, fisioterapeutas, psicólogos, dentistas...

como pessoas que não cuidavam, por exemplo, da saúde, da diversidade de limitações, enfermidades, debilitações e deficiências das pessoas.

Neste projeto, estavam unidas duas profissionais distintas em humanização e sensibilidade. Não necessariamente distintas em competência profissional, pois acreditava no potencial de ambas. No entanto, para uma delas, a humanização e a sensibilidade eram fatores primordiais para o exercício da profissão, o que corroborou com meu pensamento e minha atitude.

Acredito na necessidade de cuidar do outro, assim como acredito na necessidade de alertar os clientes sobre o mal solicitado por eles em seus projetos, muitas vezes sem a noção de que o que se pede é nocivo ou perigoso para ele, para familiares e para terceiros, por exemplo.

Não hesite, portanto, em explicitar riscos decorrentes de escolhas de seus clientes, de preferência já nas primeiras conversas, para evitar problemas futuros. Mas talvez seja necessário medir a intensidade do "choque de realidade"... ou não!



Imagen 1 - Anna Shvets, via PEXEL

Imagen 2 - ihttps://www.livehere.com.br/blog/bem-estar/acessibilidade-em-campinas/



Imagen 3 - Anna Shvets, via PEXEL

Imagen 4 - Marcus Aurelius, via PEXEL

Arte, design e emoção: entre o tangível e o intangível

No mundo atual as pessoas acham que o conhecimento é algo tangível, porém essa verdade não é absoluta partindo do pressuposto que o conhecimento é algo infinito e por sua infinidade torna-se algo intangível (infinito) ao ser humano. Tanto na arte como no design a sabedoria não vem com o tempo, mas sim com o que se faz do tempo disponível para buscar novos conhecimentos.

Para Aristóteles (385 a.C.) existem sete formas ou graus de conhecimento: sensação, percepção, imaginação, memória, linguagem, raciocínio e intuição. Para ele o conhecimento é formado e enriquecido pelo acúmulo das informações trazidas por todos os graus, de forma que não há uma ruptura entre o conhecimento sensível e o intelectual, há uma ligação entre eles.

Aristóteles define sensação como aquilo que nós damos as qualidades exteriores dos objetos e interiores dos efeitos que eles produzem em nós. Percepção é a associação das sensações. Memória é a retenção de percepções. Imaginação é a reprodução e criação a partir das percepções. Linguagem é a nomeação daquilo que foi sentido, percebido, memorizado e imaginado. Por fim raciocínio é a identificação e diferenciação a partir da linguagem do que foi sentido, percebido, memorizado e imaginado.

Sendo assim, as informações trazidas pelas sensações se organizam e permitem a percepção. As percepções por sua vez, se organizam e permitem a ima-

ginação e juntas, a percepção e imaginação conduzem à memória, à linguagem e ao raciocínio. Mas o que é percepção? Nada mais é do que a função cerebral que atribui um significado aos estímulos sensoriais, a partir de experiências vividas. É através da percepção que um indivíduo organiza e interpreta as suas impressões sensoriais para dar um significado ao meio que vive.

É através dos sentidos perceptivos que um indivíduo começa sua trajetória no mundo. Pois são os sentidos cognitivos que formam a personalidade de uma pessoa e possibilita que suas características individuais exerçam atividades singulares. Como um artista ao expressar em uma tela belíssimas imagens, criações que seu raciocínio, interpretou por essa linguagem o que foi percebido, memorizado e imaginado



Imagen 1 - Doug Aitken, "Sonic Pavilion", 2009.
Inhotim

Assim como o design é sinônimo de inovação, a arte é sinônimo para expressão. O "ser" vem antes do "saber", o que significa dizer que não basta ter domínio sobre um determinado assunto, é necessária uma busca pela própria essência. Na obra de Doug Aitken, em Inhotim (2009), figura 1, a redoma de vidro construída em torno de um buraco com 200 metros de profundidade cavado na terra vermelha de Brumadinho-MG, ecoa sons da terra, dos lençóis freáticos e outros ruídos para dentro da instalação, isso só foi possível através da instalação de microfones ao longo da escavação.

O som reverbera de maneira tão forte e inten-

sa que os visitantes ficam impressionados pelo espaço vazio ao olhar e cheio de sons ao ouvido. O mesmo acontece com uma pessoa, é necessário escavar, instalar "microfones" para ouvir o que emana dentro de você.

No design de interiores, o profissional muitas vezes deixa de lado sua essência ou a falta dela para se basear em aspectos do modismo e da tendência. Será que, O QUE fazer, COMO fazer, PORQUE fazer, PARA QUE fazer, PARA QUEM fazer, QUANDO fazer, COM QUEM fazer um projeto, é levado em consideração o SER HUMANO que está presente dentro do profissional?



Imagen 2 "Desvio para o Vermelho: Impregnação, Entorno, Desvio",
Cildo Meireles. Museu Inhotim

Conheci-te a te mesmos! Esse é o princípio básico para desenvolver uma identidade sólida no seu trabalho. Exercer uma profissão que representa tanto da sensibilidade humana é uma questão de honra a sua trajetória de vida. Como exemplo fiel ao que está sendo abordado nesta coluna, a obra de Cildo Meireles, "Desvio para o Vermelho: Impregnação, Entorno, Desvio", o visitante é imerso numa experiência sensorial para lembrar que não existe a separação do sujeito social e sujeito individual, ou seja, o que acontece no meio social transborda na intimidade e

assim somos todos responsáveis pela experiência vivida.

Fazendo um paralelo dentro da profissão de designer de Interiores x identidade cultural, a reflexão a ser feita é quais motivos levaram por muito tempo ao não reconhecimento de características culturais brasileiras nas ambientações e produtos. São diversos os fatores na formação de uma cultura, por conseguinte mais diversas são suas variantes e influências na estrutura de uma identidade social de uma pessoa, desde sua memória ao seu inter-relacionamento com a

percepção. A visão de mundo deve ser absorvida e compreendida de maneira que possa externalizar sua percepção e emoções, assim como fez Van Gogh na obra Noite Estrelada, figura 3,

onde as pinceladas rápidas em sentido espiral dão uma sensação de profundidade e movimento ao céu, um lugar celestial, assim como a natureza do ser.



Imagen 3- GIF - Noite Estrelada, Van Gogh

Em meio a tantos fatos desastrosos com a pandemia mundial, a busca pela paz de espírito e esperança de dias melhores tem sido o acalento de muitas famílias, dentro de casa, lugar ao qual o aumento da demanda dos designers de interiores com os novos desafios do momento atual, trazer conforto e usabilidade para os dias de confinamento neste espaço, além é claro da constante preocupação com o entretenimento para os momentos de lazer, já que a casa agora é sinônimo de multi-espaço.

A evolução dos conceitos artísticos e representatividade cultural, um sentimento de criatividade, personalidade e integração dos ambientes, para transmitir ao usuário (pessoa), a sensação de lugar íntimo, de identificação com seu "eu" tem sido um critério essencial para um

projeto bem-sucedido. Além desses conceitos, há outros critérios tão importantes, tais como sustentabilidade, inovação tecnológica, no processo de produção, funcionalidade, novos materiais, principalmente aos ligados a reuso, reciclagem e/ou reaproveitamento, estético, dentre muitos outros.

O usuário tem um papel essencial como força motriz do projeto, saciar sua necessidade é fator primordial seja esta de origem tecnológica, inventiva, que traduza tradição, mecânica, modista, ecológica, de qualidade, durabilidade, simbólica ou artística. Como este processo de evolução contínua, o tempo de resposta é outro componente neste quebra-cabeça, pois uma necessidade pode ser sempre superada por outra na atual conjuntura da modernidade.



Imagen 4 Projeto Montauk Beach House, Ghislane Viñas

Para além de todas estas questões levantadas, o saber ser para saber fazer, vai num mergulho profundo de quem faz acontecer. É chegada a hora de revelar quem está por traz das belas ambientações. Ghislaine Viñas, designer de interiores, nascida na Holanda e criada na África do Sul, revela em seus projetos (figura 4) as impressões estéticas do lugar onde cresceu quando mescla o estilo

contemporâneo do design com cores e elementos africanos, o que torna o seu trabalho único e notório.

A representação do ser e saber pode ser interpretado como nas linhas de expressão gráfica, no desenho o contorno do objeto é a linha mais grossa, as marcas internas são linhas mais finas, e a partes não visíveis são as linhas tracejadas. O importante é conhecer o signifi-

cado de cada linha na sua própria vida para poder traçar as linhas que influenciam na vida de outras pessoas. A arte da criação é de longe o mais belo processo intelectual da alma que tenta expressar as nuances e intempéries da vida, e se funde entre o tangível e intangível da correnteza da vida e da morte.

REFERÊNCIAS

- ARNHEIM, Rudolf. (1996). *Arte e percepção visual*. São Paulo: Livraria Pioneira Editora;
- ARNHEIM, Rudolf. *Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora*. São Paulo: Pioneira / Thomsom Learning, 2002;
- DÓRIA, Bruna Villas-Bôas. *Arte, identidade cultural e design: o papel da arte na construção das identidades no design de interiores contemporâneo* / Bruna Villas-Bôas Dória. -- Salvador, 2018. 136 f. : il
- NORMAN, Donald A. *Design Emocional: Por quê adoramos (ou detestamos) os objetos do dia a dia*. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

Design e a Cultura Popular: saberes e fazeres para os ambientes

É provável que, ao ouvirmos o termo “design”, venham a nossa mente imagens de ambientes contemporâneos, móveis estilosos, produtos tecnológicos e inovadores. O design, para as gerações antecessoras, surgiu com a perspectiva de abrigar todas as tecnologias de inteligência artificial, desenvolver ambientes futuristas e cibernetícios. Nesta perspectiva, observamos a importância do design nas engenharias, na robótica, no desenvolvimento de máquinas inteligentes, capazes de expandirem os sentidos, no diálogo com o mundo e no bem-estar humano.

O objetivo desta coluna é destacar as questões relacionadas ao design social, setor que, aparentemente distanciado da tecnologia, se estabelece em grupos sociais e sob seus aspectos culturais. Dessa forma, a busca por qualidade é uma premissa em todos os setores da vida humana, inclusive na formação do designer.

Digo isso porque vivenciamos a Revolução da Informação, desde a segunda metade do século passado, se destacando pela associação do conhecimento à informação. A Unesco considera que a informação e o conhecimento são forças que podem contribuir para o desenvolvimento social, se as competências e habilidades forem utilizadas e compartilhadas de maneira sistemática e equitativa. Sob este aspecto, os saberes entre gerações em comunidades surgem a partir da necessidade de interação e preservação da espécie humana.

Historicamente, formas de organização grupais dos povos delinearam características próprias, em períodos, territórios, tradições, crenças, entre outros. A nossa espécie, humana, distingue-se pelo enorme potencial exploratório

e pela capacidade de desenvolver estratégias adaptativas, utilizando seus saberes e fazeres. A cultura dos povos possui uma autoria coletiva, ou seja, existe uma força grupal que faz com que as comunidades se ofereçam como representantes do seu território. Assim, na significação do lugar, no conjunto de suas especificidades, a cultura de uma comunidade é única, dotada de uma identidade, que atende às questões locais.

Trata-se aqui, a definição de território sob uma dimensão simbólica, associada aos sentimentos de pertencimento e de enraizamento, de forma que os próprios indivíduos se apropriam do espaço. Por meio da cultura derivada desta permanência local, surgem os povos tradicionais, como por exemplo: os indígenas, os caboclos ribeirinhos, os quilombolas, entre outros.

Para os indígenas, os saberes e fazeres se constituem no modelo de construção em suas tribos. As cabanas de madeira com revestimentos de palhas são, por exemplo, as moradias mais comuns em várias culturas.

Desde os tempos antigos, para construir sua moradia, o homem passou a utilizar a própria terra como material de construção. Por exemplo, na região ao Sul de Portugal, a utilização da terra como material construtivo (recursos de vegetações), sob a forma sistêmica de adobes e taipas, remonta ao III milênio a. C., quando surgiram as primeiras sociedades com economia agro-pastoril e de metalurgistas, denominadas Idade do Cobre ou Calcolítico (GOMES, 2006).

A construção de casas em taipa (como tecnologia história de construção, de raízes ibéricas) é um exemplo dos saberes e técnicas nas quais as edificações residenciais eram e ainda são cons-

truídas em muitas regiões do Brasil. Trata-se de todo sistema construtivo em que se emprega, na confecção de fechamentos, a terra umedecida ou molhada, sem a mesma ter sofrido nenhuma espécie de beneficiamento. Muitas vezes com a participação de membros da comunidade, que voluntariamente, contribuem para a construção

das casas de seus vizinhos.

Na imagem da figura 1, apresentamos o casarão de 1883 em taipa e pau a pique, da extinta Fazenda do Leitão, que hoje abriga o Museu Histórico Abílio Barreto (MHAB), em Belo Horizonte - MG.



Imagem 1 - Casarão de Taipa e pau a pique que abriga o MHAB. Disponível em: <http://www.arqbh.com.br/2012/10/fazenda-velha-do-leitao-museu-historico.html>. Acesso em: 18 mar. 2021

No entanto, não basta ter um abrigo para morar, uma casa, são essenciais também os utensílios, móveis utilitários e adornos. Certamente, com recursos locais, as comunidades desenvolvem de forma artesanal os objetos que atendem as suas necessidades. Mãos habilidosas tecem esteiras, cestos, revestimentos com palhas de espécies vegetais da região. Como também, da argila extraída do solo, são confeccionados potes, vasos e utensílios de diversas formas. Geralmente essas atividades são feitas por mãos femininas, destinadas a cuidarem da alimentação e conforto da família em quase todas as comunidades, deste os tempos antigos.

O artesanato é uma atividade importante na

história e no desenvolvimento da humanidade. Segundo o Conselho Mundial de Artesanato (World Crafts Council – WCC) 1985, as peças artesanais são confeccionadas com a utilização de técnicas tradicionais ou rudimentares, com habilidade, destreza, qualidade e criatividade. Ele tem uma relação direta com os recursos naturais existentes de uma determinada região, e que vem gerando, no decorrer dos tempos, possibilidades para manutenção os grupos sociais, em atividades para resultados econômicos.

As atividades artesanais se constituem nas principais fontes de subsistência para comunidades tradicionais. É através do trabalho e suas produções artesanais que a vida é garantida.

Nestas atividades estão incluídos atividades econômicas (trabalho e geração de renda) e fatores culturais, seja na forma de conteúdos do patrimônio material (produtos, utensílios e demais objetos) e imaterial (significados e conhecimentos).

O artesanato, como parte ativa e criadora de cultura material, é movido pela arte do saber e do fazer, influenciado pelo ambiente, pela cultura e pelas tradições locais. Portanto, pode ser considerado como uma expressão de identidade de uma cultura, ou seja, através das suas características é possível identificar a sua origem cultural. Dessa forma, é compreensível o cuidado com os detalhes na produção artesanal por gerações sucessoras, frente ao desafio de entregarem ao consumidor produtos originais e de qualidade - um desafio mantido pela sabedoria popular e transferido entre as gerações, nas bases da cultura e tradições sociais.

Por tudo isso, buscamos justificar a importância do diálogo entre o Design e a Cultura Popular. O design erudito no Brasil é uma herança das ideias bauhasianas, caracterizado pela forma e função. O ensino do design priorizou que não seria mais necessário atentar para as culturas locais, pois, obtida uma forma "adequada"

no projeto, ela poderia se repetir indefinida e independentemente do tempo e do lugar. O historiador Rafael Cardoso Denis (2000), relata que a experiência da Bauhaus acabou contribuindo para a consolidação de uma atitude de antagonismo dos designers brasileiros com relação à arte e ao artesanato, afastando a criatividade individual e as influências populares.

No entanto, no decorrer das gerações, ocorre uma corrente discursiva sobre arte, cultura popular e o design brasileiro. Aloísio Magalhães, pernambucano, artista plástico e das artes cênicas, reconhecido como designer, ícone da construção de nova percepção nos anos 1960, é um dos primeiros a reconhecer o papel da cultura no projeto. Podemos citar também a arquiteta italiana Lina Bo Bardi, que ao se estabelecer no Brasil, defendeu na arte, a força da cultura primitiva local, com as formas mais avançadas do pensamento moderno.

Houve um período de descrença dos valores culturais, principalmente pela pouca valorização dos artesãos, efeitos da globalização. Devemos levar em consideração a concorrência do produto industrial importado (China, por exemplo). Contudo, o retorno à valorização do território nacional, levou muitos designers ao contato com



Imagen 2 – Exposição EntreMeados. Disponível em: <https://archtrends.com/blog/exposicao-entremeados-evidencia-singularidade-do-artesanato-brasileiro/>. Acesso em: 18 mar. 2021.

comunidades e por muitos esforços de instituições e iniciativas de lideranças regionais, a diversidade cultural e os saberes tradicionais conquistam os ambientes urbanos contemporâneos.

A valorização da cultura popular é um trabalho de pesquisa que a jornalista, curadora, historiadora e crítica de design, Adélia Borges vem executando nas últimas décadas. Na figura 2, apresentamos imagens da Exposição EntreMeados, que evidencia a singularidade do artesanato brasileiro, com a curadoria de Adélia Borges, em 2019, no SESC Vila Mariana/São Paulo.

Adélia Borges mostra a importância de tudo isso, apresenta os ambientes, os objetos e o diálogo construtivo entre a cultura popular e o design. Estamos falando de uma pessoa plural, com amplitude de observação e empatia, que sabe olhar, refletir e analisar. Doutora Honoris Causa, título concedido pela Unesp, Adélia alerta para o momento que estamos vivendo na contemporaneidade, no rompimento de fronteiras onde

tudo se comunica com tudo.

Nas contribuições deste texto, destacamos a importância das interconexões de diferentes campos, mas que podem contribuir para o ensino do design. O mundo contemporâneo tem suas bases na vivência de povos, na vida rural, na postura dos artesãos e artesãs, no conhecimento do território, na história, na tecnologia, nas artes, nos saberes e fazeres tradicionais, na cultura popular, entre outros.

Os profissionais e estudantes de design devem aprender a olhar e observar com empatia, buscando entender o lugar do outro, sem a pretensão de sintetizar a vida humana. Inclusive, por todo avanço tecnológico que vivemos, especialmente no campo das comunicações. Entendemos o design como disciplina multidisciplinar, e, como diz Adélia Borges, sem fronteiras, unindo o potencial tecnológico aos conhecimentos populares, à cultura. Colocando em cena o potencial da produção artesã, que sai de dentro das casas simples, de mãos habilidosas e alcançam o mundo.

REFERÊNCIAS UTILIZADAS

- DENIS, Rafael Cardoso. *Uma introdução à história do design*. São Paulo, Edgard Blucher, 2000.
- GOMES, Rosa Varela. *Arquitectura civil e militar de taipa, no Barlavento Algarvio (séculos XII-XIII)*. In: JORGE, Felipe. *Terra: Forma de Construir. Arquitectura, antropologia, arqueologia, Argumentum*, Portugal, 2006.
- WORLD CRAFTS COUNCIL – WCC, 1985. *International. Conselho Internacional do Artesanato*, 1985. Disponível em: <https://www.wccinternational.org/>. Acesso em: 18 mar. 2021.
- BORGES, Adélia. *Cabeça, mãos e alma: Reflexões sobre design e artesanato na América Latina*, Revista Arquitextos, 141.04 design, nº 12, fev. 2012. Disponível em: <https://vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/12.141/4235>. Acesso em: 18 mar 2021.

9. PROJETOS EDUCACIONAIS

Projetos de Interiores Educacional

“O Designer de Interiores não é essencial, mas é indispensável para o bem estar de todos, unindo a estética, conforto e funcionalidade aos ambientes.”

Nádia Mattos

Todos reconhecem a importância da educação, mas poucas relacionam a qualidade de ensino com os interiores. Isso não acontece por acaso. Realmente o assunto costuma ser pouco debatido. Muito se fala sobre o aprimoramento das propostas pedagógicas, mas e os interiores das salas e áreas de convivência (BLUMEL, 2017). Certamente os ambientes também precisam ser adequados para atender às mudanças na educação.

A escola é um organismo fundado por diferentes espaços com o intuito de proporcionar a aprendizagem. É ali onde se desenvolvem estratégias para assegurar a formação e desenvolvimento das capacidades das crianças. Onde se promove a realização individual mediante os valores sociais e culturais e onde se atiça o gosto pelo saber (AZEVEDO, 2012).

Lane e Codo, (1993) descrevem as necessidades dos ambientes educacionais, sendo necessária a junção do meio físico e do ensino para concretizar a aprendizagem.

O meio escolar deve ser um lugar que propicie determinadas condições que facilitem o crescimento, sem prejuízo dos contatos com o meio social externo. Há dois pressupostos de partida: primeiro, é que a escola tem como finalidade ine-

rente a transmissão do saber e, portanto, requer-se a sala de aula, o professor, o material de ensino, enfim, o conjunto das condições que garantam o acesso aos conteúdos; segundo, que a aprendizagem deve ser ativa, portanto, supõem-se um meio estimulante (LANE e CODO, 1993 apud AZEVEDO, 2012 pg. 11).

Encontramos pouca referência e pesquisa neste sentido, muito menos projetos de interiores realizados por designers de interiores, pois a necessidade de se ter um ambiente lúdico e que influencie a geração conforto, tanto visual como térmico e acústico vem sendo abordada recentemente, com o advento das tecnologias das metodologias ativas desenvolvidas no âmbito educacional, tanto infantil como médio e superior, as escolas vem trazendo consigo essa necessidade de se ter um projeto de interiores compatível com as necessidades das novas gerações, mas para fomentar essa questão, vamos ver mais sobre a educação e como foi sendo alterada ao longo dos anos.

Segundo Azevedo (2012) as escolas surgiram para compartilhar conhecimentos e experiências passadas para as próximas gerações, antes passado em forma de oralidade e prática

de pai para filhos.

Os primeiros indícios de educação foram no Oriente Médio, berço da escrita e das primeiras salas de aula estruturadas, segundo o autor, a educação era para os filhos das classes dominantes e era baseada no estudo religioso para formação de sacerdotes e para necessidades do governo fundamentado na arte da retórica (apud AZEVEDO, 2012 pg. 11).

Os modelos de sala de aula vindos do século XV nasceram dentro dos mosteiros e foram se aperfeiçoando ao longo do tempo e conforme

a evolução humana. Contudo questões econômicas deixaram para resolver alguns problemas importantes como as questões do meio físico, ambientes simples que contavam apenas com o básico de mobiliários e quadro negro compunham os ambientes, poucas vezes a ventilação e iluminação natural eram levadas em conta nas edificações. Estudos voltados à educação segundo Libos e Moreira (2018) há muitos anos um processo tradicional vem sendo implantado e tem desenhado a arquitetura escolar, resultando em edifícios educacionais padronizados. A implantação social, cultural e experiências de cotidiano possivelmente influenciam no processo de uso e ocupação dos espaços.



Fonte: <http://commons.wikimedia.org>

Imagen 1 - www.commons.wikimedia.org

Segundo Filho (2011) descreve que no século XX houve um desenvolvimento das ideias pedagógicas e sociais. Um dos precursores da “Escola Nova” foi John Dewey, que tinha como princípio o aluno pesquisador, a educação desenvolvida no ato de fazer e com isto iam surgindo questões a serem resolvidas. Podemos dizer que com o inicio da tecnologia e das metodologias diferenciadas a partir do século XX na educação, se faz necessária esse mudança da

arquitetura escolar e de seus interiores, estamos e pleno século XXI a necessidade de mudanças dos ambientes internos e de convivência é necessária, e cabe a nós designers fomentar e concluirmos essa necessidade, pois nós designers temos conhecimento para tal, questões de conforto térmico, acústico e visual, cores, mobiliários e etc. fazem parte da nossa formação, e porque não partimos para desenvolver projetos de interiores para área educacional.



Imagen 2 - <https://educacao.rs.gov.br/escolas-do-rs-preparadas-para-o-ano-letivo>

Como podemos observar a imagem acima, as salas de aula da atualidade não mudaram muito com o passar do tempo, são de forma simples e sem um projeto adequado, na educação infantil conta com mobiliários simples como mesas e cadeiras enfileiradas e um aluno atrás do outro, tanto no ensino médio e universitário entram as carteiras de braço. Algumas mudanças foram feitas em questão do ensino, e os quadros passaram a ser de lousa branca, no ademas permanecem iguais, seguindo sempre a forma arquitetônica da escola.

Ao renovar esses ambientes como exemplo as salas de aula, podemos contribuir de forma significativa para o bom

aprendizado e para evolução do ser humano, espaços amplos e integrados, circulação adequada, iluminação e ventilação, mobiliários inovadores com ergonomia, promovendo o bem-estar, seja ele infantil, fundamental, médio e de nível superior, não só ficando nas salas de aula, as edificações educacionais contêm hoje com diversos espaços destinados a aprendizagem, sendo ele interno ou externo, a exemplo temos as bibliotecas, espaços de convivência, refeitórios, entradas, diretoria, sala de atendimento, secretaria e etc. Já é de conhecimento de todos que ambientes mal projetados e com deficiência de mobiliário adequado atrapalha tanto professores no

ensino quanto para os alunos na aprendizagem, pois a falta de um projeto pontuando questões térmicas e acústicas, além do visual atrapalha de forma significativa o aprendizado, trazendo desinteresse, desconforto e diminuição do rendimento de aprendizagem dos alunos.

Hoje com a nova geração que nasce com a tecnologia, às escolas precisam levar em consideração os aspectos relativos aos ambientes, visando garantir o real aproveitamento dos seus alunos e professores. Um dos ambientes mais importantes como já exposto aqui, são as salas de aula que os gestores devem estar mais atentos a fim de criar uma atmosfera propicia para o aprendizado. Al-

guns fatores devem ser levados em consideração para se pensar em projetar um ambiente educacional, a localização da escola, a atividades ali desenvolvidas e a dinâmica do ensino proposta pela escola, e claro os usuários dos ambientes.

Sendo assim, os estudantes de vários níveis de aprendizado, da pré-escola a universidade, os ambientes devem proporcionar não somente a estética, mas ser acolhedor e motivador, garantindo a esses estudantes conforto, praticidade, funcionalidade e segurança (HABTO, 2019). Diante disso, cabe ao designer de interiores ofereça um projeto de excelência e que permita que esses ambientes projetados exerçam seu potencial aos usuários e frequentadores.

Uma relação significante entre espaços físicos educacionais, alunos e professores influencia de forma positiva o processo de ensino e aprendizagem, espaços mais lúdicos e interativos estimulam os professores e alunos. Segundo publicação da Revista Direcional escolas (2020) soluções metódicas de design de interiores para ambientes educacionais têm aprovado ter um impacto positivo sobre o usuário e também sobre o ambiente no geral dentro da instituição de ensino, isto é conseguido através de uma abordagem social, estéticas e econômicas inter-relacionadas dentro de uma edificação escolar.

Com a habilidade técnica e de conhecimento que os designers possuem, podem contribuir com soluções e criar es-

paços que elevem a qualidade do aprendizado. Criar espaços saudáveis, estimulantes e interativos, principalmente na educação infantil. As soluções propostas por um designer levando em conta esse pensamento podem fomentar a interação dos alunos e que de forma ampla podem ampliar sua participação e comunicação dentro da estrutura escolar.

Vamos a alguns pontos a serem levados em consideração para um projeto de interiores educacional. Questões como a qualidade térmica, ventilação e iluminação natural devem ser sempre levadas em conta, não a nada mais terrível que alunos se sentindo mal devido à baixa qualidade do ar e a falta de ventilação, sejam ela mecânica ou natural, reflexos incidentes pela

luz natural ou artificial. Os problemas gerados pela má qualidade do ambiente podem acarretar fadiga visual, dores de cabeça, cansaço e falta de ar, podendo afetar o aprendizado e produtividade dentro da sala de aula. Pontuar essas questões é fundamental para salas de aula, por exemplo, a luz natural deve fazer parte da edificação, mas sem que ela adentre o ambiente, mudar o layout ou utilizar formas de absorver e evitar a incidência solar é fundamental, as questões térmicas como o uso de ar condicionado e ventiladores são necessários devido às mudanças climáticas em várias partes do país, deixar o ambiente confortável e que promova o bem-estar dos alunos e professores, por isso uma pesquisa sobre o clima, posição solar e da ventilação



Imagen 3 - <https://www.terra.com.br/noticias/dino/arquitetura-escolar-influencia-no-aprendizado>

da região que se encontra a edificação vão te auxiliar neste ponto.

A ventilação não é diferente, como precisamos cuidar da insolação nos espaços internos da instituição a ventilação tem sua importância, a ventilação natural e necessária para higienização dos ambientes, a troca do ar quente pelo ar frio, controla o odor e propagação de doenças respiratórias. Um ambiente limpo e ventilado garante o bem-estar dos alunos, com isso a satisfação, a concentração e desenvolvimento do aprendizado aumentam, pois nos sentimos bem e confortáveis em ambientes ventilados, principalmente em regiões mais quentes do Brasil. Além é claro de diminuir o uso da ventilação artificial e reduzindo os custos com energia da instituição levando em conta questões de eficiência energética.

A iluminação artificial adequada deve levar em consideração o tempo de uso do espaço, pois os alunos passam boa parte do seu tempo dentro desses ambientes, para o designer de interiores a iluminação é fundamental e além de ter sua funcionalidade têm um apelo visual.

Outros pontos que levamos sempre em consideração aos ambientes é criar um ambiente que melhore o aprendizado, a comunicação e o conforto, precisam ser esteticamente sólidos, ergonômicos e funcionais, em ambiente escolar infantil deve levar em conta a forma lúdica e intrigante para promover a curiosidade e auxiliar no aprendizado infantil. Um apelo visual pode entrar em qualquer nível de aprendizagem, pois

contribuem para o processo de ensino e de fato atrair olhares e para as escolas. As edificações escolares devem apoiar diversas atividades que ali são desenvolvidas, hoje com o advento de diversas metodologias a sala de aula não somente deve comportar uma atividade, mas diversas e com isso devemos adequá-las para que esses ambientes tenham seu desempenho e envolvimento por parte de todos os usuários e suprindo as necessidades e de produtividade escolar.

Para que ocorra uma reinvenção do espaço escolar, é preciso nos espantarmos com a atual arquitetura das escolas. Segundo Rocha (2011) O educador brasileiro Anísio Teixeira dizia:

A arquitetura escolar [...] inclui todos os gêneros de arquitetura. É a escola, em verdade, um lugar para aprender, mas aprender envolve a experiência de viver, e deste modo todas as atividades da vida, desde as do trabalho até as de recreação e, muitas vezes, as da própria casa (apud ROCHA, 2011 pg. 04).

Uma Educação de alta intensidade concebe o espaço desde o início como elemento profundamente educador (GRAVATÁ, 2016).

Os designers de interiores com suas habilidades e conhecimentos técnicos, têm experiência suficiente para desenvolver projetos de interiores educacionais que sejam interativos, lúdicos, confortáveis e ergonômicos para que sejam eficazes para o desenvolvimento e crescimento dos alunos dentro dos ambientes educacionais.

REFERÊNCIAS

- LANE, S. T. M.; CODO, W. *Psicologia social: o homem em movimento*. São Paulo: Brasiliense, 1993.
- BLIKSTEIN, Paulo; GARCIA, Débora; PENIDO, Anna; GRAVATÁ, André. *Destino: Educação escolas inovadoras*. Editora Futura, São Paulo, 2016.
- AZEVÉDO, Liliana Pamela S. L. *Design de Interiores e Espaços Escolares: influência na aprendizagem*. Dissertação Mestrado Universidade da Beira Interior, Covilhã, 2012.
- VIDAL, Diana G. *No Interior da Sala de Aula: ensaio sobre a cultura e prática escolares*. USP – São Paulo, 2009.
- LIBOS, Paula R. R.; MOREIRA, Benedito D. *Arquitetura Escolar e suas relações como estudante do século XXI*. UFMT Mato Grosso, 2018.
- ROCHA, João A. *As Inovações de Anísio Teixeira na Arquitetura e Construção Escolar: Os casos da Bahia e do Rio de Janeiro*. Disponível em: <http://www.bvanisioteixeira.ufba.br/livro6/inovacoes_at.html> Acesso em: 12 de mar. de 2021.
- Revista Direcional Escolas. Disponível em: <[https://direcocalescolas.com.br/author/gregory/](https://direcionalescolas.com.br/author/gregory/)> Acesso em: 14 de mar. De 2021.
- BLUMEL, Patrícia. *Arquitetura escolar e sua influência na qualidade do ensino*. Disponível em: <<https://www.habto.com/>> Acesso em: 14 de mar. de 2021.

10. PATOLOGIAS CONSTRUTIVAS

René Galesi
[@renegalesi](https://www.instagram.com/renegalesi)

CORROSÃO DAS ARMADURAS NAS ESTRUTURAS DE CONCRETO ARMADO: SUAS OCORRÊNCIAS E MANIFESTAÇÕES

Existem inúmeras possibilidades de corrosão no concreto armado cujas consequências provocam inequivocamente sua deterioração, que por sua vez afetam também sua estabilidade e sua durabilidade, dentre tantos outros problemas. Neste estudo destacaremos alguns problemas estruturais causa-



Imagen 1 -: Corrosão da armadura e deterioração do concreto que propiciam a instabilidade e a durabilidade da estrutura <https://minapim.com/desvendando-a-corrosao/>

dos pela corrosão da armadura.

É imprescindível que busquemos identificar as causas e consequências das corrosões das armaduras nas estruturas de concreto armado encontrando soluções que resolvam ou pelo menos minimizem essas ações, uma vez que sua progressão pode causar uma ruína estrutural. A solução para essa patologia é importante uma vez que a armadura não foi concebida para sofrer corrosão cujo aparecimento pode ocorrer em função de uma contaminação do aço como consequência da deterioração do concreto.

O concreto possui substâncias químicas que envolvem as barras de ferro e inibem sua corrosão protegendo-o de agentes agressivos e contaminantes, desta forma, quanto mais o concreto

se mantiver inalterado ao longo do tempo, mais a armadura em seu interior estará protegida. Na maioria das vezes o processo de corrosão da ferragem é lento, embora existam casos em que a corrosão do aço ocorre rápida e progressivamente.

Nosso país tem um clima predominantemente tropical, ou seja, quente e úmido possuindo muitas edificações, de pequeno, médio e grande porte, em áreas litorâneas cujos ambientes com alto teor de salinidade as deixam passíveis de ataques de vários agentes corrosivos.

Vale a pena lembrar ainda que muitos problemas estruturais (que dão causa às corrosões) tem sua origem em falhas referentes à projetos e execuções das obras, principalmente no que diz

respeito à durabilidade estrutural, cujo assunto veremos em outra oportunidade.

Os processos corrosivos que deterioram o concreto, ou seja, uma ação química que age sobre um determinado volume do concreto e da ação eletroquímica que ataca as armaduras e propiciam o aparecimento de anomalias. Em ambas as situações, são necessários procedimentos adequados para reparos e correção do problema que por sua vez geram custos consi-

deráveis sobressalentes.

De uma maneira geral os processos de corrosão podem se apresentar de diversificadas maneiras. Os tipos mais frequentes são classificados de acordo com a extensão da área atingida, em quatro principais tipos:

- generalizada uniforme
- generalizada irregular
- localizada puntiforme
- localizada a partir de fissuras



Imagen 2 -: Corrosão generalizada uniforme <https://www.oitomeia.com.br/columnas/engenheiro-marcos/2017/10/28/nas-praias-piauienses-casas-de-praia-sao-as-maiores-vitimas-da-corrosao/>

Grosso modo, a corrosão das armaduras seria a transformação do aço em “ferrugem”, ocasionando um aumento no seu volume (podendo chegar a 600% da massa original a depender do estado da oxidação). A consequência desse dano ocasionado pela expansão do material é a fissuração da estrutura de concreto. Assim podemos inferir que não haverá corrosão da armadura de uma determinada estrutura de concreto se este (o concreto) que a protege não sofrer deteriorações.



Imagen 3 - Aumento do volume causado pela crosta de ferrugem de uma armação causando a fissuração e desplacamento do concreto. <https://inbec.com.br/blog/inibidores-corrosao-tipos-principais-aplicacoes>

Contemporaneamente, a corrosão da ferragem é uma das principais causas de manifestações patológicas nas estruturas de concreto armado. O aumento de casos com esse fenômeno, somado aos altos custos para recuperações estruturais, além do risco do comprometimento da estabilidade, propiciou o aparecimento de pesquisas tecnológicas demonstrando bons resultados quanto a sua diminuição. Uma das consequências dessas análises foi o aparecimento de produtos anticorrosivos que previnem parte dos danos e aumentam a vida útil das estruturas.

Alguns elementos minerais e químicos que constituem o cimento, que é o principal componente do concreto, impedem a corrosão da armadura e criam uma barreira à entrada de agentes contaminantes, desta forma, quanto mais o concreto se mantiver intacto, mais protegido estará o aço. Podemos dizer que na grande maioria dos casos a ferragem se mantém por longo período resistente aos agentes corrosivos, podendo ser praticamente indefinido. Entretanto, em algumas situações a corrosão da armadura pode acontecer de maneira bastante rápida e progressiva, como é o caso das estruturas situadas na orla marinha, devido a penetração da maresia no interior do concreto, chegando a atingir sua armadura.

A principal efeito que a corrosão tem sobre o aço é a diminuição de sua área transversal útil e

a criação de uma crosta de ferrugem, cujo volume (da crosta) é maior do que da seção de aço antes do início do processo de corrosão, que por sua vez, devido ao aumento de volume, propicia uma fissuração do concreto na direção paralela a esta.

Produtos agressivos podem atuar como estimulantes que aceleram o processo de corrosão. Genericamente falando, para que haja corrosão é necessário que existam alguns condicionantes, como por exemplo:

- presença de água
- diferença de potencial
- por concentração salina
- por diferença de umidade etc.
- oxigênio
- agentes agressivos (cloreto)

As corrosões que ocorrem em meio aquoso como é o caso da maioria das situações, é também conhecida como “corrosão eletroquímica” e devem ser estudadas detalhadamente, uma vez que é ela quem traz os mais sérios problemas às nossas construções.

Inicialmente, vale lembrar que no processo de fabricação das barras de aço, acontece a formação sobre sua superfície de uma película compacta, uniforme e pouco permeável, que de certa forma, serve de pequena proteção contra a corrosões, em especial aquelas de natureza eletroquímica.



Imagen 4 - Vergalhões de aço recém-fabricados [http://www.tecfer.com.br/
produto/vergalhao-ca60-e-ca50/](http://www.tecfer.com.br/produto/vergalhao-ca60-e-ca50/)

Mas, a principal proteção do aço à corrosão é devido à presença de uma outra fina película protetora muito aderente, chamada de “camada passivadora” envolvendo totalmente a armadura, se tornando, portanto, uma proteção química para o aço que começa a ser criada pouco depois do início da hidratação do cimento.



Imagen 5 - Lançamento de concreto sobre armadura de aço <https://www.aecweb.com.br/revista/materias/vazios-de-concretagem-poem-em-risco-desempenho-de-estruturas-de-concreto-armado/14605>

A formação dessa película protetora é chamada de “passivação” e é a grande responsável pela resistência ao desgaste da armação. Dessa forma, para que haja corrosão é necessário que a camada de aço que está envolta e protegida por essa camada passivadora seja destruída. A esse fenômeno chamamos de “despassivação”, cuja consequência é o aparecimento da corrosão.

No processo de corrosão eletroquímica, os cloreto (saís inorgânicos derivados do cloro numa reação em meio aquoso) são os principais agentes causadores de corrosão das armaduras do concreto armado.

Os íons (átomos que perdem ou ganham elétrons nas reações químicas) dos cloreto são os elementos mais danosos à corrosão das armaduras, uma vez que são capazes de despassivar

o aço, dando início e participando ativamente do processo corrosivo. Eles (os íons) destroem a película passivante do aço e, na presença de água e oxigênio, possibilitam o aparecimento da corrosão.

São introduzidos no concreto de formas distintas:

- através do uso de aditivos aceleradores de pega;
- na forma de impurezas tanto dos agregados (areia e brita) quanto da qualidade da água de amassamento;
- pela maresia (atmosfera marinha);
- ação da água do mar em estruturas “off shore”;
- nos processos industriais, na etapa de branqueamento de papel e celulose, por exemplo;
- limpeza do concreto com ácido muriático.



Imagen 6 - Guarda corpo de concreto corroídas por conta da maresia Disponível em: <https://inbec.com.br/blog/inibidores-corrosao-tipos-principais-aplicacoes>

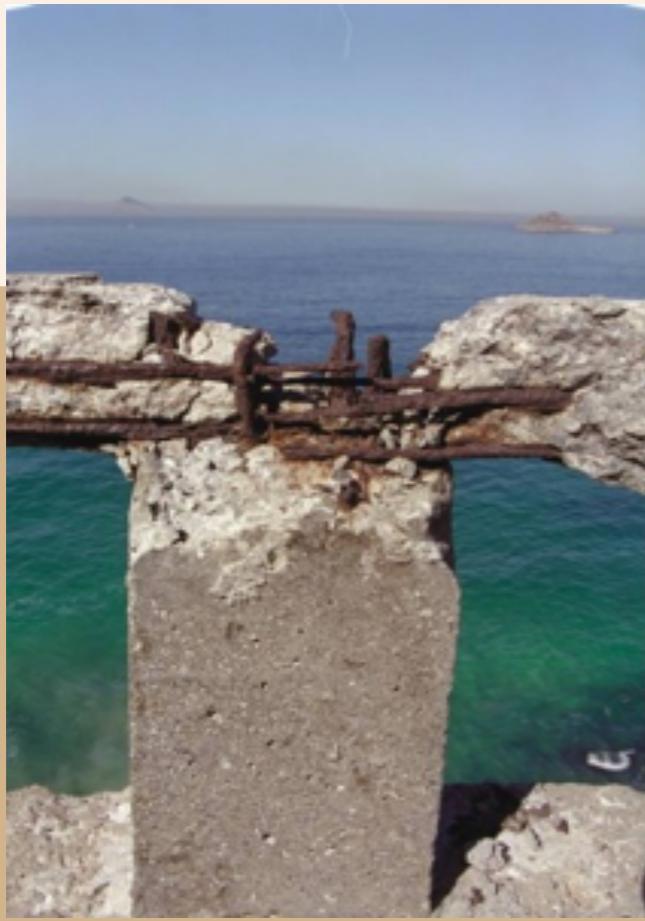


Imagen 7 - Guarda corpo de concreto corroídas por conta da maresia <https://extra.globo.com/casa/faca-voce-mesmo/previna-se-contra-corrosao-em-estrutura-2658487.html>

As corrosões eletroquímicas causadas por cloreto devem ser objeto de preocupação constante na orla das regiões litorâneas, uma vez que a proximidade do mar faz com que a atmosfera (maresia) contenha íons cloreto. Assim, nesse ambiente em que as gotículas de água do mar estão impregnadas de sais dissolvidos, quando em suspensão na atmosfera, são arrastadas pelo vento impregnando as estruturas. Nessas condições, os íons cloreto ingressam no concreto por absorção capilar da água onde se encontram dissolvidos.

A corrosão eletroquímica do aço pode ser classificada, segundo sua forma e apresentação, em três tipos mais comuns:

a) Corrosão Generalizada: ocorre nas armaduras, em toda sua extensão de uma maneira generalizada e quando exposta a um meio corrosivo, podendo ser uniforme, com superfície lisa e

regular, ou não uniforme, com superfície rugosa e irregular;

b) Corrosão Puntiforme: é uma corrosão localizada, apresentando desgaste localizado sob a forma de pequenas cavidades (pites ou alvéolos), os quais evoluem aprofundando-se, podendo até mesmo causar a ruptura do metal. Na maioria dos casos, ocorrem na forma de afundamentos rasos ao longo das barras de aço;

c) Corrosão sob Tensão com Tendência à Fratura: trata-se da consequência de uma tensão localizada, que se dá ao mesmo tempo da tensão de tração na armadura, podendo dar origem à irradiação de fissuras por toda a armadura. Embora exista uma predominância do aparecimento desse fenômeno nas estruturas protendidas, pode também haver sua ocorrência em estruturas de concreto armado convencional. Em ambientes com muita presença de cloreto e com

altos valores de tensão, existe uma propensão maior da incidência do aparecimento deste tipo de corrosão. Os mecanismos que propiciam a corrosão sob tensão são ainda cientificamente pouco conhecidos, mas seus efeitos são perigo-

sos uma vez que ocasionam rupturas bruscas, sem deformações dos elementos estruturais que sinalizem a presença de danos bem como da ausência de sintomas visuais de corrosão.



Imagen 8 - Corrosão generalizada: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/engenharia-civil/recuperacao-de-estruturas>

O assunto sobre corrosões de armaduras é bastante extenso, não se esgotando apenas neste trabalho. Em estudos vindouros apresentaremos outras manifestações danosas à estrutura e como tomar medidas para minimizar os

efeitos da corrosão eletroquímica do aço, entre outras particularidades das corrosões das armaduras nas estruturas de concreto armado convencional.

Estudos em Design de Ambientes: breves reflexões acerca do saber prático, científico e o ensino

Nadja Mourão

Projetar um ambiente é uma atividade que requer responsabilidade com a função do lugar onde o ser humano estabelece suas vivências e nos anseios do usuário. Design de Ambientes é uma profissão que requer discernimento do ambiente construído e empatia com as pessoas envolvidas. Antes de tudo, é preciso estar disponível para aprender sempre e refletir na interdisciplinaridade das áreas de conhecimento.

A finalidade deste texto é apresentar algumas reflexões sobre o Design de Ambientes e suas relações com os saberes, para aplicação na formação acadêmica. Busca-se compreender entender as dimensões do saber prático, do saber científico e tecnológico, em relação ao ensino para o designer de ambientes e alguns resultados em trabalhos práticos.

O Design de Ambientes é uma profissão multifacetada, que aplica soluções criativas e técnicas em ambientes e espaços construídos, conforme a International Interior Design Association - IIAD, com sede nos Estados Unidos. Além das soluções funcionais, seu principal objetivo é melhorar a qualidade de vida dos ocupantes, considerando seus hábitos e cultura. A IIAD esclarece que os projetos são criados respeitando à coordenação que envolve a edificação - projeto arquitetônico. Para tanto, é preciso investigar o contexto físico e o ambiental local, como também atender às normas de construção, exigências regulatórias e promover os princípios da

sustentabilidade. O designer de ambientes deve seguir uma metodologia adequada para a execução do projeto, analisando vários aspectos, tais como as necessidades, o conforto, os desejos e as possibilidades do cliente.

Por conseguinte, o projeto torna o espaço mais útil e as atividades prazerosas para aqueles que habitam ou utilizam o ambiente. A esse respeito, o Design de Ambientes está intimamente relacionado com a arquitetura e os setores da engenharia, design de produtos, mobiliário, iluminação, revestimentos, entre outros. Pode-se dizer que o termo Design de Ambientes é relativamente novo, estabelecido nas últimas décadas para os cursos de instituições acadêmicas brasileiras.

Conforme o arquiteto Laerte Galesso (2015), a formação desse profissional se faz em cursos de Design de Ambientes, oferecidos por mais de 100 escolas de design no Brasil, autorizadas pelo MEC. Recentemente, outros tantos cursos técnicos e de bacharelado já foram aprovados desde então. O trabalho desse profissional compreende a busca de soluções de questões relacionadas à funcionalidade, ergonomia, viabilidade, estética, entre outros. O designer de ambientes atua em qualquer ambiente, sejam nos ambientes residenciais, empresariais, eventos e espaços externos como em paisagismo, fachadas, cenários e por aí vai.

Os ambientes habitados são lugares espe-

ciais, como mencionou Benjamin (1985), ao relatar que o interior não é apenas o universo do homem privado, mas também o seu estojo, onde fica guardado e preservado tudo aquilo que lhe convém. Considerado a importância do ambiente, o trabalho do designer de ambientes utiliza de métodos projetuais que permitem entender o problema, analisar a demanda, pesquisar, elaborar conceitos criativos e mapear processos produtivos, que podem gerar alternativas eficientes, definindo a solução mais adequada aos usuários.

A Associação Brasileira de Designers de Interiores - ABD esclarece que a formação do designer de ambientes permite que ele atue em várias áreas, inclusive na gestão e organização de eventos como shows, festivais, festas, exposições. Contudo, o conceito do projeto é que define os aspectos físico-emocionais, tanto em ambientes formais quanto nos efêmeros. Ou seja, são múltiplos os fatores que justificam o mobiliário projetado especialmente para um ambiente, como também as cores e texturas, e outras intervenções relacionadas à funcionalidade e estética do lugar.

O designer de ambientes se capacita para entender o ambiente e seus aspectos construtivos. Devido ao objetivo de atender às necessidades e desejos dos clientes, o profissional deve conhecer e saber definir quais os materiais de revestimento e acabamento, cores, texturas, iluminação e outros, como a distribuição de móveis e adornos. Esse é um trabalho que exige mais do que criatividade e estética. É preciso estar atualizado sobre as novidades no mercado, ter espírito prático para cumprir os prazos e saber fazer as escolhas, nos moldes dos recursos financeiros, conforme ABD.

Para tanto, o designer de ambientes necessita conhecer os métodos de organização das diferentes instalações que compõe os espaços. Exemplo: na cozinha ou no banheiro, precisa saber se as instalações proporcionam limpeza e salubridade ao ambiente. Deve estar atento às instalações elétricas para elaborar um bom projeto de iluminação, e as instalações termomecânica, a fim de proporcionar conforto adequado para cada ambiente. Em todas as situações, deverão adicionar amplo conhecimento dos diferentes

materiais, métodos de instalação e relação com o meio ambiente (materiais expostos à luz solar, calor, umidade, entre outros).

O designer de ambientes deve desenvolver a habilidade da observação, aprender a ver além do que as pessoas não observam no ambiente. A observação lhe permite analisar e tirar conclusões para projetar adequadamente o ambiente. Assim, a percepção é uma característica fundamental para projetar um espaço, que conduz o profissional a expressar o significado a ser transmitido no projeto. O conhecimento das habilidades da profissão é fundamental, como também, conhecer as relações com os saberes sistematizados e as práticas.

Refere-se, em "saber prático", ao conhecimento do fazer, das experiências e esforços na problemática da transferência de saber "prático". Saber prático ou know-how é a habilidade de saber colocar em ação o conhecimento prévio em circunstâncias específicas. O saber prático inato, envolve a utilização simultânea de habilidades manuais, motoras, cinéticas, cognitivas, linguagem e, principalmente, experiência como o uso de intuição e julgamento, segundo Sérgio Lins (2003). Ou seja, o saber prático se faz pela relação direta da ação específica (a uma situação concreta), ligado diretamente a tradições prevalecentes, por exemplo, tradições sobre a forma de realizar determinadas atividades operacionais, como também da pessoa que sabe como fazer.

O autor relata que como é um processo social, o nível de confiança entre os atores envolvidos é um fator chave para facilitar (ou atrapalhar) a transferência de conhecimento prático. Assim, a transferência de saber prático é um processo complexo, o saber prático não pode ser simplesmente transferido, mas precisa ser aprendido. Portanto, é preciso que ocorra a socialização para a transferência de saber prático.

Nos exemplos a seguir, comparamos as residências de alguns povos e como aplicam o saber prático. O conhecimento prático destas comunidades se relaciona ao saber geracional, às suas tradições, ao conhecimento do território e a busca por melhor qualidade de vida, considerando o ambiente em que estes povos estão inseridos.

A comunidade flutuante do Lago Catalão é um exemplo de integração da natureza ao ambiente urbano pode ser proveitosa. Esta comunidade está ligada à ilha do Xiborena, inserida na região do Catalão, que dá nome à comunidade, localizada na confluência dos rios Solimões e Negro (40 km de Manaus, no Amazonas), em sistema fluviolacustre (rios e aos lagos simultaneamente). Trata-se de uma comunidade estruturada em modelo flutuante de casas, cujas edificações são como balsas em cima de toras de madeira chamada Açacu, própria para água (PINHEIRO;



Imagem 1 - Comunidade Catalão - casas flutuantes no Amazonas. Disponível em: <http://fuiacaoamazonas.blogspot.com/2013/01/comunidade-catalao-casas-flutuantes.html>. Acesso em: 20 mar. 2021

Estas práticas em habitação são resultantes de um processo histórico de aprendizagem, entre gerações eles decidem onde construir e qual a melhor posição da casa. Eles decidem também a configuração dos arranjos espaciais no interior das moradias, incluindo janelas, portas e varandas.

O saber tradicional garante o respeito ao meio, e a produção de um sistema capaz de persistir ao longo dos anos (Alencar; Souza, 2016). A palaflita e o flutuante são tipos vernaculares, que

CARDOSO, 2019).

A comunidade depende do acesso direto aos recursos primários, como: água dos rios, biodiversidade local, características do solo, entre outros. Por meio destes recursos a comunidade de Catalão busca se relacionar de forma equilibrada. Os moradores relatam que este modelo de comunidade é o que eles já estão acostumados. As casas bóiam e tudo no interior se movimenta (móvels, prateleiras, louças) quando passam embarcações no rio (figura 1).

NHEIRO; CARDOSO, 2019, p.6).

Ainda em moradias de saberes tradicionais, apresentam-se os costumes das tribos africanas de pintarem suas moradias com desenhos geométricos e flores, com pigmentos naturais. Cada tribo carrega os valores de seus ancestrais nas pinturas das casas, como a tribo do povo de Matobo, no sul do Zimbábue (pintura que marca as estações do ano), também as mulheres do povoado de Ndebeles da África do Sul (pintura para

dizer que na casa tem mãe e filha dedicadas à família) e tantos outros.

Citamos o exemplo da aldeia chamada Tiébélé do povo Kassena, no sul de Burkina Faso, um país sem litoral na África Ocidental, perto da fronteira com Gana. O povo Kassena, um dos grupos étnicos mais antigos da região, que utiliza da arquitetura tradicional Gourounsi e decoram as paredes das casas com pintura de símbolos tribais (figura 2).

Imagen 2 - Aldeia de Tiébélé, povo de Kassena. Disponível em: <https://kwekudee-tripdownmemorylane.blogspot.com/2013/06/gurunsi-people-west-african-tribe-with.html>.

Acesso em: 20 mar. 2021.



Tiébélé é uma região carente de recursos econômicos, mas são extremamente ricos em sua cultura que se mantêm há várias gerações. A decoração da parede é sempre um projeto comunitário feito pelas mulheres. As casas são construídas de terra, madeira e palha, visando às condições altas temperaturas da região. As paredes têm mais de 30 centímetros de espessura e as casas são projetadas sem janelas, exceto por uma pequena abertura que permite a luz entrar. Com tudo, as pinturas coloridas das paredes são obras de arte que contam sobre a vida da comunidade (KWEKUDEE, 2013).

Dessa forma, os exemplos apresentados demonstram a importância de conhecermos a cultura de cada região; a história dos povos, às condições socioambientais, de forma que o designer possa atender adequadamente ao ambiente a ser projetado. O saber prático, como a cultura tradicional, trata de conhecimentos que podem contribuir para a formação do designer.

No entanto, o “saber científico” refere-se aos estudos e resultados em pesquisas. A busca do conhecimento científico surgiu da necessidade do ser humano querer saber como as coisas funcionam, ao invés de apenas aceitá-las passivamente. Com este tipo de conhecimento o homem começou a entender o porquê de vários fenômenos naturais e com isso passou a intervir cada vez mais nos acontecimentos ao nosso redor.

De acordo com Aristóteles (384 -322 a.C), filósofo grego do período clássico na Grécia antiga, o termo original “ciência” (episteme, scientia) indica o ideal máximo do saber humano: a apreensão completa e definitiva da realidade de um objeto ou processo. Os conhecimentos abordados por Aristóteles foram aceitos pela maioria dos filósofos por muito tempo. Mas, a partir do século XVII acontece uma reviravolta no cenário filosófico e na maneira do homem perceber o mundo. Assim, entre outros pensadores, Descartes (1596-1650), filósofo, físico e matemático francês, foi quem desenvolveu o método dedutivo e firmou o conhecimento científico em um porto seguro, de forma a não ocorrer falhas (ARAUJO et al., 2017).

Seguindo a linha do pensamento científico, considera-se oportuno citar a teoria Geral dos Sistemas desenvolvida pelo biólogo alemão, Ludwig Von Bertalanffy, em 1937, que entre outros, deduz a interdependência entre as partes de um todo, ou seja, são importantes todas as partes que compõe um elemento único. Acima de tudo são as leis, funções, processos,

equações que estruturam um sistema (MOURÃO, 2011).

Quanto ao saber tecnológico, esse é um fator fundamental na evolução humana. A história da tecnologia é quase tão velha quanto nossa história, e existe desde quando os seres humanos começaram a usar ferramentas de caça e de proteção. Ferkiss (1972) entende que afirmar que a mudança tecnológica seja o fator central que define a existência humana. Nesse sentido, o autor afirma que a tecnologia é um método, organizado e deliberado, que afeta o meio ambiente físico e/ou social, capaz de ser comunicada e assimilada por terceiros. Geralmente é eficiente, independente das atitudes pessoais, qualidades ou talentos dos que a manipulam.

Apresenta-se um exemplo onde os saberes científicos e tecnológicos se fazem presentes no ambiente residencial. Trata-se da transformação da casa comum em residência dinâmica e interativa, ou seja, os sistemas de domótica inteligente. Domótica é uma tecnologia recente, responsável pela gestão integrada dos recursos habitacionais.

Trata-se de uma modelo de casa inteligente, conectada digitalmente, que possui sistemas avançados de automação para providenciar monitoramento e controle sobre as funções de toda a construção, como por exemplo, controles de temperatura, multimídia, portas e janelas. O foco da inteligência em uma residência está em gerenciar os sistemas para que ela “deve se adaptar ao comportamento dos habitantes, e não habitantes se adaptarem ao funcionamento pré-programado da residência, tendo de mudar seus métodos e gostos” (RIBEIRO, 2018, p.31).

No mercado já estão disponíveis sistemas de automação capazes de ligar ou desligar um equipamento ou um dispositivo específico de acordo com um ajuste a distância ou pré-definido. O design de ambiente, após conhecimento dos equipamentos disponíveis e assessoria tecnológica, poderá incluir os sistemas que melhor se adéquam ao projeto. Na figura 3, um exemplo da integração de vários dispositivos na residência.

Tanto a produção científica e tecnológica quanto as demais áreas, estão organizados e difundidos basicamente por instituições educativas e de pesquisa, tais como escolas, centros culturais, meios de comunicação de massa, e outras. Nelas, concentram-se os saberes e métodos para o conhecimento. Contudo, em muitas disciplinas ainda há uma carência da aproximação da teoria com a prática.

Portanto, como sistema educacional, o ensino está

Tanto a produção científica e tecnológica quanto as demais áreas, estão organizados e difundidos basicamente por instituições educativas e de pesquisa, tais como escolas, centros culturais, meios de comunicação de massa, e outras. Nelas, concentram-se os saberes e métodos para o conhecimento. Contudo, em muitas disciplinas ainda há uma carência da aproximação da teoria com a prática.

Portanto, como sistema educacional, o ensino está centrado no desenvolvimento integral do homem, inserido na dinâmica da transformação social; concretiza-se pela aplicação de novas teorias, princípios, conceitos e técnicas num esforço permanente de renovação da educação. Esta renovação se faz presente, principalmente por consequência da necessidade de distanciamento social que a humanidade vivencia - para prevenção da contaminação pelo coronavírus, Covid19. Novas ferramentas, por meio dos recursos tecnológicos, são incorporadas aos métodos de ensino.

Para o designer de ambientes, em suas atividades profissionais, o meio digital, inclusive, tornou-se uma solução viável para atendimento aos clientes. Ou seja, no design de ambientes as aplicações dos saberes científicos e tecnológicos estão inseridos às atividades práticas. Contudo, são fundamentais os valores subjetivos, a cultura e os saberes práticos.

A aprendizagem a partir de projetos interdisciplinares, com projetos que integram todas as disciplinas e



Figura 3 - Integração de sistemas residenciais.
RIBEIRO (2018, p.31) adaptado de (EGEWARTH, 2017).

objetivo de uma prática vivencial, viabiliza a concretização destes conhecimentos em trabalhos práticos, que também contribuem para a formação profissional.

Em análise entre os saberes prático, científico, tecnológico e o ensino, com o design de ambientes, verifica-se os laços em interdisciplinaridade. O design é compreendido como um campo de estudos para aplicação social, necessitando dos diferentes saberes e métodos. Devemos então, aplicar os saberes nos projetos, considerando questões como relacionamento humano e postura crítica e autônoma frente aos problemas da prática profissional.

REFERÊNCIAS UTILIZADAS

- ARAUJO, Mariana Ribeiro Porto; FARIA, Carmen Roselaine de Oliveira; NUNES, Caio Cézar de Albuquerque. Reflexões acerca do conhecimento científico, saberes locais e suas relações com o ensino de Ciências. In: XI Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências – XI ENPEC Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2017. Disponível em: <http://www.abrapecnet.org.br/enpec/xi-enpec/anais/resumos/R1363-1.pdf>. Acesso em 20 mar. 2021.
- ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE DESIGNERS DE INTERIORES – ABD. Disponível em: www.abd.org.
- BENJAMIN, Walter. Walter Benjamin. Sociologia. São Paulo: Ática, 1985.
- CURSO DESIGN DE AMBIENTES DA ESCOLA DE DESIGN. Disponível em: www.ed.uemg.br.
- FERKISS, Victor C. O homem tecnológico: mito e realidade. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1972.
- GALESSO, Laerte. Design de Interiores, 2015. Disponível em: www.abra.com.br.
- INTERNATIONAL INTERIOR DESIGN ASSOCIATION – IIAD. Disponível em: www.iida.org.
- KWEKUDEE. Gurunsi people: West African tribe with ancient advanced mural painting technology. Postado em 15 jun. 2013. Disponível: <https://kwekudee-tripdownmemorylane.blogspot.com/2013/06/gurunsi-people-west-african-tribe-with.html>. Acesso 20 mar. 21.
- LINS, Sergio. Transferindo Conhecimento Tácito. São Paulo: E-papers, 2003.
- MOURÃO, Nadja Maria. Sustentabilidade na produção artesanal com resíduos vegetais: uma aplicação prática de design sistêmico no Cerrado Mineiro. Dissertação (Mestrado em Design), Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2011.
- PINHEIRO, Luana; CARDOSO, Ana Cláudia. A comunidade flutuante Lago Catalão – Iranduba AM: um tecido urbano sobre as águas. Revista de Morfologia Urbana, nº 7, v.2, 2019.
- RIBEIRO, Carlos Eduardo. Domótica: viabilidade da Automação Residencial. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Engenharia Elétrica), Centro Universitário do Sul de Minas, Varginha, 2018. Disponível em: http://192.100.247.84/bitstream/prefix/651/1/TCC%20-%20Viabilidade%20da%20Automa%C3%A7%C3%A3o%20Residencial_FINAL.pdf. Acesso em 20 mar. 2021.

11. PROODUÇÃO ACADÊMICA

O Designer de Interiores em Comunidades Quilombolas: é possível?

Walísson dos Santos

O tema deste texto surgiu de uma indagação que fiz há uns 3 anos, aproximadamente, quando decidi fazer o processo seletivo para o Mestrado em Design, na Universidade Federal de Campina Grande – UFCG. E a resposta hoje é: SIM, É POSSÍVEL. Falarei como cheguei a este resultado, pois ele fala de um processo de ressignificação pessoal e profissional (ou de um ReDesign-se!) da minha práxis.

Minha dissertação neste Mestrado teve enquanto tema “DOS SABERES IMATERIAIS À CONCEPÇÃO DOS ARTEFATOS: uma etnografia do design vernacular em um Quilombo da Paraíba”. Este trabalho estava sustentado no objetivo geral de analisar como os saberes imateriais estão simbolizados na concepção dos artefatos, na comunidade quilombola do Grilo, na cidade de Riachão do Bacamarte. Ou seja, utilizei o Método Etnográfico - que tem suas raízes na Antropologia -, para entender, a partir da ótica do Design, como os artefatos que eles produzem – neste caso, as louças de barro –, simbolizam e representam a cultura imaterial destes grupos étnicos.

De acordo com a Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO)¹, a cultura imaterial ou intangível é compreendida como:

práticas, representações, expressões, conhecimentos e técnicas - junto com os instrumentos, objetos, artefatos e lugares culturais que lhes são associados - que as comunidades, os grupos e, em alguns casos, os indivíduos reconhecem como parte integrante de seu patrimônio cultural. Este patrimônio cultural imaterial, que se transmite de geração em geração, é constantemente recriado pelas comunidades e grupos em função de seu ambiente, de sua interação com a natureza e de sua história, gerando um sentimento de identidade e continuidade e contribuindo assim para promover o respeito à diversidade cultural e à criatividade humana.

Ou seja, ela representa um conhecimento ou práticas que são repassadas de geração para geração; são transmitidas pela oralidade e através de relações familiares e/ou sociais de um grupo; e que podem permanecer vivas em sua história.

A cultura imaterial é composta por elementos simbólicos que, durante o tempo-espacó, pode sofrer alterações mediante os fatos com as quais eles se deparam. Alguns aspectos são mais rígidos e sofrem menos interferência, outros nem tanto. Antes se tinha a noção de que a cultura era um organismo rígido, como um círculo fechado que não sofria interferências externas, atribuindo-lhe um caráter concreto e estável, do mesmo modo que as identidades que dela faziam parte não sofriam alteração em sua estrutura psicoló-



Imagen 1 : <http://portal.iphan.gov.br/uploads/ckfinder/arquivos/Convencao%20Salvaguarda%20Patrimonio%20CulturalImaterial%202003.pdf>. Acessado dia 18 de setembro de 2020.

gica, permanecendo a mesma. Mas, é válido ressaltar que, neste percurso, estes saberes imateriais podem se preservar os mesmos, ou podem ser adaptados de acordo com cada momento histórico, e, nos casos mais graves, podem desaparecer.

Em relação aos “quilombos”, que foram o objeto de estudo de meu trabalho, historicamente, o termo está atrelado às características sociais e antropológicas, das pessoas de pele preta que foram escravizadas em nosso território, no período do Brasil Colônia. E, em decorrência da forma em que foram tratados, passaram a se refugiar em locais mais afastados e de difícil acesso, como forma de resistirem às condições de negligência em que eram submetidos. Com

isso, estes povoados que foram sendo formados se denominaram quilombos, e ainda preservam muito de suas raízes histórico e culturais até os dias atuais.

No caso da comunidade do Grilo, umas das práticas que ainda pode ser identificada são os da produção das louças de barro, que é feita por uma única loiceira, a Dona Lourdes, de 74 anos. Sua produção acontece em casa, utilizando técnicas rudimentares e que preservam um saber imaterial que existe naquele quilombo há décadas. Por terem uma grande importância para a comunidade, estes artefatos são utilizados em basicamente todas as casas e simbolizam um saber milenar de modelagem com esta matéria prima.

A partir de um olhar imaturo de um designer de interiores recém formado, ao me deparar com aqueles artefatos de barro ao iniciar minha pesquisa etnográfica, só conseguia observá-los em decoração de casas ou de pontos comerciais, limitando seu sentido enquanto um artigo decorativo e comercializável. Não nego que, hoje em dia, tenho em minha casa alguns destes artefatos, no entanto, meu olhar para eles vai além das cores, texturas, usabilidade e matéria prima: vai para além disso.

A minha dissertação fundamentou-se a partir do princípio de que o objeto materializado é considerado como uma construção comunicativa de processos identitários e culturais, estruturado por saberes imateriais que o antecedem e permanecem em seu ciclo de vida. Ou seja, aquele artefato que posso colocar em uma estante não é, apenas, um objeto inanimado, ele é uma forma de comunicar uma identidade coletiva, uma cultura secular, um saber imaterial e uma história que está por traz da materialidade.

Ao reunir grande parte daqueles artefatos vernaculares, compreender sua dinâmica simbólica, sua representação para o grupo e detalhar seu processo de concepção, revi meu próprio olhar e ressignifiquei minha abordagem enquanto designer de interiores.

A partir deste momento, surgiu enquanto resultado da pesquisa, uma proposta de trabalho que, infelizmente, foi impactada pela Pandemia do Covid-19: que é a construção de um ambiente, de um espaço que possa reunir esses artefatos e transmitir a história e cultura daquele quilombo para a própria comunidade e para a sociedade. Ou seja, propomos criar um Museu Quilombola.

A ideia de Museu já acontece na comunidade

quilombola do Ipiranga na cidade do Conde, na Paraíba, desde o ano de 2013. Neste caso em específico da Comunidade do Grilo, iríamos utilizar minhas técnicas de designer de interiores para criar um ambiente que fosse funcional, estética e visualmente agradável e reunir os artefatos vernaculares de barro (bem como, outros que também foram identificados na pesquisa) que tanto refletem a cultura daquele lugar.

Sendo assim, meu papel de profissional ultrapassaria minha atuação dentro de um escritório ou home office focando, apenas, nas tendências de mercado e anseios capitalistas, para me inserir em locais das quais a sociedade mantém na marginalidade e não contribui para sua sustentabilidade.

Hoje, acredito que minha função social vai além das questões mercadológicas, vai para a preservação de povos, para a valorização de culturas, lugares e artes que são obscurecidas. Vai para o popular, vai para o morro, vai para a zona rural... Vai para grupos étnicos, vai para a aldeia, vai para o quilombo. Vai para onde nós quisermos e nos chamam.

Que possamos, a cada dia, passar por este processo de “ReDesign-se”, ampliando a atuação do designer de interiores na sociedade, acolhendo outras camadas sociais, fortalecendo nosso papel e utilizando nossas habilidades e técnicas para a preservação de nossa identidade brasileira.



REFERÊNCIAS:

SANTOS, Walisson Adalberto dos. DOS SABERES IMATERIAIS À CONCEPÇÃO DOS ARTEFATOS: uma etnografia do design vernacular em um Quilombo da Paraíba. 2020.149f. Dissertação de Mestrado em Design – Universidade Federal de Campina Grande – UFCG, Campina Grande, 2020.

O conceito no projeto de design de interiores

Nos artigos anteriores elucidou-se sobre o processo projetual e suas inúmeras etapas e ferramentas existentes. Apresentamos, nas edições precedentes, a explicação sobre o briefing, nessa edição trataremos do conceito, fase posterior ao questionário com o cliente, levantamento de dados e pesquisa de campo.

O conceito é o lugar da criatividade no projeto de design de interiores, compreende o ajuste sensorial do projeto, quais atributos, valores e sensações serão trabalhadas nos ambientes. O conceito auxilia nas determinações emocionais e simbólicas dos espaços e ao mesmo tempo estabelece a intenção do projeto com base em algumas ferramentas projetuais.

O conceito é a escolha de uma ou mais pa-

avras selecionadas que sintetizam e orientam as intenções do projeto. Enquanto definição fundamental do projeto, o conceito deve agregar valor e dar sentido às diretrizes projetuais no que diz respeito a funcionalidade, as configurações, aos sentimentos, as sensações e finalidade do projeto.

“O bom conceito é aquele que propõe, explica, justifica e convence. É aquele que se fundamenta em razões ou motivos justificáveis, teóricos ou não. É aquele que seja factível ou possível, e não uma proposta apenas fantasiosa, no sentido de sua inaplicabilidade. O conceito deve partir de um problema ou um propósito significativo ou relevante, senão ele virá a ser injustificável e inconvincente (HSUAN-NA, 2018 p: 205).

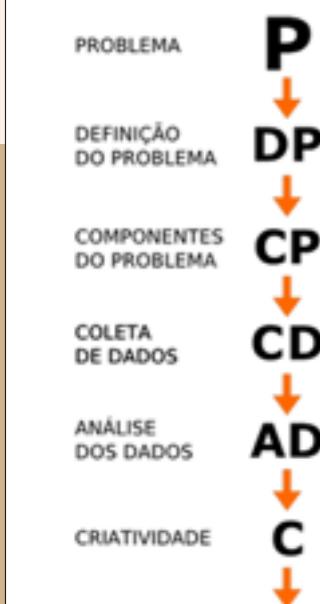


Imagen 1 - Munari, Bruno - Das coisas nascem coisas

Essa criatividade em projetos só tem valor quando gera conceitos que resolvam o problema proposto. Isso começa pela compreensão e escolha da abordagem adequada em cada momento específico no projeto.

Existem autores que consideram o conceito como: uma boa ideia prevista para dar certo quando se tornar uma solução como resultado concreto. No design, uma boa ideia é aquela que está propensa a chegar a um resultado criativo, inovador e bem sucedido (HSUAN-NA, 2018 p: 203).

Para identificar o conceito, utiliza-se de ferramentas para desenvolver essa criatividade, tais como o brainstorming (tempestade de ideias) de atributos projetuais somado a seleção de referências visuais promove um panorama das percepções propostas para as sensações que po-

derão ser promovidas nos ambientes projetados. Empregasse, também, as ferramentas, painel de estilo de vida e painel semântico.

Essas definições de atributos buscam estabelecer palavras identificando referência simbólica, sentimental, figurativa ou material que auxilia na definição do conceito. Os atributos refletem as particularidades qualitativas e ou quantitativas relacionada com os modos e meios de vida dos atores beneficiados com o projeto. Aspectos necessários ou desejados para o projeto, relativo a aparência e/ou a sensação também podem ser consideradas atributos do projeto. A partir dessas palavras, pesquisa-se referências visuais que dialoga com as intenções emocionais e simbólicas propostas para o projeto. Como exemplifica a imagem abaixo.



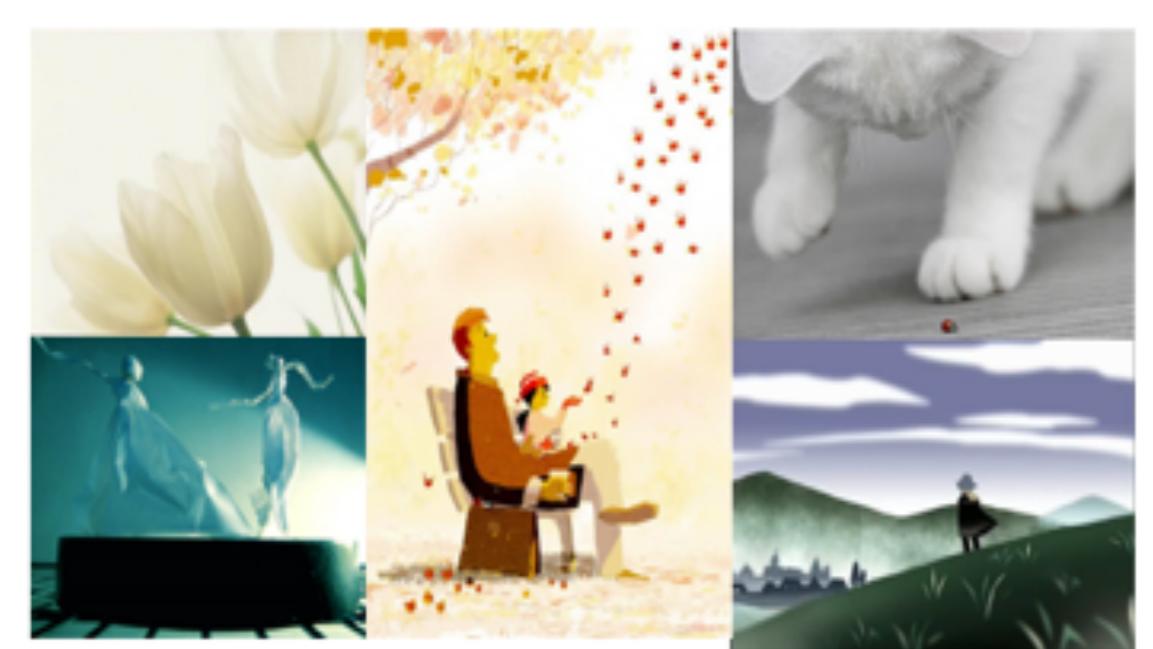
Imagen 2 - Fonte: Autora, 2021

O painel de estilo de vida traça imagens dos costumes e hábitos dos futuros consumidores dos ambientes projetados. As imagens nesse painel refletem os valores sócio, econômico e culturais dos usuários, como também, os produtos, marcas e serviços utilizados por eles. Normalmente, esse painel emprega somente ima-

gens positivas sobre o estilo de vida.

O painel semântico busca, através de referências visuais, caracterizar a parte sentimental do perfil do cliente. Esse panorama é relativo ao significado ou ao sentido das unidades linguísticas, na proposta de identificar quais emoções o ambiente poderá transmitir ao primeiro olhar. Há

técnica de discussão que se vale da contribuição espontânea de ideias por parte de todos os participantes, no intuito de resolver algum problema ou de conceber um trabalho criativo.



LEVEZA, ACOLHIMENTO, CUIDADO, DESTREZA, LIBERDADE

Imagen 3 - Fonte: Carlos Pereira, 202

A partir dos todos esses levantamentos anteriores, pode-se compreender melhor as características, caráter, natureza, personalidade e sentimentos do perfil do cliente, diante dessa compressão, deve-se buscar sintetizar a partir de palavras e ou definições o caráter singular que liga todos os elementos de projeto e elabora o conceito do projeto.

Para a definição do conceito, pode escolher qualquer palavra ou frase que torne único, especial e singular a criação desse projeto. No cotidiano, algumas palavras são erroneamente utilizadas para definir o conceito, a exemplo a escolha dos termos: funcionais, belo e ergonômicos, essas palavras são premissas de projeto, independentemente das características do projeto e caráter do cliente todos os projetos deverão ser funcionais, belos e ergonômicos por isso essas palavras não são aconselhadas para determinar o conceito do projeto pois ela não torna a criação original.

A exemplo, temos o conceito escolhido para o ambiente da imagem a seguir. O conceito utiliza-

do foi: Masculino, para consubstanciar o ambiente a partir do “caráter masculino apresentado na sua composição com elementos predominante nas cores em tons frios (derivados da cor azul), a disposição do mobiliário seguindo o equilíbrio assimétrico com linhas retas, materiais com acabamentos e com texturas lisas e iluminação indireta”.

O conceituar direciona as ações táticas do projeto, apresentando objetivamente a mensagem proposta, mantendo a coerência com o que se quer comunicar, de que forma pretende provocar impacto visual somado aos elementos técnicos e funcionais estabelecendo vínculos emocionais com os atores beneficiados pelo projeto.

O conceito norteia o designer de interiores para a escolha das formas linhas, cores, volumes, unidades, características, caráter, escala, proporção, equilíbrio, ritmo, textura, iluminação, etc que será utilizada no projeto. Além de resolver os projetos a partir dos elementos técnicos, funcionais e ergonômico o conceito promove vínculo afetivo com o espaço.

REFERÊNCIAS:

- HSUAN-AN, Tai. *Design: conceitos e métodos*. São Paulo: Blucher, 2018.
MUNARI, Bruno. *Das coisas nascem coisas*. 2. ed. São Paulo: Martins fontes, 2008. 378 p

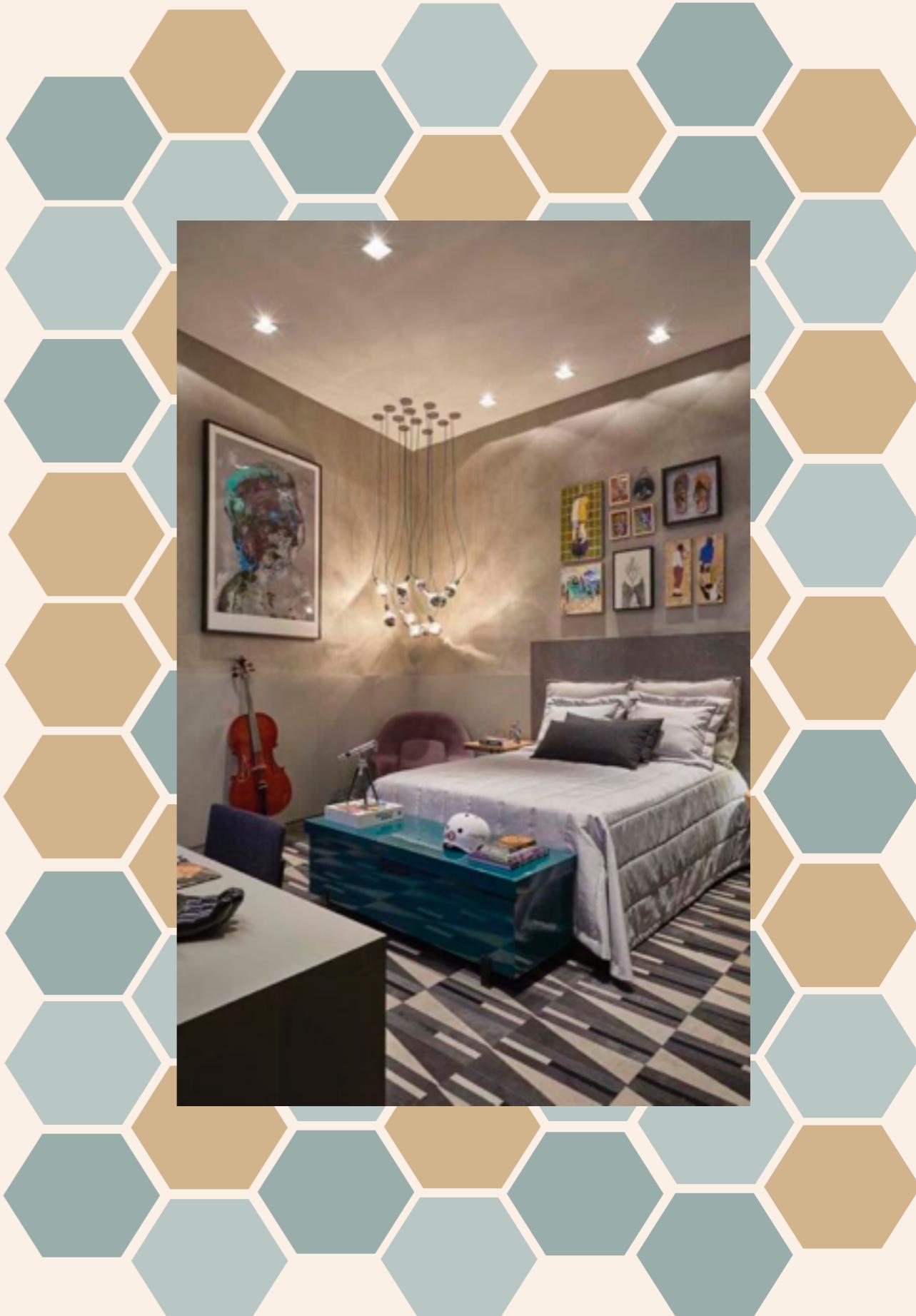


Imagen 4 - Fonte: Filipe Leão, 2017.

<https://designculture.com.br/definindo-o-carater-em-projetos-de-interiores>.

A Relevância do desenvolvimento do “Olhar Ergonômico” para a formação do Designer de Interiores

Nesta coluna da Revista Design de Interiores Brasil a Ergonomia é abordada sob a ótica da sugestão para esta quinta edição: o Saber + Saber fazer + Saber ser. As considerações, também, serão realizadas, observando a experiência desta autora, inspirada, no ponto de vista de Tai Husuan-An (2017), de Löbach (1976), enfatizando a pesquisa de Edgar Morin (2000) sobre a “visão transdisciplinar da educação”. Esta última foi realizada em função de demanda da UNESCO ao autor (Morin), gerando o trabalho intitulado “Os sete saberes necessários à educação do futuro”. A investigação, em questão, expõe a visão de Morin (2000) sobre os rumos “da educação do amanhã”, propondo para a educação do novo milênio, a fundamentação na comunhão dos saberes e das disciplinas, contrária à excessiva fragmentação e disciplinarização da educação. Essa condição foi observada nas décadas anteriores ao ano de 2000, no entanto, percebe-se, ainda, ser bastante praticada.

Diante da necessidade de organizar a educação pautada em uma visão holística e em diferentes saberes, Morin (2000) relacionou sete eixos que denominou de os “Sete Saberes indispensáveis” para a educação do futuro. São eles, “As cegueiras do conhecimento: o erro e a ilusão”; “Os princípios do conhecimento pertinente”; “Ensinar a condição humana”; “Ensinar a identidade terrena”; “Enfrentar as incertezas”; “Ensinar a compreensão”; e “A ética do gênero humano” (MORIN, 2000, p. 12-16).

Tanto a diversidade biológica quanto a diversidade cultural são apontadas por Morin (2000) como elementos importantes da educação do futuro. Muitas questões envolvidas nestes dois segmentos do saber, principalmente, ressaltadas no “Ensinar a con-

dição humana”, são tratadas na formação do Designer de Interiores, habitualmente, de forma dissociada. Coloco tal questão por experiência docente na disciplina de ergonomia (e em outras nas fases finais do curso), sendo a percepção desta dissociação com as demais cadeiras do curso, evidentes. Ao observar a excessiva fragmentação e disciplinarização da educação citada por Morin (2000), temo ressaltar que essa prática continue bastante presente, de forma geral, ainda, em relação à proposta e condução do conjunto de disciplinas ofertadas para os cursos de DI, de forma geral.

Essa dissociação tende a dificultar o entendimento da e do Designer em formação e os prejudica nas possibilidades de correlações que estas ou estes poderiam realizar, de posse do conhecimento adquirido em cada disciplina. Por outro lado, é relevante que professores sejam os facilitadores e mediadores desse processo, para que alunos realizem suas próprias conexões, respeitando a diversidade cultural do grupo, apontada por Morin (2000), e o compartilhamento dessas relações neste. Para isso, salienta-se a necessidade de devido preparo, reconhecimento do conteúdo de cada cadeira e o potencial que deve ser trabalhado para que os benefícios inter, multi e transdisciplinares possam ser obtidos pelo conjunto de disciplinas.

Ao considerar-se o descrito, em relação à prática ergonômica, o mero repasse de conhecimento sobre suas teorias e metodologia projetual é insuficiente para desenvolver o “olhar ergonômico”, e praticá-la, com propriedade. Esse desenvolvimento pode seguir-se por toda a formação do Designer, exercitando-a nas demais disciplinas oferecidas pelo curso,

fortalecendo e incorporando, outros conteúdos.

Considerando que cada situação projetual é diferente, assim como, as condições e características dos usuários, o “olhar ergonômico” busca a melhor solução para cada contexto (relações entre os elementos humanos e não humanos). De forma holística, condição inerente à ergonomia, há o foco no tratamento das questões físicas e cognitivas dos usuários, de suas limitações e habilidades, organização dos elementos constituintes do projeto e a adoção das tecnologias apropriadas para cada contexto. Quanto aos alunos, é importante apoiá-los no processo e na compreensão dos possíveis benefícios desses procedimentos para a sua formação e futura carreira.

Quando a ergonomia não é incorporada ou se esta não incorpora os saberes praticados em outras disciplinas, podem-se apontar alguns reflexos negativos na formação do Designer, e consequentemente, no Projeto de Interiores. O prejuízo ou ausência na formação do “olhar ergonômico”, conectada às demais disciplinas, tende a refletir, invariavelmente, na qualidade da relação do elemento humano no Projeto de Interiores, ou nos demais produtos gerados pelas distintas cadeiras do curso. Essa questão, como já citado, é apontada, particularmente, por um dos “Sete Saberes indispensáveis” para a educação do futuro (MORIN, 2000), o de “Ensinar a condição humana”, necessidade intrínseca para praticar a ciência ergonômica.

Em relação à condição humana, Morin (2000, p. 55) relata que:

Cabe à educação do futuro cuidar para que a idéia de unidade da espécie humana não apague a idéia de diversidade e que a da sua diversidade não apague a da unidade. Há uma unidade humana. Há uma diversidade humana. A unidade não está ape-

nas nos traços biológicos da espécie Homo sapiens. A diversidade não está apenas nos traços psicológicos, culturais, sociais do ser humano. Existe também diversidade propriamente biológica no seio da unidade humana; não apenas existe unidade cerebral, mas mental, psíquica, afetiva, intelectual; além disso, as mais diversas culturas e sociedades têm princípios geradores ou organizacionais comuns. É a unidade humana que traz em si os princípios de suas múltiplas diversidades. Compreender o humano é compreender sua unidade na diversidade, sua diversidade na unidade. É preciso conceber a unidade do múltiplo, a multiplicidade do uno. A educação deverá ilustrar este princípio de unidade/diversidade em todas as esferas.

Portanto, compreender a condição humana, não somente, na sua relação física com o ambiente, permite evitar falhas projetuais refletidas na interação do usuário com a proposta do design, ao não serem previstos ou planejados de maneira inapropriada. Questões subjetivas no uso, no acesso, nos processos perceptivo e cognitivo e a na apropriação do sujeito pelo espaço projetado devem ser avaliadas, não somente, sob a ótica ergonômica, mas no conjunto de disciplinas. Exemplifica-se, apropriação do sujeito pelo espaço, na qual estão envolvidas as questões culturais, ressaltadas por Morin, (2000), de identidade e as estratégias utilizadas pelos sujeitos para estabelecer uma comunicação com este.

A identidade relaciona-se com a possibilidade de o sujeito estabelecer uma identificação com espaço, ressaltando, que cada pessoa constrói uma identidade particular. Uma das questões que a qualifica é o sentido de pertinência, ser parte de algo em comum, de inclusão no todo. “Não poderíamos concebê-la

2 Docência, integrante de NDE, Colegiado e representante do Curso de DI em instituição de ensino superior.

3 A Interdisciplinaridade abrange as relações entre os saberes de duas ou mais disciplinas quando possuem algo em comum, buscam a interdependência, interação e comunicação para enriquecimento mútuo. Por sua vez, a multidisciplinaridade refere-se a algo que contém, abrange e se distribui em diferentes disciplinas, e o conteúdo que pertence a mais de uma disciplina ou campo de conhecimento, respectivamente. Já a transdisciplinaridade constitui-se na abordagem que pertence a mais de uma disciplina, uma fusão, sendo possível, se for o caso, modificar ou ajustar conforme o objetivo desejado. Sob a ótica sistêmica, tende a perpassar fronteiras entre as diferentes disciplinas, apreciando diferentes óticas (pontos de vista), justapondo e fundindo conhecimentos, buscando o que as une e as ultrapassa, proporcionando emergir novos conhecimentos por meio de tal confrontação (KASPER, 2013).

1 Para conhecer mais profundamente a proposta de Edgar Morin, sugere-se verificar a pesquisa completa “Os sete saberes necessários à educação do futuro”, disponível no link da lista de referências utilizadas neste artigo.

sem esse sentido integrador, vinculado à idéia de ser o mesmo e de prolongar nossas formas culturais, tangíveis e intangíveis, até chegar a um conjunto de elementos que nos conferem identidade justamente por serem parte de nós mesmos" (GUTIÉRREZ apud SPERLING, 2003, p. 01). Este importante atributo pode ser trabalhado em disciplinas diversas, além da Ergonomia, visando um objetivo de projeto comum, o de conferir ao lugar as marcas que o caracterizam, permitindo às pessoas identificar-se com o mesmo, estimulando a apropriação, a apreensão e processamento das informações espaciais, por meio da disponibilização de elementos familiares ao contexto abordado.

As questões subjetivas listadas, anteriormente, nem sempre, são relacionadas a esta, porém, compõem o projeto ergonômico, tal como aquelas relacionadas à estética. Prever tecnologias e peças de composição espacial (móvels, equipamentos, peças decorativas e objetos de arte, elementos construtivos, revestimentos, dentre outros), muitas vezes, é tratado em muitas disciplinas, quase que, exclusivamente, do ponto de vista estético. Assim como, planejar o envolvimento do processo perceptivo/cognitivo, áreas de aproximação e de movimentação para interação com os elementos de composição do projeto, suas funções e as características dos usuários; questões dimensionais; organização de fluxos em áreas de movimentação e a identidade, a estética constitui atributo relevante para o projeto ergonômico.

Considerado um termo oriundo da filosofia, Tai Husuan-An (2017, p. 89) descreve que, "a estética torna-se, frequentemente, a primeira preocupação dos designers", sendo pensada de maneira exagerada, subestimando, segundo o autor, outros critérios importantes do produto do design. Constitui erro crasso dissociar a ergonomia das questões estéticas do projeto, no entanto, esta é uma prática verificada, publicada e constante em Cursos de Design de Interiores, salvo raras exceções. Se a Ergonomia possui como premissa o bem estar dos usuários, frente ao objeto projetado, pressupõe-se o atendimento de critérios objetivos e subjetivos, estando a função estética inserida nestes.

Neste sentido, na edição 01 da Revista Dint Brasil apontamos as funções do Design consideradas, também, relevantes por Löbach (1976). Este autor declara que é importante que a função prática, a função

estética e a função simbólica sejam "pesadas" na concepção de um produto de DI.

Para delinear um produto, ambiente ou elemento integrante deste, as funções, podem ser previstas, de forma que, o projetista decida qual ou, se alguma delas será evidenciada no seu produto, implicando, no peso de cada uma no projeto. Em relação aos recursos espaciais, implica, na compreensão dos efeitos das soluções projetuais frente à performance do usuário em diferentes ambientes, bem como, a compreensão das atividades que ali serão realizadas. Em relação às três funções do Design definidas por Lobach, percebem-se seu alinhamento às orientações projetuais ergonômicas, as quais os permeiam, não estando estes, somente, vinculados, à função prática do projeto, como usualmente, designado à ergonomia. Se considerado o princípio básico do conforto do usuário, fortemente, relacionado à ergonomia, verifica-se seu relacionamento às questões simbólicas do produto, bem como, às estéticas, por exemplo (KASPER, 2020, p.83).

Em relação aos elementos basilares do produto final do Design, Tai Husuan-An (2017, p. 87) também define os quatro pilares fundamentais para tal, dentre eles, a Ergonomia.

Ao fazermos o projeto, temos que ter em mente muita coisa - público-alvo mercado, critérios, métodos, técnicas, informações e outros fatores. Aplicando a metodologia e o processo de design, tentamos chegar a um resultado satisfatório. Porém, devemos saber quais são os fatores fundamentais que tornam os resultados finais realmente muito bons. Muitos fatores são fundamentais para influenciar no desenvolvimento tanto do projeto como do próprio objeto criado, seja uma peça gráfica, seja um utensílio, seja mesmo um ambiente. No entanto, existem quatro fatores que podem ser considerados fundamentais e que servem como suporte ao design. Passamos a chamá-los de os quatro pilares do Design, eles são: a estética, a estrutura, a ergonomia e a tecnologia. Fazendo analogia com uma mesa convencional que tem quatro pernas, dizemos que,

se faltar uma perna a mesa se desequilibra. O design é como uma mesa que tem quatro pernas é difícil dizer qual é a perna mais importante, pois todas elas desempenham o seu papel de sustentação.

Husuan-An (2017) ressalta a importância da abordagem combinada combinada dos pilares do Design definidos por este. Percebe-se, em comum, tanto nas "Funções do Design" propostas por Löbach (1976), na definição dos "quatro pilares fundamentais do Design" de Tai Husuan-An (2017) quanto na "visão transdisciplinar da educação", inspirada por Edgar Morin (2000), que o educar com qualidade foge da proposição de uma visão reducionista ou retilínea da realidade e do conhecimento. Essa visão é proposta por estes especialistas considerando uma associação que provém de vertentes do conhecimento e das práticas, as quais se estabelecem e devem permear os ensinamentos na academia.

Isso não quer dizer, que certa uniformidade e organização na condução da formação do profissional de DI não devam ser realizadas, ao contrário. Essa condição deve ser verificada e avaliada na proposta pedagógica e refletida no Projeto Pedagógico do Curso (PPC). Ressalto minha experiência em com estudantes das últimas fases do Curso de DI, de modo particular, a cadeira de Fundamentação para o TCC. Ofertada na penúltima fase do Curso, pode-se perceber as consequências da desconexão e da pluralidade de metodologias projetuais e o uso de ferramentas de apoio à criatividade, empregadas nas fases anteriores, muitas vezes, utilizadas sem o devido embasamento teórico.

A falta de alinhamento do quadro de disciplinas do curso, envolvendo as questões citadas, tende a refletir em insegurança para as e os estudantes formandos, diante do fato destes terem que fundamentar e justificar as escolhas adotadas na fundamentação te-

REFERÊNCIAS CITADAS E SUGERIDAS

- 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.
- SPERLING, David. Arquitetura como Discurso. Arquitextos. Ano 04. 2003. Disponível em: <<http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/04.038/667>>. Acesso em: 21 de março de 2021.
- MORIN, Edgar. Os sete saberes necessários à educação do futuro. 2. ed. São Paulo: Cortez. UNESCO, 2000. ISBN: 85-249-0741-x. Disponível em: <http://arquivos.info.ufrn.br/arquivos/2012133176826a1035842e1211faee999/setesaberesmorin.pdf.pdf> Acesso em: 20 março de 2021.
- KASPER, Andrea de Aguiar. Ergonomia. Revista Dint Brasil. Abil- Mai 2020. p. 76-83. https://designdeinterioresbr.files.wordpress.com/2020/04/revista_dintbr_ano1_nc2b01_abr-mai-jun-2020.pdf Acesso em: 20 março de 2021.
- LÖBACH, Bernd. Design industrial: Bases para a configuração dos produtos industriais. 1ed. São Paulo: Edgard Blücher, 2001.

órica e metodológica do TCC, inclusive, relacionada ao Projeto de Interiores na conclusão do curso. Neste caso, seria extremamente importante reconhecer, eleger e delinear a base metodológica a utilizar, pelo corpo técnico e docente do curso, sua pertinência ou não à proposta pedagógica e PPC, bem como, a existência ou não, de bases referencias confiáveis para tais propostas.

A partir da reflexão proposta por este artigo, embasada na aplicação compartilhada dos pilares para a educação do futuro de Morin (2000), nas proposições de Löbach (1976) e de Tai Husuan-An (2017), buscou-se ressaltar a contribuição da construção do "olhar" multifacetado da Ergonomia. Sendo a Ergonomia uma ciência aplicada, por natureza, mantém se atenta às demandas reais da sociedade, fato que tende a contribuir na melhor formação possível para o "Saber + Saber fazer + Saber ser".

O Saber envolve, no mínimo, conhecer os conteúdos necessários para a prática profissional ou fora dela, as inter-relações possíveis entre os conteúdos estudados e onde podem ser pesquisadas as fontes confiáveis. Entende-se que, o processo educativo que leva em conta esta dinâmica possui maior probabilidade de sucesso, formando profissionais de DI mais bem preparados para a sociedade.

O Saber Fazer implica em estar ciente e preparado em como aplicar o conhecimento adquirido ou encontrar (pesquisar) outros necessários para o exercício profissional e atuação em diversos âmbitos da sociedade.

O Ser indica em, diante do Saber e Saber Fazer, realizar suas próprias escolhas, não somente, profissionalmente ou como cidadão, mas uma conduta que envolve o indivíduo, de forma global, observando "seu lugar no mundo", estando envolvidas, as questões éticas, inclusive.

Das histórias contadas nos livros à história descoberta

O que é um livro atualmente afinal de contas?
 (Craig Mod)

Não há meio de iniciar a abordagem do tema dessa edição sem considerar essa frase de Craig Mod afinal, o que é – ou qual valor tem – um livro atualmente? Está muito difícil chegar a uma conclusão sobre isso e, cada dia mais percebo que eles, que são corpos fidedignos de informação de qualidade, estão perdendo espaço para as anomalias fantásticas: receitas de bolo de caixinha. Que lástima!

Ok, sei que não temos títulos nacionais suficientes e relevantes sobre DInt e que a maioria dos assuntos (elementos e fases de projeto) ainda carecem de livros específicos. Também, infelizmente, que entre os poucos títulos que temos de autores nacionais, a maioria não são designers graduados para tamanha responsabilidade. É um bombardeio de achismos (no mais estrito significado que MORIN deu a esse verbo) tresloucados e reducionistas onde qualquer pessoa graduada em Design percebe que esses títulos são... infantis, superficiais e contém erros crassos -muitos propositais para amputar o DInt brasileiro.

Mas, para qualquer profissional que se preocupa com a sua profissão e tem o dever de repassar aos seus alunos informações corretas – preparando novos profissionais que também se preocupam com sua profissão – a pesquisa é uma constante. Como não há bibliografia nacional suficiente, escrita por designers de interiores graduados em DInt, a saída é buscar lá fora. Para isso temos na santa internet e mecanis-

Não somos decoradores nem artistas. A Decoração trabalha na superfície dos espaços e essa é apenas a “cereja” de nosso bolo, a parte final – há muito de projeto antes dessa parte. Somos profissionais capacitados e qualificados para adentrar nos diversos universos, particulares ou coletivos, a fim de promover alterações nos espaços que ressignifiquem ou reforcem particularidades e diferenciais (pessoais ou de marcas), deem sentido, despertem emoções e sensações, garantam a qualidade e a segurança, que virem os espaços de ponta cabeça – se necessário for – para adequá-los às novas necessidades e novos usos entre tantas coisas mais.

No entanto, não há como prosseguir sem que tenhamos ciência plena de nossa identidade e de nossa História. Sempre falo em meus textos sobre a importância do Design Vernacular pois são elementos de extrema importância para que consigamos avançar muito além das datas, impostas por livros, que marcam um falso nascimento de nossa profissão. Hinchman reforça isso ao questionar: “A história do design deve incluir objetos anteriormente denominados etnográficos, e muitos dos quais ainda são mantidos em museus de história natural?”.

E a resposta é, obviamente, SIM!

Em minhas pesquisas, ao procurar por objetos de apoio (ex: panelas, talheres, etc.) encontrei COZINHAS onde esses objetos encontravam-se agrupados em espaços pré-históricos!

“O Journal of Interior Design é uma publicação acadêmica, referenciada e dedicada a exploração plural do DInt. Busca incentivar que a disciplina de História do DInt avance ao acolher pesquisas acadêmicas com abordagens, perspectivas e métodos diversos e interdisciplinares que explorem e analisem ativamente a definição sobre evolução do DInt. As publicações do Journal investigam o interior em relação ao design, percepção humana, comportamento e experiência,

mos de buscas que, quando bem utilizados, nos trazem preciosidades – uma verdadeira tábua de salvação e livramento dos achistas. Muitas coisas até nem citadas por aqui, por ninguém. Daí vem as bases de minhas pesquisas sobre a nossa história. Daí vem as bases de tantos posts em meu blog questionando diversas coisas, como abuso e omissão, que incomodaram a tantos. Pena que muito ainda não foi resolvido e sinto que, por falta de união e de comprometimento real com a defesa da profissão isso ainda não aconteceu e, de certa forma temos aqui no brasil, repito, nossa profissão amputada.

Em seu ensaio *“Interior Design History: Some Reflections”* para o *Journal of Interior Design*, Mark Hinchman aponta elementos relacionados à História do Design de Interiores que muitas vezes passam despercebidos ou são efetivamente ignorados. Dentre seus questionamentos está “O que é a história do design de interiores e como está se saindo à luz de seu assunto em constante expansão, novos métodos interpretativos e nomenclatura?” ao mesmo tempo em que apresenta uma importantíssima reflexão sobre o emprego do termo design no nome da profissão. É através da junção desses dois eixos que percebemos uma abordagem que tem muito a ver com o tema dessa edição da Revista DIntBR: ao considerar esses dois questionamentos na abordagem sobre essa profissão nos vemos obrigados a analisá-la de forma mais ampla e clara. Com isso fica evidente que “os subtópicos dessa interrogação é que esse questionamento crítico olha para a história do design de interiores e considera quem, o que e como”.

Porém, é muito difícil perceber isso no ensino da História do Design de Interiores nos cursos brasileiros. Muitos professores ainda insistem na ideia de manter a profissão amarrada à Arquitetura e ignorar a verdadeira raiz dela: o DESIGN. Não que o da Arquitetura não seja importante para nós, porém devemos ter ciência de que nosso foco e trabalho não é apenas sobre o objeto arquitetônico. Com isso, o ensino da História fica gravemente prejudicado e auxilia na redução da profissão como se um subprodu-

to dela fosse – o que já está mais que claro no mundo civilizado de que é um erro crasso, típico de quem tem preguiça ou má fé mesmo. Os poucos que tentam, retrocedem na história até onde os livros de Arquitetura permitem. Também desconsideram a História do Design (incluindo, especialmente, o vernacular que nos leva a tempos remotos) e a autonomia de uma História própria de nossa profissão.

Ao escrever “preguiça”, me refiro aos professores de graduação e pós-graduação que não permitem que seus alunos avancem além daquilo que eles se sentem confortáveis (tem domínio) para corrigir e dar nota. Se um aluno ousar falar sobre cozinhas no Egito Antigo, raros são os professores que irão aceitar o desafio de... também aprender – coisa que eles não querem pois se acham perfeitos demais para isso. E chega de tampar o sol com a peneira pois todos nós sabemos que eles existem em nossos cursos e, pior, não só na disciplina de História. Paulo Freire nos diz muito sobre esse tipo de “professor”. Como ele é educado, transcorre longamente sobre os problemas que isso provoca neles mesmos e em seus alunos. Eu, que já sou mais bocudo não tenho medo de repetir: PREGUIÇOSOS e ainda acrescento, DISPENSÁVEIS.

Nos anos 1970 Clive Dilnot e Victor Maragotin escreveram vários artigos sobre a História do Design de Interiores e estamos, até hoje, presos em um círculo vicioso tentando responder às questões por eles abordadas. Na verdade, elas já foram respondidas, porém, sempre aparece alguém de fora da área apresentando uma falsa refutação, com a intenção de confundir, e os pesquisadores acabam não percebendo a retórica e... voltamos a girar. Precisamos abandonar isso. Nem devemos iniciar nossas pesquisas de onde eles pararam afinal, temos tantos campos para pesquisar que não podemos mais perder tempo amarrados àquilo.

Nesse sentido, voltando ao ensaio de Hinchman recheado de questionamentos de extrema importância, ele nos aponta mais um:

“O que os historiadores do design de interiores estudam? A situação é sur-

em todas as escalas e para todas as condições. As pesquisas publicadas no Journal dão forma, informa e define a educação, prática, pesquisa, crítica e teoria do Design de Interiores. (Revisado em fevereiro de 2021)”.

Fonte: <https://onlinelibrary.wiley.com/journal/19391668>

preendentemente fragmentada e complexa, e não mais decidida hoje do que em 1984, quando Dilnot observou que “historiadores de design como um todo têm, na melhor das hipóteses, uma compreensão incompleta de seu suposto assunto”.

Percebiam que ele já traz a resposta de Dilnot. Gente, isso vem dos anos 1970. Até quando ficaremos apreciando a paisagem enquanto outra profissão avança a passos largos sobre a nossa? Até quando permaneceremos dispersos entre assuntos já exaustivamente debatidos em outros artigos e livros – ou seja, nadando na superfície - e não mergulhamos em outros assuntos mais profundos e importantes como a nossa identidade e autonomia profissional ou a nossa História autônoma, independente e única?

Esse tipo de falha, provocada, mantida e desconsiderada por nós mesmos, provoca outros danos à profissão e à academia, principalmente nos cursos de tecnologia: é um grave erro alguns coordenadores insistir na ideia de que o foco dos cursos é o projeto, descartando a pesquisa – isso deveria ser papel dos cursos técnicos apenas, pois uma universidade não é local para formação de mão de obra robotizada. Como um curso de graduação, os cursos de tecnologia devem ir muito além das pesquisas básicas sobre materiais, normas e poucas outras referências e elementos necessários ao desenvolvimento dos projetos. Insistir nisso é reforçar as pechas que já carregamos e desconsiderar o potencial dos alunos, impedindo seu desenvolvimento pleno. Mais uma prova disso é a eliminação dos TCCs – um crime hediondo a meu ver. Sei de cursos que os alunos se formam sem saber dizer o que é a profissão ou incapazes de diferenciar design de designer. Inadmissível! Nossa profissão não merece isso!

Aqui no Brasil, o DInt foi regulamentado há quatro anos e, nesse período, poucos foram os cursos que realmente alteraram suas grades de forma efetiva. Raros são os que inseriram o Método de Design nas práticas projetuais - a maioria continua presa na metodologia arquitetônica. Quase nenhum adotou a História do Design (ou do Design de Interiores independente). Grande parte insiste em ensinar de forma errônea o que é briefing e o que é programa de necessidades,

permitindo que seus professores não-designers insistam na confusão e descaracterização dessa parte importantíssima do projeto.

Enquanto isso não muda vamos seguindo observando a Arquitetura avançando dia a dia sobre nossa profissão: a maioria dos arquitetos não trabalha com arquitetura, só fazem interiores. Vemos empresas contratando arquitetos para trabalhos que deveriam ser feitos por designers de interiores. Temos concursos públicos (e privados) onde arquitetos são chamados para desenvolver projetos ou ocupar cargos que, na verdade, seriam de... designers de interiores.

Todos esses problemas que ainda enfrentamos tem a ver com a ausência de uma formação sólida, ética e complexa, na maioria das vezes imposta por coordenadores que não são designers de interiores e por professores que não questionam esse erro – talvez por também não terem formação em Design. Acrescente-se a isso as reitorias que não dão a mesma importância aos nossos cursos que dão aos outros, considerados “nobres”.

Todos estão errados! Todos são culpados pelos problemas persistentes em nossa profissão. E todos são responsáveis por atuar para reverter essa situação!

Isso seria muito diferente se os alunos conseguissem o verdadeiro papel do designer de interiores na sociedade e a real História de nossa profissão. Então, para mostrar o quanto a academia de nível superior, o mercado (profissionais) e as entidades representativas da profissão precisam se mexer e promover mudanças profundas em currículos e práticas é preciso uma união geral desses grupos afim de nos livrarmos das correntes que nos mantém, falsamente, escravos da Arquitetura. Para tanto, Hinchman nos dá o caminho mais correto:

“Talvez a tarefa de definir Design como substantivo seja o problema; uma alternativa é considerar Design como um verbo”.

E ele explica a importância dessa forma de olhar para a profissão ao apontar que *“Pensar no design como ação abre a possibilidade de ir além da estética para considerar outros significados que são criados quando objetos dispares se juntam”*.



Imagen 1- Sítio arqueológico, na região do Paranoá, DF. Fonte: Agência Brasil

Não somos decoradores nem artistas. A Decoração trabalha na superfície dos espaços e essa é apenas a “cereja” de nosso bolo, a parte final – há muito de projeto antes dessa parte. Somos profissionais capacitados e qualificados para adentrar nos diversos universos, particulares ou coletivos, a fim de promover alterações nos espaços que ressignifiquem ou reforcem particularidades e diferenciais (pessoais ou de marcas), deem sentido, despertem emoções e sensações, garantam a qualidade e a segurança, que virem os espaços de ponta cabeça – se necessário for – para adequá-los às novas necessidades e novos usos entre tantas coisas mais.

No entanto, não há como prosseguir sem que tenhamos ciência plena de nossa identidade e de nossa História. Sempre falo em meus textos sobre a importância do Design Vernacular pois são elementos de extrema importância para que consigamos avançar muito além das datas, impostas por livros, que marcam um falso nascimento de nossa profissão. Hinchman reforça

isso ao questionar: “A história do design deve incluir objetos anteriormente denominados etnográficos, e muitos dos quais ainda são mantidos em museus de história natural?”.

E a resposta é, obviamente, SIM!

Em minhas pesquisas, ao procurar por objetos de apoio (ex: panelas, talheres, etc.) encontrei COZINHAS onde esses objetos encontravam-se agrupados em espaços pré-históricos! E, em definição reduzida, uma cozinha é um arranjo de elementos necessários para determinadas atividades, agrupados em um espaço específico destinado para aquele trabalho – sim, nas cavernas já existiam esses espaços. Também encontrei objetos relacionados a quartos, religiosos e outros de toda sorte, com todas as características etnográficas das suas regiões (ou seja, o vernacular) que indicam a preocupação e o cuidado que as pessoas tinham em organizar os espaços, mesmo que de forma rudimentar, em busca de garantir a melhor forma de realizar as tarefas e, também, cuidados com a segurança e o conforto.



Imagen 2- Artefatos arqueológicos (cerâmicas) encontrados em Inhumas, região de Santana do Cariri, CE. Fonte: G1

E qual é a nossa função se não exatamente essa que começou a ser construída desde as cavernas através da separação e destinação dos espaços internos, observando e atendendo a função deles para cada tarefa? Isso tudo tem a ver com FATOS expostos e disponíveis em bibliografias de tantas outras disciplinas (Arqueologia, Sociologia, Antropologia etc.) e, até mesmo, nas narrativas da Bíblia. Basta observar atentamente, ligar os pontos e pronto: temos um DADO NOVO sobre a nossa profissão. Mas para isso é necessário querer e estar disposto(a) a isso e a nossa profissão precisa, e muito, disso.

Não é difícil procurar em sites e pesquisas sobre Arqueologia e encontrar objetos diversos destinados a determinados fazeres que foram encontrados agrupados em um mesmo espaço. Ao encontrá-los agrupados temos uma certeza: aquele espaço era destinado ao fazer ao qual aqueles objetos estão diretamente ligados. Logo, aquele espaço foi elaborado para atender a uma determinada função. Seus objetos e layout foram igualmente pensados para atender a essa função. Aqui encontra-se a gênese de nosso labor.

Vale, ainda, destacar outro ponto muito importante que Hinchman aponta em seu texto: "A interdisciplinaridade não precisa ser imposta aos historiadores do design de interiores, ela está no cerne do que fazemos e sempre esteve". Por isso a importância de desvincular-se dessa amarra que nos foi imposta e partir para outras paragens, derubar as muralhas e descobrir o que, até hoje, não nos permitiram ver: o quanto o nosso fazer está presente na História e é, desde sempre, fundamental para o desenvolvimento, segurança e bem-estar das sociedades e das pessoas.

Portanto, fica claro que não há como saber, saber fazer e saber ser desconhecendo a própria história. Sem ela nem nossa identidade profissional temos.

Então, convoco os docentes e pesquisadores responsáveis pela disciplina de História – dentro dos cursos de graduação em DInt – para que saiam de sua zona de conforto e estimulem seus alunos a buscar e estudar esses fatos não-listados e não considerados em nossa História, elaborando textos acadêmicos – no formato capítulo de livro - sobre esse elo importantíssimo de nossa profissão. Encaminhem os mesmos através do e-mail editoria@revistadintbr.com.br. Quem sabe não lançamos, sob o selo da Revista DIntBR, um livro (ou uma coleção, dependendo da quantidade e qualidade) com esses textos, abrindo e aprofundando mais os debates sobre a Nossa História. Há também a possibilidade de alguns figurarem nas páginas de nossa revista.

Com isso tudo fica evidente que precisamos assumir que **SOMOS VERBO** e não algo meramente figurativo ou complementar.

Quando se fala em projetos para Interiores, seja em que base for, **O LUGAR DE FALA É NOSSO!**

Referência:

HINCHMAN, Mark. *Interior Design History: Some Reflections*. in *Journal of Interior Design* - n° 38. *Interior Design Educators Council*. 2013. Disponível em <<https://www.onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/joid.12004>>

Design criativo, o “respirar design”

Falar sobre criatividade é sempre muito bom, é aconchegante ver que varias pessoas pensam de uma forma diferente e que cada uma delas possuem específicos e singulares jeitos de criar. Esse tema rende bastante assunto, o que dá origem a muitos questionamentos, alguns se questionam se é dom, como podemos ser criativos e mais do que isso, como desbloquear a imaginação.

Para quem se pergunta se a criatividade é dom, aí vai a resposta: NÃO, cada ser humano possui uma afinidade e uma inteligência voltada para alguma área, por este motivo as pessoas buscam sempre se especializar em algo que gostam e possuem interesses particulares, e logicamente essa facilidade as ajudam nas tarefas a serem cumpridas, já que isso se torna prazeroso. Um ponto importante é que o ato criativo não deve ser cansativo, deve ser algo desfrutado e de continuo aprendizado, a criação principal muitas vezes virá de resultados, resultados esses que nem sempre serão bons, as falhas fazem parte do processo criativo, é justamente delas que muitas das melhores ideias surgem. Errar também é aprendizado.

A criatividade como todo e qualquer aspecto que seja do interesse humano, precisa ser vivenciada, e tal vivência traz experiência, e essa experiência por fim traz a excelência e satisfação. É de onde surge o meu “respirar design”, que nada mais é do que trazer para perto e consumir design durante todo o dia. E como fazer isso se tenho outros afazeres que não envolvem o meu trabalho? É simples, treinar o olhar, ser perceptivo é algo mágico no mundo da criação e do design, as vezes a ideia surge quando não focamos no “tenho que criar algo”, ela surge a partir do desligamento desse pensamento. Já parou pra pensar que no ato de lavar a louça podem

surgir criativas obras? Vejamos, o que eu preciso no momento para ser prático? O que ressolveria isso? Já focou nos sentidos que envolvem essa ação? Vejamos, a temperatura da água, as cores e texturas que mudam de aspecto e aroma quando entram em contato com algum produto e os sons que essa ação produz. Ser sensível a sua percepção e a pequenos atos podem gerar grandes ideias.

Uma das chaves para ser criativo é pensar fora da caixa, ou seja, TREINE A SUA LOUCURA! Isso aí, quando pensar em algo louco que você mesmo duvide, pegue papel e caneta e risque uma, duas, dez ou cem vezes até chegar a um resultado. Não pense em como fazer, e quando digo isso quero dizer materializar a criação, pense simplesmente eu seu formato, suas cores, texturas e até aromas. Escreva tudo e risque várias vezes, e quanto mais se achar louco e duvidar de sua sanidade mental, mais rabiscos surgirão, garanto que o resultado irá te surpreender.

Vamos associar tudo isso de forma mais prática, minha experiência pessoal como Designer de Interiores. Após o Briefing, projeto pensando em tudo, sendo extremamente criativo no que eu puder. Para isso eu não penso em como fazer, ou quais materiais utilizar, isso se torna um bloqueio criativo, então afaste-os. – Ah mais eu preciso fazer um MoodBoard. Não disse que não poderia fazer, você pode tomar o seu painel como base, essa é a ideia, base e não todo roteiro. Projeto e depois adequo os materiais ao que foi criado, sendo criativo até nisso, ressignificando um material que foi feito para algo, mas que irá servir para outro propósito. E mais uma vez, pense fora da caixa até seu cliente te olhar e dizer o que Clarice Falcão diria: “De todos os loucos do mundo, eu quis você”. Sei lá, quem disse que eu não posso colocar grama no teto do meu banheiro?

Abraão Carlos Costa Lopes
Designer de Interiores
Orós-CE

O design pautado pela cultura

A história do design e do design de interiores, acabam por se entrelaçar, visto que os termos só foram distinguidos bem recentemente. Atualmente, ao mencionar a palavra design acompanhada, ela por si só é percebida como se tratando do design de produto. O design de interiores, por sua vez, visa a composição do ambiente como um todo, congregando diversos elementos, ao passo que produz uma relação beleza-prático-funcional.

No tocante à arquitetura, se preocupa em planejar e projetar os espaços urbanos, frente à soma de elementos técnicos, históricos e culturais, sendo que o design de Interiores participa diretamente desse processo, buscando a melhoria da qualidade de vida das pessoas. O designer de interiores apropriar-se do espaço, personificando-o; a decoração faz parte dessa apropriação espacial, pois, com a composição interna, é possível conferir sentidos a um lugar, tornando-o mais significativo. Assim, o lar reflete o modo de vida de seus ocupantes, suas características e personalidade.

A arquitetura e o design de Interiores, juntos, constroem o habitat. A forma, espaço, luz e sombra, influenciam nas relações interpessoais, atraiendo ou expulsando pessoas, fazendo referência à atmosfera que se cria no interior, objetivando o conforto. Para tanto, o profissional que projeta os espaços internos deve estar em constante atualização, conhecendo as novidades que o mercado de materiais oferece, haja vista a quantidade de elementos que o designer de interiores utiliza em um mesmo ambiente. É um trabalho que exige conhecimento, criatividade, organização e interpretação, para ter a capacidade de apreender todos os pedidos do cliente, sua personalidade, e por conseguinte traduzi-los no ambiente proposto.

Sobre essa coluna.

A Coluna Parlatório é um espaço para que estudantes e profissionais, exclusivamente graduados ou graduados em Design de Interiores, possam expressar suas opiniões acerca do universo de nossa profissão. A partir dessa edição da Revista DIntBR, todos os textos aqui apresentados foram aprovados pelo Conselho Editorial da Revista DIntBR. A responsabilidade pelas opiniões aqui expressas são exclusivas de seus autores.

O conjunto de ideias e soluções para otimizar o espaço a ser projetado, busca conforto, ergonomia, práticas sustentáveis, objetos e móveis multiuso, pautados nas características do indivíduo que utilizará o espaço, ou seja, o projeto bem pensado e executado de acordo com as necessidades pendentes, visa praticidade e criatividade, integrando elegância e funcionalidade, baseados em um briefing pré-determinado. Mas como fazer o briefing? Logo, no processo de definir esse perfil do cliente, mergulha-se em seus costumes e intimidades, ou seja, sua cultura.

Em suma, a cultura é a grande influência, talvez o fundamento, para um projeto de interiores. De posse dos estudos de Laraia (2001), do ângulo sociológico, a cultura material inclui tudo o que é feito e transformado como parte da vida social, e a cultural não-material, abrangendo símbolos como crenças, normas e valores. A cultura é um processo que resulta de experiência históricas, passadas de geração a geração em um território habitado. Vale citar Geertz (2008), que explica a cultura sendo concebida como uma teia de significados, na qual o próprio homem tece e se amarra a ela. É sabido, em consequência disso, o quanto a cultura é essencial à formação da identidade, devendo esses termos serem trabalhados em conjunto. Ora, ao conversar, aplicando os questionamentos pertinentes ao projeto, em busca do briefing completo para o conceito do projeto, mergulha-se nos significados, crenças, costumes e memória do indivíduo, fazendo-se entender sua cultura e identidade.

Ana Carla Furst
Designer de interiores - Esp. Iluminação e Design – Me. Desenvolvimento Local
Campo Grande MS

16. BIBLIOGRAFIA

O livro Design + Artesanato: o caminho brasileiro (Editora Terceiro Nome) faz uma radiografia da revitalização do objeto artesanal brasileiro. decorrente da aproximação dos campos do design e do artesanato, atividades que até então eram vistas como em oposição e que hoje se complementam. Em comunidades espalhadas pelo país, iniciativas marcadas pelo empreendedorismo e pela inovação social trazem um novo impulso ao desenvolvimento sustentável local. Esse fenômeno vem ocorrendo, sobretudo, desde meados dos anos 1990, e a autora acompanha suas manifestações desde então, o que lhe permite analisar acertos e equívocos dos caminhos percorridos e fazer indagações para o futuro.

Fartamente ilustrado, a publicação tem 240 páginas e edições em português e inglês. O patrocínio é do Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social (BNDES) e da agência de publicidade Leo Burnett Taylor Made (LBTM), com apoio do Ministério da Cultura por meio da Lei Rouanet.

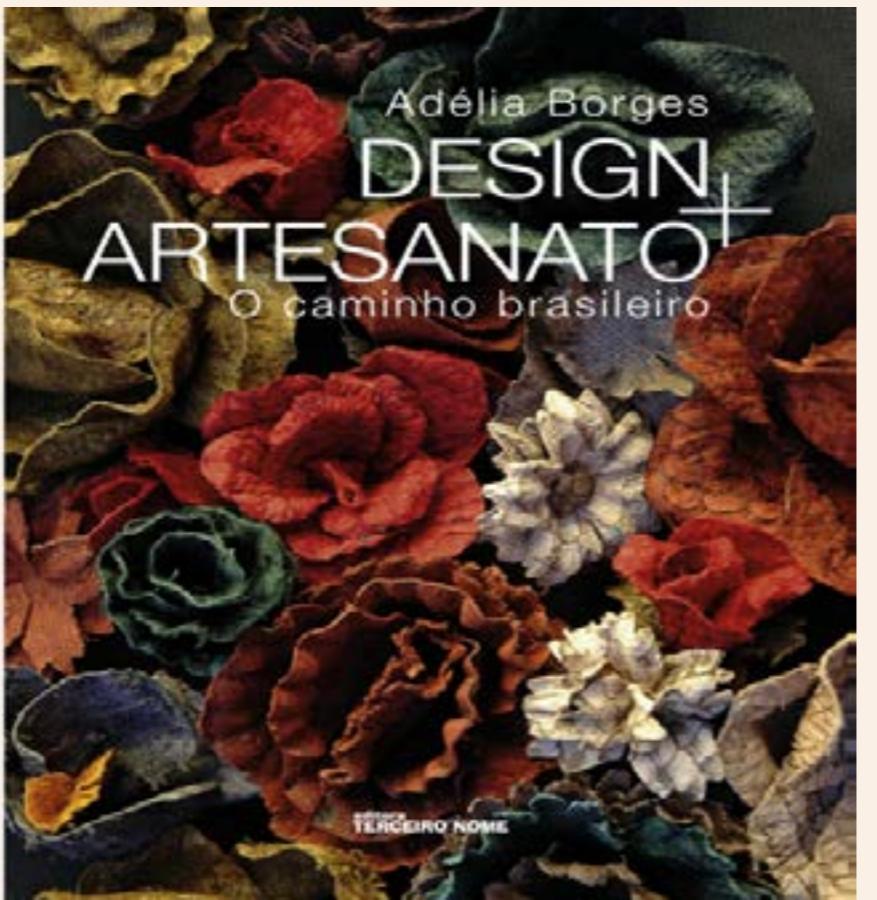
“Não há um procedimento padrão ou receituário para as ações de revitalização do artesanato – e nem poderia ser de outra forma, já que diferentes situações exigem diferentes respostas”, diz Adélia Borges no livro. “Se não há uma resposta única, há alguns pressupostos. A constatação e a análise do que pré-existe num determinado lugar são condições indispensáveis para traçar uma estratégia de trabalho, caso a caso”.

Com quase três décadas de dedicação ao estudo do design, Adélia Borges faz uma análise meticulosa das ações desenvolvidas em todo país e contribui para enfraquecer o preconceito que atribui conotação de inferioridade ao que é feito à mão e de superioridade ao que é projetado pelo intelecto.

Título: Design+artesanato: o caminho brasileiro

Autora: Adélia Borges

Editora Terceiro Nome



Revista de Design, Tecnologia e Sociedade

A Revista de Design, Tecnologia e Sociedade é um periódico acadêmico que tem como objetivo estimular e divulgar estudos teóricos, práticos, históricos, críticos, estéticos e éticos na área do design e sua relação com tecnologia, cultura, educação, governo e sociedade.

A Revista de Design, tecnologia e sociedade procura publicar estudos originais nacionais e internacionais voltados ao design de informação, design de interação, design de produto, design de serviço e design sustentável, entre outros.

A Revista de Design, tecnologia e sociedade é uma publicação da UNB.

ISSN 2525-7471

Link: <https://periodicos.unb.br/index.php/design-tecnologia-sociedade/index>

Revista Design & Tecnologia

Design & Tecnologia (D&T) é um periódico semestral de divulgação científica que publica resultados de pesquisas nas diversas áreas do Design e suas relações com a tecnologia. A revista possui duas seções: Artigos e Projetos.

Design & Tecnologia é Qualis A2 na CAPES (2013-2016) na área Arquitetura e Urbanismo e Design (AU+D).

A Revista Design & Tecnologia é uma publicação da UFRGS

ISSN: 2178-1974

Link: <https://www.ufrgs.br/det/index.php/det/index>

Revista Estudos em Design

Revista Estudos em Design é o periódico oficial da Associação Estudos em Design, de acesso aberto (open access), de caráter multidisciplinar, com fins de disseminação de conteúdo científico e educacional, e aceita artigos nos seguintes idiomas: português, espanhol e inglês.

A Revista Estudos em Design – Classificação no Qualis CAPES A2 na Área de Design e Arquitetura, Urbanismo.

A Revista Estudos em Design é uma publicação da PUC-RJ.

ISSN Eletrônico: 1983-196X

Link: <https://estudosemdesign.emnuvens.com.br/design/index>

Como forma de estimular a pesquisa e facilitar o acesso a conteúdos de qualidade sobre Design, passaremos a indicar revistas, periódicos e anais acadêmicos:

Ergodesign & HCI

A Ergodesign & HCI é um periódico acadêmico publicado em periodicidade semestral pelo Laboratório de Ergodesign e Usabilidade de Interfaces (LEUI) (Programa de Pós Graduação em Design, Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro – PUC-Rio). A Ergodesign & HCI engloba os cinco grandes eixos temáticos no âmbito do LEUI, na linha de pesquisa em Ergonomia e Usabilidade e Interação Humano-Computador.

A Ergodesign & HCI é uma publicação da PUC-Rio.

ISSN 2317- 8876

Link: <http://periodicos.puc-rio.br/index.php/revisitaergodesign-hci/index>

Revista Intramuros

Em sua política de consolidação da área, o Programa ABD ACADÊMICO cria um espaço exclusivo para difusão da produção textual técnica, cultural e científica com temática específica relacionada ao Design de Interiores, convidando docentes e discentes vinculados às Instituições reconhecidas pela legislação vigente a divulgarem trabalhos acadêmicos oriundos de atividades de pesquisa e extensão.

A Revista Intramuros é uma publicação da ABD.

ISSN 2594-9853

Link: <https://revistaintramuros.com.br/>



A maior defensora da
excelência da profissão
do Designer de
Interiores no Brasil

Associe-se!

